

Lukas James e os viajantes da história: influências cinematográficas na criação do roteiro para um jogo eletrônico.

Gustavo E. de Andrade¹

Lynn Alves²

Universidade do Estado da Bahia, Dept. de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade, Brasil



Figura 1: Abertura proposta para o jogo



Figura 2: Interface proposta para segunda fase

Resumo

Para o desenvolvimento de um game, diversos profissionais empreendem seus conhecimentos técnicos e criativos. Independente de qual metodologia seja utilizada para realização de um jogo digital, o papel do roteirista define, a depender de cada projeto, caminhos que podem ser percorridos por toda uma equipe de produção. Este trabalho tem por objetivo refletir sobre possíveis estratégias, escolhidas por um roteirista em jogos eletrônicos a partir da decisão em demarcar limites criativos com base na criação de roteiros para outro produto audiovisual: o cinema. Concluindo, será analisada a construção do roteiro de um jogo digital elaborado como exercício para verificação de aproximações e afastamentos entre as linguagens do game e do cinema.

Palavras-chave: Roteiro, Jogos digitais, História da Bahia

Contato:

¹ 3003gustavo@gmail.com

² lynnalves@yahoo.com.br

1. Introdução

O ato de contar histórias é um dos hábitos mais antigos da humanidade. Através de eventos contados, na forma de uma narrativa oral ou textual e na qual o narrador/autor controla os caminhos da história, empreendendo uma série de decisões a fim de causar determinados efeitos para aquele que a ouve (ou lê), o mundo como conhecemos é divulgado, estabelecido e construído.

O que sempre foi alterado com o passar dos séculos foi justamente a técnica de como estas histórias seriam contadas. A evolução e manutenção de técnicas cognitivas como a oralidade e a escrita conferem determinadas unidades semânticas e signos a uma narrativa. O espaço, tempo e representações de uma sociedade estão presentes em uma determinada narrativa. Não se trata apenas de contar uma história, mas também de preservar uma memória. Desse modo, conforme Silva [2006], a vida em grupo e o aperfeiçoamento das técnicas exigem que os mais habilidosos na criação e uso de instrumentos ensinem para os demais a técnica de sua produção.

O avanço da tecnologia, enquanto produção de objetos instrumentais, a partir do início do séc. XX apresentou oportunidades que enriqueceram o ato de narrar. A imaginação não será mais o elemento protagonista em todo processo cognitivo do sujeito. Artifícios semânticos e semióticos como a imagem e o som passam a colaborar dentro uma estrutura conduzida a produzir um determinado sentido e reconhecida como mídias audiovisuais.

Dessa forma, a partir do exercício de contar histórias através da escrita, o advento das mídias audiovisuais inicia uma dinâmica de ações e pesquisas as quais desembocam para um dos aperfeiçoamentos da técnica de escrever textos narrativos que serão inseridos em ambiente de imagem e som, levando ao contorno do que se conhece hoje como um roteiro ficcional, ou simplesmente, roteiro.

Uma das estruturas mais complexas para criação de roteiros, talvez pelos empréstimos feitos dos elementos que compõe outras mídias como cinema, televisão e

literatura e o imbricamento entre estas, são os jogos digitais também genericamente conhecidos como games.

Tal complexidade não é uma consequência exclusiva do desenvolvimento tecnológico de um game enquanto produto, mas reside também no seu potencial enquanto um objeto com alto poder difusor de conteúdo, que mimetiza estratégias utilizadas em mídias tradicionais como cinema e que produz também infinitas possibilidades de construção de narrativas e mundos ficcionais que são próprios e exclusivos de sua linguagem.

