

Desafios do Roteiro Cinematográfico no Cinema Interativo¹

Nathan Nascimento CIRINO²

Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, PB.

RESUMO

A construção narrativa presente nos roteiros cinematográficos da grande maioria dos filmes comerciais da atualidade se concentra sobre modelos estruturais de roteirização, preservando etapas e momentos-chave que evoluíram a partir da estrutura aristotélica da tragédia. Com o advento das novas mídias e surgimento da interatividade que permeia as narrativas digitais, estas estruturas são tensionadas diante das novas plataformas e possibilidades. Algumas diferenças de estruturação e recursos narrativos têm agregado ao estudo do roteiro de ficção para o filme interativo uma busca por novos paradigmas que aproveitem melhor a narrativa interativa e suas potencialidades.

PALAVRAS-CHAVE: roteiro; cinema; filme interativo.

Introdução

O roteiro cinematográfico consiste em uma produção textual que guia a produção audiovisual, concentrando o desenvolvimento de tempo, espaço e ação da narrativa fílmica. Para Jean-Claude Carrière (*apud* RODIGUES, 2007, p. 49): “o roteiro é a posição-chave na fabricação de um filme, pois é a partir dele que se decide o filme”.

Embora Comparato (2007) e McKee (2006) afirmem em seus manuais de roteiro que não há regras ou leis para esta escrita, apenas arquétipos e princípios, na prática, o mercado acaba por exigir a segurança da construção narrativa clássica aristotélica, como se vê na grande maioria dos filmes produzidos não apenas no Brasil como em outros países. As proposições de Aristóteles se somam a outros autores para determinar a forma como o roteiro deve replicar estruturas lineares de exibição. É a partir destes estudos que temos toda a concepção dramática de criação de personagens, curva dramática, arcos, atos, dentre outros elementos que compõem a linguagem narrativa do roteiro para audiovisual.

Este roteiro advém do teatro grego, sendo adaptado para diferentes escolas e vanguardas de teatro no século XX e, por fim, manifestando-se no cinema, embora com

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema do XII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, email: nathancirino@yahoo.com.br.

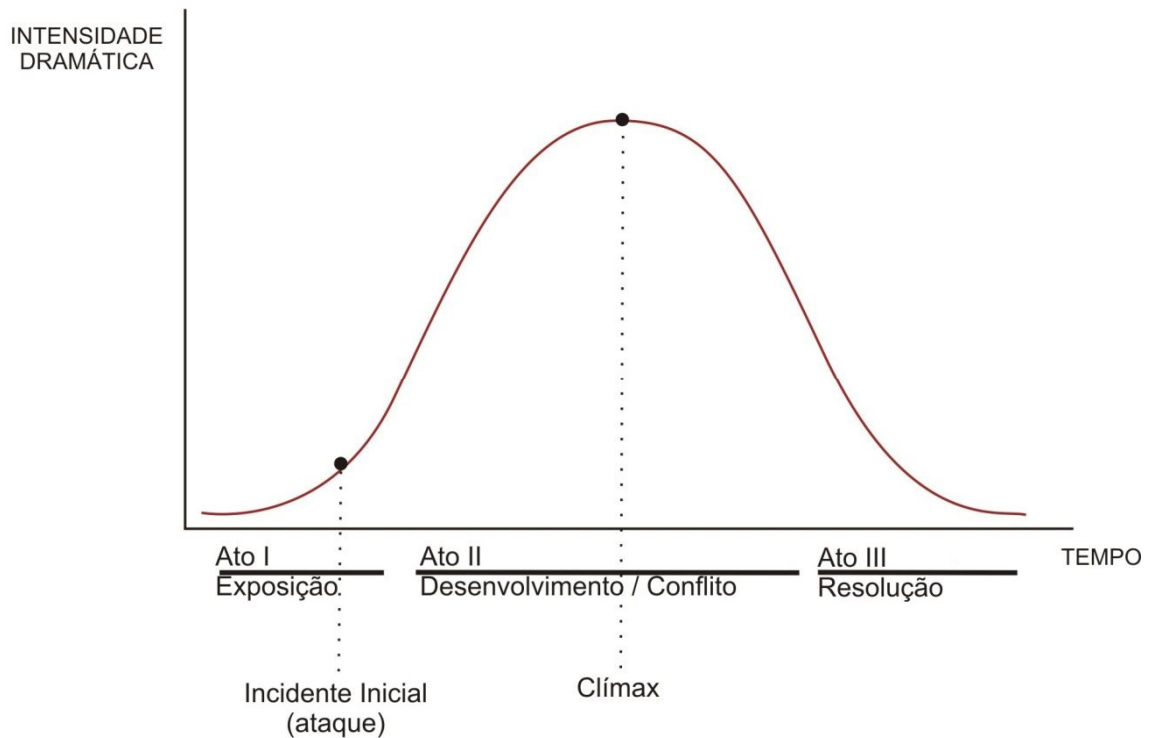
outra roupagem – ou formatação. A lógica dramaturgic é a mesma. O que nos interessa neste estudo, no entanto, é justamente o tensionamento em relação à manutenção das formas lineares de desenvolvimento dramático diante de mídias interativas digitais. Passamos pelo impacto da interatividade na construção de narrativas audiovisuais, mas os formatos de roteirização têm permanecido os mesmos do cinema clássico, o que favorece uma exaltação da tecnologia sobre a trama e não uma potencialização da trama pela tecnologia. É desta forma que, ao analisar os principais pontos da roteirização clássica e coloca-los lado a lado com as potencialidades da narrativa digital chegaremos a pontuações sobre alguns aspectos que configuram uma tensão entre estes dois gêneros.

