



**GEMINIS**

[ABORDAGENS MULTIPLATAFORMAS]

# ROTEIRO E DESIGN DA NARRATIVA (DE GAMES)

## **JOÃO WINCK**

*Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC de São Paulo. Professor no Departamento de Comunicação Social da UNESP (Universidade Estadual Paulista - campus de Bauru).  
E-mail: winck@uol.com.br*

## **DORIVAL ROSSI**

*Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC de São Paulo. Professor da UNESP (Universidade Estadual Paulista - campus de Bauru).  
Coordenador do programa de pós-graduação (especialização) em Game Design UNESP.  
E-mail: bauruhaus@yahoo.com.br*

## **RESUMO**

A tecnologia narrativa audiovisual inaugura um modo de produção coletivo no qual a figura do autor se mescla e se anula na equipe de realizadores, os prossumidores. O projeto lógico estrutural ou design de relações da narrativa é o que emoldura toda a complexidade dos múltiplos projetos narrativos numa organização teleológica, uma espécie de “estrutura ausente”, um esqueleto fluido, invisível e inaudível. O design do audiovisual, é uma geometria plástica, matemática e política capaz de levar à compreensão das “mensagens” do audiovisual pela “maneira” de desenhar e organizar a trama no corpo da tecnologia narrativa; e isso inaugura um novo design: o Design de Relações.

**Palavras-Chave:** design; narrativa; prossumer.

## **ABSTRACT**

The narrative audiovisual technology ushers in a collective mode of production in which the figure of the author merges and vanishes in the team directors, the prossumers. The logical design or structural design is the relationship of narrative that frames the complexity of multiple projects in an organization teleological narrative, a kind of “structure absent,” a skeleton fluid, invisible and inaudible. The visual design is a plastic geometry, mathematics and politics can lead to an understanding of the “messages” of the audiovisual “way” of designing and organizing the plot in narrative body of technology, and it opens a new design: Design Relations .

**Keywords:** design; storytelling; prossumer

Não devemos confundir os termos ‘**narrativa** audiovisual’ e ‘**roteiro** para audiovisual’. ‘Narrativa’ refere-se ao fenômeno lógico da representação audiovisual como paradigma sociocultural, isto é, o conjunto de repertórios que articula as imagens das imagens, os argumentos dos argumentos e emoldura as formas do relato. Já ‘roteiro’ pode ser definido como protocolo de criação e organização técnica do objeto audiovisual<sup>1</sup>. Trata-se de uma metodologia para formatar a narrativa no campo das mídias propriamente ditas, como instrumento básico para a equipe de realizadores.

Nos estudos literários, ‘narrativa’ designa o discurso narrativo de caráter figurativo, que comporta personagens que realizam ações. Alguns estudiosos consideram a narrativa como uma sucessão temporal de funções, no sentido de ações.<sup>2</sup> No caso do audiovisual, teóricos como Sergei Eisenstein e Yuri Tinianov apontaram a ligação entre montagem e narração. Num filme atual, segundo Lotman (1978), nos encontramos simultaneamente em presença de três tipos de narração: figurativa, verbal e musical (sonora), entre os quais podem se estabelecer relações de grande complexidade. Para este autor, o cinema teria o poder de remeter o espectador para o vasto mundo dos fenômenos históricos e culturais, ou a uma narração de nível superior, resultante das diferentes montagens de modelos culturais. A narrativa audiovisual, por conseguinte, pode ser associada à montagem e/ou edição de vários tipos de narração (visual, verbal, sonora) precedida pelos modelos culturais, considerados como padrões narrativos, molduras ou matrizes metanarrativas.

Na raiz do processo de construção das narrativas audiovisuais está o roteiro, que é um gênero original, pois é uma forma de escritura que não segue uma regra precisa, universal e objetiva. Um roteiro de audiovisual não é cinema, nem televisão, assim como uma semente ainda não é a árvore.

A narrativa audiovisual pode ser definida como o projeto estratégico, um *design* que articula uma trama de ações e reações inter-relacionadas entre si, segundo uma cronologia interna ao relato, numa malha de linguagens. É um projeto, ou plano genéri-

---

1 Os games neste contexto são entendidos como objeto audiovisual.

2 Ver GREIMAS, A J. e COURTÉS, J. Dicionário de Semiótica, p. 294.

co, tanto das interfaces internas à tecnologia narrativa audiovisual como das diretrizes formais dominantes nas relações de comunicação da indústria do entretenimento com seus públicos. Já o roteiro para o audiovisual “é como um mapa rodoviário do deserto. Só mostra todas as coisas que você precisa saber antes de começar a jornada” (FIELD, 1994, p. 17). A experiência de trilhar a rota propriamente dita é dada às equipes multidisciplinares, formadas por técnicos, engenheiros, artistas etc., que conformam uma espécie de linha de montagem. Desde o ponto de vista da produção industrial do objeto audiovisual, o roteiro “encontra-se no início de um longo processo de transformação, e todo o processo depende dessa forma primeira” (CARRIÈRE, 1996, p.59), funcionando como guia para as equipes de trabalho.

