

# *Pulp Fiction* e a não-linearidade narrativa

AO VENCER A PALMA DE OURO no festival de Cannes em 1994 e o Oscar de melhor roteiro original, “*Pulp Fiction: Tempo de Violência*” foi elevado à categoria de cult movie instantâneo.<sup>1</sup> Os personagens, mesmo sendo gângsteres, traficantes e assassinos profissionais, conquistaram a simpatia do público.

Assistir a *Pulp Fiction* deixa uma sensação estranha no espectador. Parece que navegamos por um hipertexto, observando diferentes histórias, todas interligadas de maneiras nem sempre óbvias. Isso enriquece a experiência do espectador, conforme a análise de Ebert:

“Like *Citizen Kane*, *Pulp Fiction* is constructed in such a nonlinear way that you could see it a dozen times and not be able to remember what comes next<sup>2</sup>. It doubles back on itself, telling several interlocking stories about characters who inhabit a world of crime and intrigue, triple-crosses and loud desperation.”<sup>3</sup>

Mesmo assim, *Pulp Fiction* ainda é um filme. Ou seja, registrado em um suporte (seja película ou vídeo) preso firmemente a uma escala de tempo e andamento. A seguir neste artigo é discutida a estrutura das histórias do filme, uma montagem alternativa e modelos para levar *Pulp Fiction* para mais perto das experiências não-lineares por completo.

## De onde veio *Pulp Fiction*

A inspiração para o filme veio de revistas baratas de contos e quadrinhos de detetive.<sup>4</sup> Impressos em papel de baixa qualidade, chamavam a atenção por seu preço pequeno e por abordarem temas de mistério, violência e sexo<sup>5</sup>. Como a própria definição apresentada

**Roberto Tietzman**

Publicitário & Designer Multimídia

no início do filme esclarece:

“PULP (pulp) n. 1. A soft, moist, shapeless mass or matter. 2. A magazine or book containing lurid subject matter and being characteristically printed on rough, unfinished paper.”<sup>6</sup>

Talvez neste fato estejam plantadas as sementes da não-linearidade do roteiro de Pulp Fiction. Ao representar várias histórias curtas e inseri-las em uma única trama, o realizador corre o risco de fazer um filme por demais episódico, onde as noções de consequência e progressão dramática se perdem.<sup>7</sup> Pulp Fiction escapa destas falhas ao estabelecer diferenças entre suas tramas e personagens, mas conectá-las com elementos consequentes (ainda que misturados no tempo) e dar aos personagens traços comuns.

### A história conforme foi mostrada no filme

A grosso modo, um diagrama da história do filme conforme editado está na Figura 1. O filme pode ser dividido em cinco grandes partes.

A primeira delas, uma tentativa de assalto em uma lanchonete, leva aos créditos de abertura.

Na segunda, vemos Vincent Vega (John Travolta) e Jules Winfield (Samuel Jackson) rumar para um acerto de contas com devedores de seu patrão, Marsellus Wallace. Todos são mortos pelos pistoleiros, pelo menos aparentemente.

Um cartão informa o início da terceira sequência do filme: “Vincent Vega and Marsellus Wallace’s Wife”. Em seu início vemos Butch (Bruce Willis) e Marsellus Wallace<sup>8</sup> (Ving Rhames) acertando um suborno. Vega e Jules entram no bar e – êpa! – eles estão

vestidos de calção e camiseta! O que há de

Figura 1: A estrutura de Pulp Fiction como foi editada.



1. Cena de abertura: os assaltantes roubam uma lanchonete. Ainda não sabemos, mas Jules e Vincent estão aí.



2. Jules e Vincent vão para um acerto de contas onde matarão devedores de seu patrão, Marsellus Wallace.



3. “Vincent Vega and Marsellus Wallace’s Wife”, diz o cartão no início da sequência que culmina na reanimação de Mia.



4. “The Gold Watch” mostra Butch fugindo de Marsellus por dívidas não pagas. Vincent Vega morre.