A evolução histórica dos jogos digitais nos demonstra a constituição de uma nova mídia que, além da possibilidade de criar outras mídias e possibilidades narrativas, estabelecem interlocução com outras linguagens, a exemplo do cinema e da escrita [Alves 2005]

Dentro deste contexto, Alves [2005 p.44] questiona se “não seria a síntese dos games com as narrativas cinematográficas a via que conduziria à concretização de uma nova mídia, articuladora de níveis elevados de interatividade com tramas complexas?” A pesquisadora ainda afirma que as atuais análises existentes que tentam “articular essas duas linguagens ainda se encontram muito embrionárias, necessitando de trabalhos (teóricos e de aplicação) mais aprofundados” [Alves 2005 p.44].

Clua e Bittencourt [2003] irão reforçar ainda mais o pensamento de que os roteiros de jogos digitais “cada vez mais se assemelham a roteiros de filmes”

Sendo assim, como discutir a construção de roteiros em jogos digitais sem antes refletir, mesmo que brevemente, sobre alguns elementos e diretrizes que ajudam a estruturar, atualmente, o roteiro cinematográfico?

A priori, será apresentado neste trabalho estratégias básicas que compõe uma técnica de escrever roteiros para o cinema, buscando compreender a importância destas em um contexto de criação de narrativas.

Em um segundo momento, busca-se apresentar um breve diálogo entre pressupostos técnicos e criativos na tessitura de um roteiro cinematográfico e a aplicação de seus elementos no exercício de construção de um roteiro para um jogo digital com fins educacionais sobre a história da Bahia.

Em seguida, conclui-se com uma reflexão acerca das problematizações encontradas no exercício, considerando aproximações e afastamentos que envolvem o desenvolvimento de roteiros para jogos eletrônicos e o contexto de influência que o cinema aplica sobre esta mídia.

2. Trabalho Relacionado

Este artigo está relacionado aos estudos relacionados de uma pesquisa de mestrado em andamento cujo objetivo principal é uma investigação sobre possíveis estratégias que poderão ser criadas ou adaptadas a fim de facilitar a criação de roteiros para jogos digitais com fins educacionais.

O mestrado está sendo desenvolvido no programa de pós-graduação em Educação e Contemporaneidade, da Universidade do Estado da Bahia, sob a orientação da professora Doutora Lynn Rosalina Gama Alves, também coordenadora do grupo de pesquisa Comunidades Virtuais, desenvolvendo investigações acerca da potencialidade dos jogos eletrônicos em relação a processos educacionais.

3. Um breve passeio através dos roteiros cinematográficos

Os efeitos finais de um filme sempre são incertos. Isto porque uma obra cinematográfica depende do repertório de seus espectadores para que ela realmente seja construída no imaginário daqueles que a assistem.

Antes da exibição dentro do cinema, qualquer obra audiovisual é uma aproximação, pois ela existe apenas no momento em que é veiculada [Gomes 1996] assim como uma música só existe quando é tocada e, partindo desta lógica, um jogo digital só existe quando é jogado.

Por certo, uma indústria pulsante e gigantesca como a do cinema não pode ser regida por aproximações. Aproximações representam terreno fértil para o florescimento de incertezas e estas por sua vez antecipam possibilidades de fracasso. Possivelmente, um dos elementos que ajudam a mitigar possíveis incertezas enquanto a produção de uma obra audiovisual é o roteiro.

Podem ser encontradas, em diversos manuais de roteiro, definições para o que seja este documento. Sendo bastante objetivo, Comparato [1995, p.17] explica que o roteiro é “a forma escrita de qualquer projeto audiovisual”. Field [2001, p.31], por sua vez, será mais abrangente ao afirmar que o “roteiro é uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática”. Em síntese com os dois autores anteriores, Guimarães [2009, p.29] já admite um espaço no qual o produto audiovisual irá acontecer, pois, segundo o autor, o “roteiro deve ser considerado como uma descrição verbal de imagens, sons e efeitos de filme que serão depois produzidos para exibição em tela de cinema ou televisão”.