Como projeto, ou *design*, o roteiro “é uma espécie de utopia. Mas os roteiristas necessitam de utopia. Porque um roteiro é ‘o sonho de um filme’” (CARRIÈRE, 1996, p.13). É um arrazoado capaz de realizar um sonho potencial, como também realizar uma “aula” de estética, de lógica e filosofia. Ele promove, conjuntamente, uma utopia (um topos virtual) de uma certa sociedade e aparelha o repertório cultural com um conjunto de sonhos possíveis.

No entanto, convém observar, junto com Baudrillard que “não há nada mais conservador que a utopia, porque jamais redimensiona sua perspectiva” (BAUDRILLARD, 2000, p.64). Assim, desde a perspectiva que analiso, enquanto *design* do audiovisual, o roteiro promove a mescla da fantasia com uma realidade possível, visando construir um repertório sensível nas plateias. Inaugura, assim, um paradoxo inédito no qual o realismo se torna utópico, e no qual o possível é impossível. Mas esse paradoxo nos diz também que há “uma utopia realista, e que há um impossível possível. O princípio da incerteza da realidade é uma brecha tanto no realismo como no impossível” (MORIN, 1997, p.73).

Interessa-me aqui discutir o roteiro como *design* de relações de comunicação e de linguagens, sem perder de vista sua natureza de expediente pedagógico complexo da indústria do entretenimento.

No roteiro a linguagem verbal escrita tece uma malha de reflexões filosóficas, políticas, econômicas e sociais mais como uma estratégia pedagógica do que artística ou partidária propriamente dita. Um roteiro clássico estabelece entre os diferentes agentes internos e externos à trama narrada, um padrão comportamental, um imaginário acerca do modo de vida.

Ele é tecido com os fios culturais e sociais que também promove, fornecendo-lhes as dimensões sensíveis da visualidade e da sonoridade, intimamente associadas à dramaturgia, à retórica e à plástica. Além de instrumento técnico, o roteiro é aparelho

político-ideológico, formador de opinião e de repertório imaginário “sensível”. Um bom exemplo são nossas imagens acerca do amor romântico. O imaginário social contemporâneo segue, na maior parte das vezes, os modelos promovidos pela indústria cultural como fonte privilegiada de mimese para o repertório sensível. Quantos de nós já não sonhamos com “aquele” beijo cinematográfico ou com aquele amor de telenovela?

O roteiro administra a influência afetiva do audiovisual numa relação emocional com seus públicos. Contudo, como *design*, serve aos propósitos da indústria do entretenimento, cuja função é “distrair” a atenção dos públicos, visando à padronização de repertórios e comportamentos sociais.

O roteiro de audiovisuais seria um tipo de aparelho tecnológico formulado verbalmente não para ser lido, mas, simultaneamente, para ser visto como se fosse pintura em movimento, ouvido como rádio, sentido como na dramaturgia, compreendido como literatura e interpretado como se fosse filosofia — ou o pensamento de “massa”.

Enquanto objeto sintético, a tecnologia narrativa audiovisual é o amálgama indissociável de um complexo de linguagens e técnicas de naturezas desiguais, porém combinadas. O roteiro é esboço verbal dessa amálgama, com o objetivo de esquematizar a substância dramática do audiovisual antes de ele tornar-se um fenômeno de comunicação e uma estratégia de convencimento.

No roteiro a palavra escrita perde a hegemonia simbólica e assume o caráter funcional. A escritura torna-se pragmática, configurando uma ferramenta de trabalho para a equipe de realizadores dos objetos audiovisuais. Assim, em certa medida, inverte-se a relação simbólica que a palavra escrita estabeleceu na narrativa literária. Na literatura a palavra busca provocar no leitor um conjunto de sons e imagens mentais ao qual se refere. No roteiro de narrativas audiovisuais ocorre o inverso. A linguagem verbal escrita está a serviço do som e da imagem que se derivam das palavras. Num roteiro, ao contrário do que acontece no romance, as palavras não valem por si próprias. O roteiro não é obra em si mesma, é apenas o esqueleto verbal de um filme virtual (CARRIÈRE, 1996).

As palavras escritas no roteiro estimulam uma forma de representação simbólica sincrética para além das palavras. O roteiro audiovisual expressa sons, imagens, formas, ritmos, movimentos e contextos de uma forma muito diferente daquela que faz a linguagem verbal.