5. “The Bonnie Situation” mostra porque Vincent e Jules deixaram os ternos de lado. A sequência retoma o assalto à lanchonete em seu final.

errado aqui? A história segue então o encontro de Vince e Mia Wallace (Uma Thurman) naquela noite. Jantam, vencem um concurso de dança e Mia tem uma overdose ao cheirar a heroína de Vincent. Recuperada após uma injeção de adrenalina no coração, Mia e Vince se despedem.

A quarta parte, "The Gold Watch", começa na mesma noite (aparentemente), quando Butch ganha a luta que havia sido subornado para perder e precisa fugir de Los Angeles com Fabienne (Maria de Medeiros), sua esposa. Na manhã seguinte, Butch precisa voltar ao seu apartamento, onde buscará um relógio de seu pai. Sabe que devem haver capangas de Marsellus de tocaia em seu apartamento.

Chegando lá, encontra Vincent Vega saindo do banheiro. Mata Vega e ao fugir do apartamento encontra e atropela Marsellus Wallace. Este não morre e começa a perseguir Butch até serem aprisionados por pervertidos em um subsolo de uma loja de penhores. Butch liberta ambos e recebe o perdão de Marsellus, desde que nunca mais coloque os pés em LA. Butch aceita e vai embora com Fabienne.

A história então inicia sua última parte, retrocedendo no tempo para a seqüência do acerto de contas.

Vemos que há um atirador escondido no armário que descarrega a arma em Vincent e Jules, mas não os acerta. Retornando para a base de trabalho, levam no carro um informante, Marvin. A arma de Vince dispara por acaso e Marvin tem a cabeça explodida por um tiro.

Depois de limpar os estragos, Jules e Vincent estão vestidos de calção e camiseta, como haviam entrado em cena logo após o final da primeira cena de acerto de contas.

Se dirigem a uma lanchonete, a mesma que é assaltada na primeira seqüência do filme. Lá, confrontam-se com os Pumpkin e Honey Bunny, assumem o controle da situação e vão

embora. Vincent rumo a novos trabalhos com

Figura 2: A estrutura de Pulp Fiction em ordem "cronológica".



1. O filme "começa" aqui: Jules e Vincent indo para o acerto de contas.



2. Depois do acerto, Vincent mata o informante por acidente. Precisam limpar o carro onde estavam e trocar de roupa. Vão para a mesma lancheria ...



3. ... da cena de abertura, onde Pumpkin & Honey Bunny estão prestes a encontrar bandidos de verdade.



4. Vincent encontra Marsellus (de camiseta e calção) e recebe a missão de cuidar de Mia, esposa do chefe. Butch, o boxeador, é subornado aqui.



5. Butch não cumpre o trato e foge. Vince morre. Pervertidos prendem Marsellus e Butch, que liberta a ambos, e é perdoado por Marsellus.

---

Marsellus. Jules, a caminho de uma vida diferente.

### Reeditando *Pulp Fiction*

Algumas das surpresas de se assistir a *Pulp Fiction* vêm de sua montagem que embaralha as tramas no tempo, como foi descrito na seção anterior.

Todavia, o filme pode ser reeditado com uma certa facilidade, colocando-se as histórias de uma forma “cronologicamente correta”, como elas “teriam realmente acontecido”.<sup>9</sup>

A história se desenrola durante alguns dias. No início do filme “cronológico”, Vince e Jules rumam para o acerto de contas cedo pela manhã. Um diálogo entre eles estabelece o horário:

“The two men stand in front of a door numbered ‘49’. They whisper....What time is it?”

VINCENT (checking his watch):  
— Seven-twenty-two in the a.m.

JULES  
— It ain’t quite time yet, let’s hang back.”<sup>10</sup>

Depois do acerto de contas e do acidente com o informante, trocam de roupa na casa de Jimmy (Quentin Tarantino), um amigo de Jules. Confrontam o assalto na lancheria, onde as falas de Honey Bunny (Amanda Plummer) são diferentes na sequência mostrada no início da versão “oficial” e no final:

“HONEY BUNNY [no início]:  
— Any of you fuckin’pricks move and I’ll execute every motherfuckin’ last one of you!” [esta é a que está no CD com a trilha sonora]

“HONEY BUNNY [no final]:  
— Any of you fuckin’pricks move and I’ll execute every one of you motherfuckers! Got that?”<sup>11</sup>

Depois do assalto, encontram-se com Marsellus Wallace. Como havia afirmado, Jules decide sair da vida de assassino profissional e não volta a aparecer na trama. Vincent Vega recebe a missão de acompanhar a mulher de Marsellus, Mia, na noite seguinte, conforme o barman diz:

“ENGLISH DAVE:

— Comin’up. I hear you’re taking Mia out tomorrow?”