O roteiro clássico: conceitos e modelos.

O cerne da construção de roteiros chamados aristotélicos são as divisões que ficaram conhecidas por meio do teatro: os atos. Os três atos da dramaturgia teatral tomam por base a Poética, quando o autor afirma:

Assentamos ser a tragédia a imitação de uma ação completa formando um todo que possui certa extensão, pois um todo pode existir sem ser dotado de extensão. Todo é o que tem princípio, meio e fim. [...] Portanto, para que as fábulas sejam bem compostas, é preciso que não comecem nem acabem ao acaso, mas que sejam estabelecidas segundo as condições indicadas. (ARISTÓTELES, 2011, p. 11-12)

O começo, meio e fim mencionados por Aristóteles correspondem, portanto, ao Ato I, II e III respectivamente. Fazem uso deste princípio praticamente todos os autores de manuais de roteiro da atualidade (FIELD, 2001; MACIEL, 2003; MCKEE, 2006; COMPARATO, 2007; CAMPOS, 2007). O que temos como principal modelo da construção narrativa no cinema tradicional/comercial reúne todos estes pontos levantados até o momento, aliando ainda alguns termos novos, conforme a figura:



A curva dramática³.

Compreende-se, portanto, que 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. Desta forma, autores dos mais antigos como Egri (1960) aos mais recentes como Maciel (2003) consideram o clímax como a *cena obrigatória*, ou seja, é por ele e para ele que todo o percurso dramático está sendo construído. Portanto, toda a ação deve ser guiada para uma cena que seja apontada desde o início da narrativa, um objetivo cênico a ser alcançado.

No gráfico também vemos referência a outro momento importante da curva dramática: o incidente inicial ou ataque, que “assinala o início da ação principal. É a manifestação ostensiva do problema, o elemento determinante que exige tal ação, a primeira grande ruptura do equilíbrio” (MACIEL, 2003, p. 54). Podemos dizer que sem ataque e sem clímax não há construção da curva dramática nos moldes clássicos da escrita de roteiros.

Field sugere que há no roteiro os chamados *Plot Points*, ou pontos de virada:

Quando está *no paradigma*, você não pode *ver o paradigma*.
Eis porque o ponto de virada é tão importante. O PONTO DE

³ Gráfico construído com base nos autores estudados.