Mas a escritura do roteiro não pode ser considerada apenas “literatura técnica”. Ao contrário, ela fornece o conjunto de parâmetros da configuração “poética” do complexo de linguagens e da ação dramática em audiovisual.

Costuma-se dizer que um roteiro é elaborado e realizado em três grandes mo-

mentos paradigmáticos, em que as relações de produção geram situações características no interior da cadeia tecnológica da produção de audiovisuais.

No modo de produção audiovisual o roteiro é escrito diversas vezes. Cada novo tratamento é sempre submetido à apreciação de um grupo de especialistas, produtores executivos e burocratas da indústria do entretenimento (KELSEY, 1952).

Quando pronto e aprovado, o segundo momento ocorre no *set*<sup>3</sup> de filmagens, onde o roteiro é submetido ao talento do coletivo dos executivos, artistas, técnicos, engenheiros e operários, cada qual exercendo funções simultâneas e coligadas umas em relação às outras. No terceiro momento, o produto da gravação é submetido ao conjunto de técnicos, artistas e especialistas responsáveis pela montagem e finalização da peça audiovisual.

Diferentemente do que ocorre na escritura do livro, na qual a mensagem é submetida à decisão individual do autor, antes das decisões em equipe<sup>4</sup> para sua reprodução técnica, no audiovisual a mensagem sofre inúmeros reparos e ajustes ao longo do processo coletivo de confecção, da escritura à finalização.

Enquanto a mensagem verbal impressa é produto de artesanato submetido à reprodução industrial, a mensagem audiovisual está assentada no paradigma industrial, sem, contudo, seguir as regras clássicas da linha de montagem taylorista. Ela é realizada pelo coletivo em todos os momentos do processo.

Numa linha de montagem clássica, o operário, para executar sua função específica, não necessita do conhecimento do projeto como um todo. Na montagem de um automóvel, por exemplo, aquele que aperta o primeiro parafuso virtualmente desconhece o *design* do automóvel. Nem por isso o desconhecimento do projeto impede a realização coletiva do projeto. Na linha de montagem do audiovisual, para que se alcance o *design* pretendido, ao contrário, o iluminador, por exemplo, deve conhecer o conjunto do projeto.

Do ponto de vista do modo de produção da tecnologia narrativa audiovisual a mensagem depende, paradigmaticamente, da criação e execução coletivas, desde o início até o final da construção do objeto audiovisual. Talvez seja essa a questão político-ideológica, em certos aspectos radical, que impede ou pelo menos retarda a adoção do modo de produção audiovisual em escala social.

A tecnologia narrativa audiovisual inaugura um modo de produção coletivo no qual a figura do autor se mescla e se anula na equipe de realizadores. O resgate desta

---

3 Local onde se organiza a produção do audiovisual. Pode ser um ambiente, uma paisagem, um cenário, um vazio ou uma realidade virtual. Esta locação é chamada, conforme o caso, de externa ou de estúdio.

4 Editores, marketeiros, preparadores etc. que ajustam personagens, mudam tramas reambientam situações etc., sobretudo quando se trata de literatura de massa.

figura é promovido, de maneira artificiosa, pela complexa função econômica<sup>5</sup> do diretor/autor/proprietário, promovida pela indústria cultural.

Do roteiro ao filme, a transformação é total. O roteiro tem sempre o *status* de um objeto em transição, cuja “confiabilidade” está sujeita a todo tipo de dúvida, a todos os remanejamentos possíveis. É desse caráter equívoco, ambíguo, incerto que indiscutivelmente nasce — com o objetivo de exorcizar tanta indefinição — o mito do profissional do roteiro sólido como cimento, da mesma maneira que se reproduz o mito de uma linha de montagem coerente, orquestrada pela batuta autoritária do diretor/autor do filme (CARRIÈRE, 1996).

O roteiro deverá ser atualizado passo a passo nos diferentes processos tecnológicos da linha de montagem do audiovisual. Desta instabilidade intrínseca ao roteiro audiovisual, a escritura é forma equívoca de configuração, ordenação e de interação da narrativa com os públicos. Desta forma contingente podem surgir infinitas combinações. Número *n* de tramas virtuais, que deverá ser atualizado numa única narrativa inscrita naquele audiovisual particular, no qual a confecção cooperativada estabelece unidade na diversidade.

O roteirista é um tipo de profissional da criação cuja habilidade é saber organizar a ação dramática da narrativa em escritura, de modo a descrever, com a maior precisão, os contextos espacial, temporal e temático, nos quais transcorrerá o conjunto de ações e atitudes das personagens. Esta maneira complexa de escrever uma narrativa é o que chamamos de *design* de relações do audiovisual dividido em três atos, como paradigma metanarrativo dos gêneros figurativos da tecnologia narrativa contemporânea.