VINCENT

— At Marsellus’ request.”<sup>12</sup>

A luta de Butch que leva o filme “cronológico” ao seu final se passa alguns dias após a noite de Vega e Mia. Quando se encontram nos bastidores do ringue, junto ao boxeador que Butch matou durante a luta, acontece este diálogo:

“VINCENT

— Mia. How you doin’?”

MIA

— Great. I never thanked you for dinner.”<sup>13</sup>

Na manhã seguinte, Vega e Marsellus estão emboscando Butch em seu apartamento. Butch mata Vincent com a arma de Marsellus e, após o aprisionamento na loja de penhores, rumam para a liberdade em uma Chopper.

Por que Tarantino escolheu fazer seu filme assim? Recursos de flashback e flash forward não são nada novos em narrativas cinematográficas, mas seu uso em *Pulp Fiction* deixa os espectadores desorientados com os ladrões que somem após a sequência de abertura, os personagens que morrem e reaparecem, etc. Lendo o roteiro, fica claro que isso foi planejado desde sua redação. Ainda assim, podemos remontar o filme em grandes blocos,<sup>14</sup> como se estivéssemos em um processador de textos. Com a palavra, Tarantino:

“QUENTIN TARANTINO: All right. I

mean, the, the bottom line is, all right, my story line jumps all over the place.

CHARLIE ROSE: Right. Back and forward.

QUENTIN TARANTINO: In Pulp Fiction. Yeah, back and forward. And the thing is, the truth of the matter is if I had written Pulp Fiction as a novel and I was on your show, you would never even remotely bring up the, the structure.

CHARLIE ROSE: Flashbacks ...

QUENTIN TARANTINO: ... of it.

CHARLIE ROSE: ... or whatever it was.

QUENTIN TARANTINO: You would, you would never bring it up, all right, because it's like, it – a novel can do that, no problem. Novelists have always had just a complete freedom to pretty much tell their story any way they saw fit, all right. And that's kind of what I'm- you know, that's kind of what I'm trying to do. Now, the thing is for both novels and film 75 percent of the stories you're going to tell will work better on a dramatic basis, on a dramatically engaging basis to be told from a linear way. But there is that 25 percent out there that, you know, can be more resonant by telling it this way. And I think in the case of both Reservoir Dogs and Pulp Fiction it gains a lot more resonance being told in this kind of like wild way.”<sup>15</sup>

O diretor e roteirista não está enganado em suas afirmações. Na maioria dos filmes modernos de Hollywood é possível identificar o que vai se desdobrar pela trama nos primeiros 10 ou 20 minutos da história.

Syd Field, renomado roteirista e professor de cinema, afirma:

“Dez minutos são dez páginas de roteiro. Esta primeira unidade de ação dramática é a mais importante do roteiro, porque você tem de mostrar ao seu leitor quem é o personagem principal, qual é a premissa dramática da história (do que ela trata) e qual é a situação dramática (as circunstâncias em torno da ação).”<sup>16</sup>

Enquanto seguir tais regras não é de todo ruim (a indústria está fazendo mais dinheiro do que nunca, mesmo assim), isso deixa o campo aberto para que tal ordem seja questionada. E Tarantino soube aproveitar essa oportunidade muito bem. Nas primeiras dez páginas de Pulp Fiction temos a cena do assalto na lanchonete, que desaparece até o final do filme e o início do diálogo entre Jules e Vincent, a caminho do acerto de contas. A trama desvia-se depois para outras subtramas (a noite com Mia, Butch) e somente “volta pros trilhos” no seu final. Isso é não-linearidade narrativa?