VIRADA (plot point) é um incidente, ou evento, que “engancha” na ação e a reverte noutra direção. *Ele move a história adiante*. Os pontos de virada (plot points) no fim dos Atos I e II *seguram o paradigma* no lugar. Eles são âncoras do seu enredo. (FIELD, 2001, p. 96, 97)

Desta forma, Field defende que na transição entre o Ato I e II e entre o II e o III, o elemento surpresa deve servir para disfarçar a estrutura, auxiliando o autor a mascarar a existência dos três atos. Chamar a atenção para um casamento no começo do filme, por exemplo, e se deparar com uma noiva ausente já pode ser classificado como um *plot point*, haja vista que as expectativas foram frustradas levando a audiência a se envolver com o ato seguinte: a solução do conflito. Perguntas precisam ser respondidas para justificar o que aconteceu e, conseqüentemente, transportamos o público de um Ato de apresentação para um ato de desenvolvimento de conflito sem que este se dê conta do redirecionamento das intenções imagéticas e sonoras do filme.

Percebe-se, desta forma, que a estrutura do modelo clássico percorre, desde seu início em Aristóteles, uma jornada em busca do mascaramento da própria estratégia narrativa. As regras delimitam os elementos dramáticos de forma bastante clara, tentando conferir a eles sempre a aparência fluida de acontecimentos imbricados.

O autor Christopher Vogler ainda ressalta a existência de pontos altos de tensão na trama chamados *crises*, afirmando que o clímax é um único ponto que consiste no “coroamento de toda a história” (VOGLER, 2009, p. 231). Comparato (2009, p. 137) define que “Clímax é um momento em que todas as forças dramáticas estão no mais alto grau de tensão, porém existe uma solução à vista. Já na crise as forças dramáticas estão numa gigantesca e conflituosa tensão, entretanto não existe solução à vista.”. Considerando desta forma, teremos comumente várias crises e um único clímax nas narrativas para cinema, mas seria de um todo impossível uma história com mais de um clímax?

Para McKee (2006) há uma possibilidade de trama com mais de um clímax a partir do que ele chama de multitrama (*multiplot*): “A multitrama emoldura uma imagem de uma sociedade em particular, [...] ela costura pequenas histórias ao redor de uma idéia, de modo que essas fotos em grupo vibrem com energia” (*ibidem*, p. 218). O autor ainda ressalta que “Filmes com tramas múltiplas, por outro lado, nunca desenvolvem uma Trama Central; ao invés, eles enovelam numerosas histórias com o tamanho de uma subtrama.” (*ibidem*, p. 216). Por se tratarem de várias histórias, cada uma, portanto, se permite ter um clímax

próprio ou, por vezes, todas têm um mesmo momento de pico na curva dramática, o que não exclui o fato de que são quatro momentos concentrados em um único evento.

Poderíamos pensar em uma aplicação dos vários clímaxes, desta forma, para um filme que possua mais de uma curva dramática e isto é fácil de observar em tramas multiplot. No entanto, poderíamos considerar uma única curva dramática com vários clímaxes? Essa possibilidade nasce nas mídias digitais com o surgimento de tramas interativas, nas quais a curva não mais se desenha como um arco, mas sim como uma grande teia narrativa de possibilidades.

A narrativa digital e interativa

Em tempos de mídias digitais, a narrativa ganha aspectos que lhe conferem especificidades em relação àquelas realizadas em literatura, teatro ou mesmo cinema/TV. Isto se dá devido ao fator interatividade. A interatividade constrói possibilidades para que o processo de narrar e fruir uma narrativa sejam diferentes. Na maioria das vezes, a experiência interativa busca proporcionar algo próximo daquela realizada na narrativa oral, na qual estamos diante de uma história com potencial à imprevisibilidade e mutabilidade, contada face a face através de uma interação direta. Logicamente, a abertura da obra oral em ato é muito maior que a abertura proporcionada pela interatividade em meios digitais, o que se dá pelo fato que a primeira já se utiliza de uma interatividade responsiva dotada de conversacionalidade, algo que a interatividade em filmes não alcança devido à sua base computacional que precisa pautar-se no código fechado e no planejamento prévio das escolhas possíveis, ou seja, em um tipo de “programação”.