A linguagem audiovisual não se estrutura tão somente neste esqueleto verbalmente construído na sintaxe do roteiro dividido em três atos. O projeto lógico-estrutural da narrativa se apoia em outros quatro projetos estruturais, que, amalgamados, determinam o *design* da moldura narrativa clássica da linguagem audiovisual: o projeto visual, o projeto sonoro, o projeto linguístico e o projeto dramático da narrativa.

O roteirista deve fornecer os indicadores da contextualização espacial e temporal na qual trama se desenrola, elementos verbais que as equipes de arquitetos, *designers*, projetistas, artistas plásticos, engenheiros e outros profissionais traduzirão em cenários, figurinos, programação visual, efeitos especiais, enfim, nos elementos plásticos constitutivos do audiovisual. Boa parte da trama será narrada por meio do projeto visual, enquanto o roteirista cria uma configuração simbólica, as equipes realizadoras executam os indícios visuais por meios técnicos, tecnológicos e artísticos.

Por sua vez, a narrativa visual será traduzida (fotografada mecânica ou eletro-

---

<sup>5</sup> No sentido de sistemático de promover expedientes que economizam esforços desnecessários, mas também mímesis da expropriação capitalista do trabalho.

nicamente) pelo pessoal especializado no circuito tecnológico do audiovisual propriamente dito: engenharia de imagem eletroeletrônica, tecnólogos e operadores, eletricitas, especialistas em efeitos óticos e trucagens mecânicas etc.

O roteirista também fornece indicadores da contextualização temática do audiovisual, traduzida em narrativa sonora pelo som ambiente, pelas trilhas musicais e efeitos de sonoplastia. Estes elementos são articulados pela equipe de artistas, músicos, engenheiros de som e operadores de áudio, que criam as paisagens sonoras compatíveis com as contextualizações temporais e espaciais propostas na trama.

As paisagens sonoras, por sua vez, são interconectadas ao projeto linguístico, no qual as premissas dramáticas da narrativa, as personagens e o enredo da trama se comportam segundo uma dada ordem cultural intrínseca ao idioma dos realizadores.

No projeto dramático, o roteirista promove os universais da cultura, isto é, aquelas crenças ancestrais que dão unidade linguística e cultural a dada sociedade, por meio da criação de situações dramáticas plausíveis às plateias, visando a promover a catarse no público. O projeto dramático, por sua vez, é consubstanciado no audiovisual por meio da atuação das equipes de atores, figurinistas, maquiadores, cabeleireiros, pesquisadores de época etc., responsáveis pela contextualização e caracterização das personagens no que se refere ao projeto linguístico.

O projeto lógico estrutural ou *design* de relações da narrativa é o que emoldura toda a complexidade destes múltiplos projetos narrativos numa organização teleológica, numa espécie de “estrutura ausente”, um esqueleto fluido, invisível e inaudível. O design do audiovisual, enfim, é uma geometria plástica, matemática e política capaz de levar à compreensão das “mensagens” do audiovisual pela “maneira” de desenhar e organizar a trama no corpo da tecnologia narrativa, a que chamamos de Design de Relações.

Desde este ponto de vista podemos apontar para uma questão pertinente contemporânea e dizer que ‘jogo’ seja então todo sistema composto de elementos combináveis de acordo com regras. Que a soma dos elementos seja o “repertório do jogo”. Que a soma das regras seja a “estrutura do jogo”. Que a totalidade das combinações possíveis do repertório na estrutura seja a “competência do jogo”. E que a totalidade das combinações realizadas seja o “universo do jogo” (FLUSSER, 1967).

## REFERÊNCIAS

GREIMAS, A J. e COURTÉS, J. **Dicionário de Semiótica**. São Paulo: Editora Contexto, 2008.

LOTMAN, Yuri. **Estética e Semiótica do Cinema**. Portugal: Estampa, 1978.



FIELD, Syd. *Quatro Roteiros. Estudo do roteiro americano*. São Paulo: Editora Objetiva, 1994.

BRENES, Carmen Sofia. **Fundamentos del guión audiovisual**. Espanha, Editora Eunsa, 1992.

CARRIÈRE, Jean-Claude e BONITZER, Pascal. **Prática do roteiro cinematográfico**. São Paulo: JSN, 1996.

BLUESTONE, George. **Novels into film**. Inglaterra, Johns Hopkins Univer, 2003.

BAUDRILLARD, Jean. **O Sistema dos Objetos**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MORIN, Edgard. **Cinema ou o homem imaginário: ensaios de antropologia**. Portugal: Relógio d'água, 1997.

KELSEY, Gerald. **Writing for television**. Inglaterra, Greenwood, 1952.

FLUSSER, Vilém. **Jogos**. São Paulo: Suplemento literário OESP, 1967