Sim, mas ao estilo que uma mídia linear permite. Ou seja, acompanhamos as peripécias de Vincent e Jules sempre pelo olhar de Tarantino, como se estivéssemos lendo um jornal por sobre os ombros de alguém e não pudéssemos escolher quais matérias ou anúncios ler.

O formato da história tira partido da relação entre filme e espectador do cinema também. Tarantino sabia que teria o espectador fechado em uma sala por duas horas e meia a seu dispor. Podendo, portanto, sofisticar-se nos entrecortes entre as tramas que compõem Pulp Fiction.

Se ele fosse contar a história verbalmente é bem provável que dispersasse a atenção de seus ouvintes. Tente imaginar alguém contando a você a primeira frase de uma piada para então contar o início de outra e em seguida o final de uma terceira! Interagindo com o filme de uma maneira diferente daquela do simples espectador, é possível remontar o filme, conforme discutido anteriormente.

---

Mas isso ainda não faz de Pulp Fiction algo tão interativo ou não-linear quanto um jogo. A percepção de que “há algo de diferente aqui” é justificada, mas devemos expandir a pergunta original “Pulp Fiction é não-linear?” para outra mais abrangente: “Como fazer de Pulp Fiction algo mais intensamente não-linear?”.

### Rumo à não-linearidade

Há várias maneiras de construir uma história interativa. Todas elas têm em comum a intenção de possibilitar ao usuário alguma forma de criação ou intervenção na trama. Ao partirmos do terreno consagrado do chamado “roteiro americano” de Syd Field e tantos outros rumo a um campo de ebulição e incerteza como o das novas tecnologias de comunicação, alguns aspectos precisam ficar claros:

– Tornar histórias lineares em não-lineares envolve “personalizar” as histórias de acordo com quem as lê. Isso dissolve uma barreira antes absoluta entre autor e leitor, mas não nos dá a competência de um Fellini ou Tarantino automaticamente. Além disso, o tamanho da platéia diminui na maioria dos casos para apenas um, aquele que controla a narrativa e faz as escolhas.<sup>17</sup>

– Criar narrativas com imagens em movimento é uma tarefa complexa, que exige de quem vai criá-la um conhecimento de uma “gramática visual” para garantir uma produção prazerosa para o espectador. A maioria das pessoas continua no nível das gravações domésticas em VHS.

– A variada gama de soluções que vemos surgir hoje em jogos e filmes experimentais expressa o problema fundamental de histórias interativas: enquanto somente há uma forma socialmente aceita de interagir com um filme, há dezenas de maneiras de envolver-se com uma história interativa. Você vai participar? Fazer o papel do herói? Passar segredos para o vilão? Envolver-se em batalhas? E

como? Com o mouse? O teclado? Sozinho? Em grupo? Ainda estamos vendo o nascer dessa forma de expressão, e ainda há muito caminho pela frente.

– Estamos tão acostumados com assistir a filmes no cinema e televisão que não percebemos nada entre nós, espectadores, e o espetáculo. Quando o filme captura nossa atenção, “voltamos à Terra” somente duas horas depois da viagem começar. É mais ou menos como andar de bicicleta: você não pensa como mover os pedais, embora saiba como fazê-lo inconscientemente. Da mesma forma, sabemos ler o filme e entendê-lo sem fazer grande esforço. Percorrer uma narrativa interativa exige um novo aprendizado a respeito de seu funcionamento e regras. Enfim, como fazer para participar da história? Aquilo que era invisível é então percebido. Temos, portanto, uma interface entre o espectador e o espetáculo a mediar o relacionamento entre as partes.

Uma interface é algo que liga dois pontos distintos entre si, estabelecendo a possibilidade de comunicação entre eles. Como não estamos acostumados com o funcionamento dessa nova forma narrativa, estamos conscientes do processo de mediação e controle do andamento ao mesmo tempo que tentamos prestar atenção à trama que se desenrola. Tentamos pensar enquanto pedalamos, e isso resulta em um aproveitamento limitado da narrativa. Quanto menos transparente a mediação, pior para o espetáculo.