Sendo assim, ao adotarmos a idéia de que um projeto audiovisual inicia com a escrita de um roteiro,

que desenvolve uma “estrutura dramática”, Guimarães [2009] conclui que o roteiro é mais uma etapa do trabalho de fazer um filme. Esta estrutura dramática, a serviço de uma instância narratológica pode ser assumida como um elemento constituinte de um processo de comunicação, que segundo Gosciola [2008] é um ato social que recorre à linguagem, como suporte ordenador de conteúdos, para atender à necessidade humana de representação e troca de informações, de narrar fatos, de contar histórias

Nestes termos, roteiros para produtos audiovisuais se constituem em elementos comunicacionais e, se considerarmos as diversas metamorfoses que tal produto audiovisual irá sofrer durante sua linha de produção será, especificamente, no roteiro que as primeiras propostas imagéticas, cognitivas e emocionais serão estabelecidas.

Para tratar da melhor disposição destes elementos, unicamente expressos pela palavra escrita, profissionais especializados em roteiro transmitem conhecimentos e técnicas desde os primeiros estudos que vislumbravam a estruturação de um cinema narrativo ficcional.

Para este trabalho, assume-se a proposição de que um ambiente narrativo se desvela através de elementos que constituem uma história enquanto uma sucessão de eventos que se passam no tempo e espaço [Guimarães 2009]. O desenvolvimento desta estrutura pode representar um determinado nível de dificuldade que varia entre alguns profissionais devido ao teor subjetivo que envolve uma história já que estas consistem em alguns elementos estruturais comuns, encontrados universalmente em mitos, contos de fadas, sonhos e filmes. [Vogler 1997]

Deste modo, o roteiro, enquanto documento que propõe concepções criativas em relação a aspectos imagéticos e textuais e com um determinado propósito audiovisual, apresenta a primeira dificuldade que se traduz face um gigantesco universo de possibilidades que dependem dos repertórios de vida de cada sujeito e como este maneja a sua criação.

Guimarães [2009] nos informa ainda que durante a escrita de um roteiro estará sendo também executado o trabalho de formação do roteirista-autor-artista, tanto considerando a sua capacitação pessoal, o que irá desenvolver ainda habilidades e adquirir experiência, assim como na preparação para escrever um determinado filme.

O primeiro desafio que um roteirista-autor-artista enfrenta é a dificuldade em tratar uma idéia, ou várias delas, a partir de um procedimento que possibilite a criação de um enredo, uma trama. Field [2001] irá afirmar que todo roteiro tem um assunto. No entanto, é comum observar também que muitos escritores, até o mais experientes, sofrem de um problema que não se

apresenta sobre o “como escrever” e sim em como obter idéias, assuntos, em suma, como ser criativo.

Como este trabalho se propõe ao estudo de estratégias para escrita de um roteiro para um jogo eletrônico, não serão aprofundados os estudos sobre o ato de ser criativo, ou também chamado como processo de inspiração, que o roteirista desenvolve no exercício do seu ofício, pois tal processo está intimamente ligado a subjetividade do sujeito que escreve e como a mente deste criador, conforme nos diz Guimarães [2009], é capaz de fazer de algum lampejo, percepção, idéia, conceito, visão ou o que seja que lhe sirva de fonte original, impulso e guia para um determinado processo de criação.

O processo se complica ao percebemos que é realmente difícil precisar de onde nascem as histórias e, quando estas surgem, tem a estranha mania de virem incompletas, distorcidas, mascaradas e até escondidas. [Guimarães 2009]. Em um primeiro momento, a situação não parece ser tão simples: como manter sua mente aberta a ponto de perceber os movimentos da inspiração de uma idéia a qual pode não estar tão clara, às vezes escondida?

O contexto de pesquisa de um assunto, o que representa também o universo da criação de uma idéia, envolve diversos métodos que podem nascer desde a vivência do cotidiano, prestando atenção em fatos comuns que são noticiados em jornais e revistas ou até experiências pessoais, uma simples frase que uma pessoa conhecida proferiu, por exemplo.

O importante é ter em mente que um processo de criação em roteiros passa por decisões que são extremamente subjetivas, pois o escritor sempre exerce a escolha e a responsabilidade para determinar a execução dramática da história [Field 2001].