O emaranhado de acontecimentos na narrativa interativa, que denominamos aqui de trama, se manifesta em termos de roteirização a partir de estruturas gráficas que Falcão (2009) chama de *mapas narrativos*. É neles que podemos visualizar a estrutura da narrativa de forma geral, evidenciando cenas e acontecimentos, ou seja, somos capazes de visualizar o percurso do sujeito e os encadeamentos de situações dramáticas nos quais ele pode ser inserido. Para Falcão (*idem*, p. 65), o mapa narrativo é “uma interface de visualização da estrutura dramática dos games”, mas estendemos aqui o conceito aproximando-o da narrativa interativa de forma geral, mais precisamente do cinema. O próprio autor enfatiza que “é com o cinema que a linguagem advinda dos games guarda semelhanças mais imediatas” (*ibidem*, p. 65), o que nos autoriza a tal associação. Para o autor, a

não-linearidade pode ser encontrada ainda em mídias analógicas através de recursos como *flash backs* e outros manuseios do tempo diegético, no entanto a multilinearidade diz respeito às narrativas que fazem conviver diversos caminhos possíveis, tal como definiu Murray (2003) as histórias multiformes, sendo portanto exclusivas de mídias digitais e jogos de RPG.

Temos, então, a seguinte classificação de mapas narrativos segundo Falcão (2009, p. 70-75):

- **Linear:** Começam em ponto único e terminam em ponto único, sem variações no percurso narrativo. Ex.: Livro, roteiro clássico, revista em quadrinho e maioria dos games.
- **Multilinear Convergente:** Começam em um ou mais pontos e tem apenas um final. Há caminhos alternativos durante o processo, mas o final é um só. Ex.: maioria das narrativas digitais em alguns games.
- **Multilinear Divergente:** Começam em um ou mais pontos e tem vários finais possíveis, resultados de caminhos alternativos diversificados, formando uma espécie de teia narrativa. Ex.: Games estilo RPG e alguns filmes interativos.

Podemos deduzir que é precisamente na teia narrativa formada pelas estruturas de mapas multilineares divergentes que encontramos maior parte das tramas digitais, já que consideram finais diferentes para a trama a partir de escolhas do interator⁴.

Como operar, portanto, quando o roteirista abre mão da construção de um percurso acabado para traçar vários percursos que podem vir a ser atualizados (manifestos ou realizados) a partir de escolhas possíveis?

O roteirista se transforma não apenas em um profissional responsável por algo mais que apenas a narrativa, mas também alguém capaz de pensar em termos de plataformas digitais e suas potencialidades. Muda-se não só a figura do profissional que compõe essas histórias, mas muda-se também a forma de concebê-las. Dentre estes parâmetros e conceitos estudados para a narrativa digital interativa, o que é, de fato, ponto de choque com as teorias clássicas do roteiro aqui apresentadas? De que forma os modelos já tão íntimos da escrita cinematográfica entram em conflito com o que fora aqui levantado?

⁴ Termo cunhado por Janet Murray (2003) para se referir ao fruidor que interage com o meio na construção da narrativa digital.

Passemos a uma análise do embate entre estes dois polos para que possamos concluir nosso pensamento a respeito da construção narrativa nas mídias interativas.

Tensões e desafios: a narrativa clássica diante das novas possibilidades.