O caminho da tela grande para a telinha de computadores e videogames é o rumo mais óbvio para encontrarmos narrativas interativas hoje em dia. Filmes como os da série Guerra nas Estrelas já percorreram este caminho e multiplicaram-se em uma série de jogos de diferentes perfis. Na Internet encontramos desde narrativas não-lineares realizadas como trabalho de conclusão no MIT Media Lab, quanto a ambientes onde os usuários assumem papéis e se envolvem em diferentes missões, como MUDs.<sup>18</sup>

---

Em uma migração do linear para o não-linear, Pulp Fiction passaria por adaptações a novas formas de roteiro e interação com seus espectadores/participantes. Embora seja questionável se isso seria desejado – inclusive por Tarantino! –, mostra como são abordadas as narrativas interativas hoje. De uma forma geral, poderíamos colocar as narrativas em quatro grandes grupos<sup>19</sup> quanto ao grau de interatividade que permitem:

a) 100% linear

É o que conhecemos normalmente. O filme no cinema ou na televisão, mesmo com os trejeitos não-lineares de Pulp Fiction. Ele foi construído para que você interaja com a narrativa de uma maneira bem definida.

Ainda que o papel do leitor não seja inteiramente passivo, pois o sentido do filme é compreendido de acordo com a mente de cada pessoa, as opções de interação são limitadas a estabelecer o ritmo que deseja acompanhar a história (se estiver em um videocassete, através de pause, rewind, etc.) ou sair do cinema.

b) Competitivas

O primeiro passo acima da linearidade mistura seqüências de narrativa linear (vinhetas, esquetes, etc.) com partes da trama onde você precisa superar um desafio para fazê-la avançar. Jogos como Rebel Assault II,<sup>20</sup> da LucasArts, são assim.

Neste jogo, você assume o papel do piloto Rookie One, que deve passar por vários treinamentos e batalhas enfrentando o império galáctico. Entre os jogos de ação há seqüências narrativas que dão mais detalhes sobre o que a pessoa vai enfrentar adiante, aprofundando a inserção do jogador no contexto. Se o jogador falhar, não há problema. Pode tentar de novo quantas vezes quiser. Enquanto não vencer a fase não vai adiante para conhecer mais planos de Darth Vader.

Colocar Pulp Fiction em um esquema assim seria pelo menos engraçado. O que se poderia esperar de um filme onde os heróis são “bandidos”? Após o longo diálogo entre Vincent e Jules no carro antes do acerto de contas no início do filme, um jogo de tiro ao alvo com os infelizes que estão no quarto 49? Depois um jogo de reanimação cardíaca de Mia Wallace? E que tal uma partida de boxe com Butch Coolidge?

A narrativa rica em detalhes de Pulp Fiction merece um modelo mais sofisticado para dar seus passos não-lineares. O modelo expresso acima se presta mais a narrativas que possam ser praticamente ignoradas para o desenvolvimento do jogo. Embora isso não fosse o caso com os filmes originais de Guerra nas Estrelas, conforme Campbell (1993),<sup>21</sup> não é o caso deste jogo.

c) Ramificadas

Histórias interativas baseadas em ramificação podem ser resumidas em uma frase: uma entrada, muitas saídas. A partir de um ponto inicial, o leitor/usuário vai tomando decisões que influenciam na trama, dirigindo-a para diferentes conclusões.

Navega-se, em narrativas deste tipo, por uma infinidade de pedacinhos de narrativa. Há alguns anos, a Ediouro lançou uma série de livros de aventura e mistério chamada “Agora Você Decide”, baseada em um conceito semelhante. Após ler algumas páginas, o leitor era convocado a tomar uma decisão. Se fosse a decisão A, rumaria para a página x, se B, para a y, e assim por diante. As páginas eram embaralhadas para impedir que você lesse seqüencialmente a história.

Mais recentemente, jogos como Psychic Detective (Psygnosis, 1995), que mostram uma investigação levada adiante por paranormais, continuaram a estender a teia de ramificação deste tipo de estrutura.<sup>22</sup> Este jogo é dividido em 740 trechos de vídeo diferentes e ocupa

três CD-ROMs. Seu roteiro ocupou 600 páginas.