A narrativa tem se adaptado aos mais diversos meios que surgem e demandam novas construções, assumindo inclusive a forma de roteiro, sendo esta forma ainda uma configuração em constante mudança e adaptação a novas linguagens, como afirma Maciel:

O século passado assistiu a uma multiplicação das formas da expressão dramática, determinada pela incessante criação tecnológica de novos veículos, que ainda continua. O cinema, a televisão, o vídeo, a internet etc. são apenas alguns dos estágios desse processo que implicou a noção moderna de roteiro – noção que tem raízes na tradicional peça teatral, mas que apresenta novas dimensões resultantes das exigências das novas linguagens. (2003, p. 11)

Desta forma, vamos apontar os aspectos que entram em choque entre os modelos clássicos e os conceitos de narrativa digital levantados anteriormente. Apresentado o modelo clássico de roteirização e feita uma caracterização geral das narrativas interativas digitais, podemos, agora, sintetizar as tensões existentes entre os seus distintos modos de organização em sete aspectos principais:

1. Delimitação de três atos

Nas mídias digitais, os atos passam a ser um agrupamento de módulos narrativos ou até mesmo apenas um deles, o que nos permite falar em começo e fim de atos em momentos mutáveis. Não se trata de não termos mais a manifestação em atos, uma vez que o começo-meio-fim aristotélico, assim como a configuração de etapas de desenvolvimento de um percurso de transformação, sempre presidirá a organização de uma narrativa. Trata-se agora, tão somente, de concebermos atos com limites não definidos.

2. Forma

Na roteirização clássica temos o privilégio da ordem linear para que os eventos sejam narrados. A variação que podemos ter na linearidade diz respeito a inversões no tempo diegético, ora trazendo, por exemplo, o terceiro ato para o início do filme ou inserindo no meio da história um *flash back* que traga à tona o passado do personagem. Falcão (2009, p. 52) classifica como “não-linearidade” o fruto da manipulação do tempo diegético, quando o roteiro não apresenta correspondência entre a sucessão de eventos no filme e a sucessão de eventos cronológicos. As formas narrativas orientadas por um único fluxo de informações – *linear* ou *não-linear* nos termos de Falcão (2009) –, no entanto, acabam por perder as potencialidades do meio interativo. Para que a interatividade seja bem explorada faz-se necessária uma abordagem multilinear, onde temos “linhas temporais correndo simultâneas” (FALCÃO, *idem*, p. 52), com múltiplos percursos de desenvolvimento.

3. Clímax

Na roteirização clássica o clímax é um único ponto dentro da construção linear/não-linear. Em multitramas, nas quais várias histórias são contadas ao mesmo tempo, podemos ainda falar na presença de mais de um clímax, já que podemos ter um para cada história que está sendo contada, entretanto estas são as exceções. O que acontece em multitramas, na grande maioria das vezes, é um momento único no filme onde todas elas constroem, juntas, um grande clímax para o filme. Em narrativas interativas, no entanto, a presença de mais de um clímax passa a ser a regra já que há uma simultaneidade de tramas sendo narradas. Outra diferença em relação ao clímax passa a ser a importância que lhe é conferida em uma e em outra mídia. No roteiro clássico, o clímax é o ponto mais esperado do filme, a chamada “cena obrigatória” para onde todo o enredo é direcionado, assumindo, portanto, a incumbência de ser o ponto mais importante da história. Já na narrativa digital, a partir da interatividade, este conceito muda. Para Murray, o que importa neste tipo de construção narrativa não é mais o clímax, mas sim o percurso percorrido até que se chegue lá:

Por ser capaz tanto de oferecer quanto de sonegar, o computador é um meio sedutor no qual muito do prazer reside na manutenção do engajamento, na recusa do clímax. [...] Em outras palavras, a conclusão eletrônica acontece quando uma estrutura de trabalho, embora não o seu enredo, é compreendida. Esse encerramento envolve uma atividade cognitiva bastante diferente dos prazeres usuais de ouvir uma narrativa. A história em si não é solucionada. (2003, p. 169)

Desta forma, estamos diante, talvez, da grande modificação narrativa advinda da interatividade: a recusa do clímax. Enquanto na roteirização clássica esperamos por ele, na digital interativa nós o postergamos em nome da experiência de sua construção, valorizando mais o processo que o produto que dele resulta, privilegiando o *se fazendo* da narrativa.