Uma estrutura de ramificação estaria mais próxima de transpor Pulp Fiction com sucesso para meios não-lineares. Imagine que isso já tivesse sido feito. O que vimos na tela teria sido então apenas um caminho, uma forma de explorar as ramificações. Seria possível percorrer a estrutura narrativa de maneiras diferentes, acessando informações que não foram mostradas na edição porque acompanhamos Tarantino o tempo inteiro.

Produzir tal adaptação exigiria muito mais do roteirista, pois seria necessário contar o que está acontecendo e não está sendo mostrado naquele momento, construindo inclusive maneiras de se passar de uma história para a outra, mantendo a progressão dramática. A limitação da estrutura de ramificação é que embora abra um grande número de possibilidades para interagir com a trama, não consegue abranger todas as existentes.

Imagine que, na cena onde Butch recebe o suborno de Marsellus e Vincent Vega chega ao bar, pudéssemos escolher entre acompanhar Butch para fora do bar ou escutar a conversa entre Vega e Marsellus. Seria fácil adicionar ainda a opção de conversar com o barman ou presenciar a conversa entre Jules e Marsellus onde, aparentemente, ele pede demissão. É várias vezes mais material para escrever e filmar, além de estragar algumas surpresas. Se decidimos dar ao usuário a possibilidade de assistir a outros aspectos da trama, esses aspectos precisam valer a pena conhecer.

#### d) Interação total

Estamos cada vez nos afastando mais daquilo que era o filme original. Aqui, em vez de assistir, participamos da trama, assumindo o papel de diferentes personagens. O roteirista tem a tarefa de criar os “caráteres” dos personagens (que serão completados pela persona-

lidade de quem joga) e os ambientes onde o jogo se desenrola, com suas características próprias.

Jogar esse “Pulp Fiction RPG” sem dúvida se torna bastante distinto da experiência de assistir ao filme. Aqui as possibilidades da trama são apenas limitadas pelos jogadores que participam, bem como a duração da partida. Entrar em uma partida assim também muda a leitura sobre a narrativa, pois temos um ponto de vista de primeira pessoa o tempo todo. A estrutura costurada da versão cinematográfica de Pulp Fiction seria dissolvida assim, porque sempre seríamos algum dos personagens.

#### Conclusão

Pulp Fiction usa recursos de descontinuidade na trama para despertar o interesse do espectador, e o faz de uma maneira bastante competente. Ainda assim, foi feito em uma mídia essencialmente linear -o cinema- onde, se desejamos ter uma narrativa não-linear, precisamos mostrar para o espectador todos os caminhos, pois não há uma maneira de construir uma seletividade ou uma participação maior do público no cinema como o conhecemos hoje.<sup>23</sup>

Os modelos de narrativa não-linear que estão mais definidos até agora não se prestam para uma adaptação fácil de outros conteúdos. Assim como sabemos da dificuldade de adaptar um livro ou uma peça de teatro para a tela, adaptar da tela para o mouse representa um desafio para o qual ainda não há soluções bem definidas. Este campo, todavia, tem recebido uma atenção crescente e novas estruturas de narrativa ainda estão por surgir ■

#### Notas

- 1 E sucesso de bilheteria também. Só nos EUA fez mais de 107 milhões de dólares de box office. No primeiro mês de venda, o vídeo vendeu 715 mil cópias, também nos EUA.