4. Crises

A função das crises no roteiro clássico e no roteiro para mídias digitais interativas também muda a partir da interatividade e da multilinearidade. Elas não preparam mais para um único clímax, mas para vários. Cada linha narrativa, portanto, deve pressupor um clímax próprio e, por sua vez, desenvolver suas crises particulares. Além disso, a crise passa a ser uma espécie de medidora das escolhas feitas pelo interator. Quanto mais escolhas “erradas”⁵, mais crises ele enfrentará.

5. A evidência da estrutura narrativa

Temos outro ponto de tensão entre os roteiros clássico e de mídia interativa quando analisamos a forma de tratar a estrutura da narrativa. Na roteirização clássica, os três atos devem estar mascarados, disfarçados para que não haja a evidência de uma estrutura ou a percepção de mudança de ato. O que acontece no roteiro para mídias digitais interativas é o oposto. A estrutura não só pode como deve ser evidenciada.

⁵ Leia-se escolhas onde o personagem assume riscos maiores ou encara situações mais difíceis/caóticas.

A própria interface, dotada ou não de um mascaramento, já torna por si só evidente um percurso de escolhas.

6. Experiência do público

O roteiro clássico é pensado para que seja contado, passo a passo, conforme fora escrito, pressupondo um espectador atento e “passivo”. Falamos então de *projeção* do indivíduo no filme, ou seja, o espectador experimenta uma catarse fruto de sua ação psicológica e do assistir. Já no filme interativo, a experiência de fruição está ancorada na *imersão* e do convite a agir. Sua ação é também física e não existe pressupondo apenas o assistir, mas sim o assistir-intervir.

7. Mapas Narrativos

Como vimos anteriormente, na roteirização clássica preza-se pela linearidade ou, em casos de inversões cronológicas, pela não-linearidade. Em ambos os casos o mapa narrativo utilizado é o linear⁶. A roteirização para mídias interativas, no entanto preza por outra lógica estrutural: a dos mapas multilineares, sejam eles convergentes ou divergentes.

As mudanças da concepção de roteiro ou até mesmo de estrutura narrativa entre a construção clássica e a interativa são muitas, como podemos ver nestas páginas de definições e conceitos de ambas as partes.

Conclusão

Quando analisamos as possibilidades das plataformas digitais diante da narrativa fílmica podemos compreender que um novo panorama estende-se à vista dos produtores e escritores deste gênero. O roteiro clássico, tal como o conhecemos, detentor de tantas regras e de uma estrutura consolidada, encontra-se frente a tensões que obrigam os roteiristas a repensarem a forma como contarão suas histórias. Quanto mais negamos a necessidade de pensar um roteiro exclusivamente elaborado para a interatividade, mais nos colocamos

⁶ A inversão cronológica não altera o fato de que um módulo será exibido após outro. Não há uma abertura para mais de um caminho narrativo.

diante de produções interativas cuja dramaturgia não convence e a sensação de catarse diante dos personagens acontece de maneira superficial. 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, onde a plataforma passa ao segundo plano, sendo, inclusive, despercebida durante experiência imersiva.

REFERÊNCIAS

CAMPOS, Flávio de. **Roteiro de Cinema e Televisão: A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma história.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro.** 5 ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

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.

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

MACIEL, Luiz Carlos. **O poder do clímax: fundamentos do roteiro de cinema e TV.** Rio de Janeiro: Record, 2003.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** Tradução Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp, 2003.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção.** 3 ed. Rio de Janeiro: Lamparina editora, 2007.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor.** Trad Ana Maria Machado. 2 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

Sites:

ARISTÓTELES. **Arte Poética.** Disponível em:
<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/cv000005.pdf> Acesso em 22 out. de 2011.

EGRI, Lajos. **The Art of Dramatic Writing**. New York: Touchstone, 1960. Disponível em: http://books.google.com/books?id=RZ52P9cUf4AC&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_atb#v=onepage&q=obligatory&f=false Acesso em 08 de nov. de 2011.