- Entertainment Weekly, 29/05/1995.
- 2 Outro cineasta que aprecia histórias próximas da não-linearidade narrativa é Robert Altman. Em filmes como *Short Cuts*: Cenas da Vida, personagens entrecruzam seus caminhos, relacionando suas histórias de modo sutil.
  - 3 EBERT, Roger. CINEMANIA 97 CD-ROM. Microsoft Corporation. Redmond, 1996.
  - 4 Histórias "pulp" não são desconhecidas no Brasil. O paulista José Carlos Ryoki de Alpoim Inoue está no Guinness Book por já ter escrito mais de mil livros "pulp" de faroeste e detetive, sob trinta e nove pseudônimos.
  - 5 O New Yorker questiona a pertinência do título com relação a suas influências: "Despite its title, the movie owes far more to the Pop artists of the fifties and sixties than to the pulp writers of previous decades. The brackish streams of mood and motive that flowed beneath the works of James M. Cain and David Goodis may not have run deep, but they never ran dry; and the low-lit Los Angeles of Chandler is continents away from the garish, spasmodic town of Tarantino's fancy. Their only common currency is the knowledge that life is cheap". Anthony Lane, "Degrees Of Cool". The New Yorker. 11/10/94. Disponível na Internet via WWW. URL: <http://www.infinet.com/~dgeiser/danspace/movies/quentin/allthing/greatbig/ne101094.txt>. Capturado em 04/09/1997.
  - 6 TARANTINO, Quentin. *Pulp Fiction Screenplay*. New York: Miramax Hyperion Books, 1994.
  - 7 Filmes de episódios raramente dão certo. Na sua maioria parecem uma coletânea de curtas-metragens sem maior relação. O próprio *Four Rooms* (Grande Hotel), contando com bons atores e realizadores renomados (inclusive com um episódio de Tarantino), falha em manter o interesse do espectador.
  - 8 Para os mais curiosos: o band-aid que Marsellus tem na nuca não tem um significado especial para a trama. Foi colocado ali porque o ator Ving Rhames tem uma cicatriz marcante ali, e isso desviaria a atenção do público. The Quentin Tarantino FAQ. Disponível na Internet via WWW. URL: [http://www.artn.nwu.edu/~stephan/Tarantino.html#Pulp\\_Fiction](http://www.artn.nwu.edu/~stephan/Tarantino.html#Pulp_Fiction). Capturado dia 04/09/1997.
  - 9 Nunca se pode cobrar verdade de uma obra de ficção, mas sim verossimilhança. Sabemos que não existe Luke Skywalker ou Darth Vader, e ainda assim acreditamos e nos divertimos com suas aventuras. Conforme Jorge Furtado, "Uma trama só precisa obedecer a sua lógica interna. Não à lógica externa." Jorge Furtado. Comunicação em Aula. Fundamentos de Cinema. 1993/2 FABICO-UFRGS.
  - 10 TARANTINO, Quentin. Op. cit.
  - 11 Idem, ibidem.
  - 12 Idem, ibidem.
  - 13 Idem, ibidem.
  - 14 Se algum leitor desejar experimentar reordenar o filme, é simples. Bastam dois videocassetes e um pouco de paciência. Assisti-lo torna-se menos divertido, inclusive porque o espectador não tem mais de "remontar" o filme mentalmente e lembrar-se das partes que já foram apresentadas.
  - 15 Transcrição de entrevista a programa de TV. Disponível na Internet via WWW. URL: <http://www.mind.net/nikko11/text/QTRose.html>. Capturado em 04/09/1997.
  - 16 FIELD, Syd. *Manual do Roteiro*. Rio de Janeiro: Ed. Objetiva, 1995.
  - 17 Mesmo em programas como "Você Decide", todos os milhares de telefonemas são reduzidos a apenas uma opinião sobre a trama, como se ouvissem a apenas uma pessoa.
  - 18 Multi User Dungeon, um ambiente que recebe centenas de jogadores simultaneamente e os envolve em algum tipo de interação social como conversa ou ações colaborativas. Em geral era desenvolvido apenas com texto, mas passou a gerar crias que têm interfaces com desenhos e outros gráficos.
  - 19 Adaptado da palestra de DI CASTRO, Andrea, no I Seminário de dramaturgia e interatividade. Fortaleza, abril de 1997.
  - 20 Distribuído no Brasil pela Brasoft: <http://www.brasoft.com.br>
  - 21 CAMPBELL, Joseph. *O Poder do Mito*. São Paulo: Associação Palas Athena, 1993.

- 
- 22 VARCHOL, Douglas. Multimedia Scriptwriting Workshop. San Francisco: Sybex, 1996.
- 23 Cinemas especiais, como algumas salas desenvolvidas pela Sony em Nova Iorque, permitem aos espectadores votar em determinados pontos de alguns poucos filmes, influenciando a narrativa. Outra vez voltamos ao ponto do "Você Decide": a opinião tem de ser sintetizada em apenas um ponto para poder ser computada.