Ter um conjunto de idéias à disposição, mas ainda não conseguir estruturar o raciocínio narrativo, é um impasse crucial na criação do roteiro, pois até que exista um recorte da idéia, nada em relação ao audiovisual está sendo imaginado, pensado e/ou decidido.

Portanto, o exercício de um criador/roteirista é, antes de tudo, escrever o que já conhece e o que irá pesquisar sobre o determinado assunto do qual tem interesse em trabalhar no seu roteiro. Ao escrever, de maneira livre, a possibilidade de surgir o recorte da idéia será muito maior, pois conforme Field [2001, p.20] “várias páginas podem ser escritas sobre sua história antes que você comece a pegar os elementos essenciais e resumir uma história complexa numa ou duas frases simples”.

3.1- A estrutura dramática

Com uma elaboração mais precisa da idéia sobre qual o roteiro irá ser desenvolvido, a etapa que se

segue depende, antes de tudo, de que fique definido de que uma estrutura dramática se sustenta a partir da dinâmica ação e personagem. Ação é o que acontece, enquanto personagem é a quem acontece [Field 2001].

Todo roteiro, portanto, dramatiza ação e personagem. Conseguindo expressar sua idéia sucintamente em termos de ação e personagem, de tal forma que fique claro que a história é sobre esta pessoa, neste lugar, vivendo tal “coisa”, pode-se afirmar que se deu início a uma preparação do roteiro [Field 2001].

Uma ação, “o que acontece”, pode ser também traduzida em um movimento que é gerido através de um conflito. Apesar de parecer simples, a palavra “conflito” pode sugerir significados subjetivos para quem escreve. Nogueira [2010] apresenta um entendimento no qual o conflito é desvelado através de um protagonista, o que acreditamos não ser necessariamente um indivíduo/sujeito, que tem um objetivo a alcançar, mas que para tanto enfrenta um determinado número de obstáculos, em diferentes graus de dificuldade.

Sendo assim, tendo em mente uma idéia do conflito para a história que será contada, é importante ainda que ainda no início da escrita seja feito um exercício de síntese, a ponto de resumir a trama em uma frase ou parágrafo. Este “resumo”, considerado por Nogueira [2010] como sinopse ou ainda storyline, permite ter uma visão de conjunto da trama, um dispositivo pelo qual iremos ter noção da história a ser contada.

Para Nogueira [2010], na storyline serão encontrados os elementos essenciais da história, assumindo uma direção que seja clara e a descrição do conflito narrado de forma integral e resumida em poucas linhas. Ou seja, é o exercício de observar os fundamentos da trama, buscando-se o máximo de concisão e eficácia. Então, com o recorte da idéia proporcionado pelo exercício de escrever uma storyline, o roteirista terá mais segurança em desenvolver os possíveis caminhos da narrativa de seu projeto audiovisual.

A próxima etapa será um aprofundamento sobre o elemento personagem. A storyline, na maioria das vezes, apresenta exclusivamente o protagonista da história e sua ação principal durante a narrativa. Mas haverá complicações durante a história que irão potencializar o conflito da mesma. Uma maneira eficaz de desenvolver melhor a ação é pensarmos extensamente na construção de personagens.

Estruturando o conflito básico, definido na storyline, fica mais evidente de qual personagem a história precisa, de quem vai “viver” este conflito. A resolução para esta proposta é bastante simples e reside na pergunta: “o que o seu personagem quer?” [Field 2001].

Para Guimarães [2009], personagem é a figura humana ou humanizável, quando dotada de necessidade dramática. Esta necessidade, conforme já discutido acima, é o aquilo que rege a ação da personagem no roteiro e que, ainda segundo Guimarães [2009, p.48] tal ação sempre “poderá ser reduzida à simplicidade de um verbo, como vingar o pai para Hamlet ou amar Julieta, para Romeu”.

O conflito que o personagem irá viver presente na storyline e podendo ser identificado pela ação de um simples verbo, poderá dar indícios que ajudam a definir características físicas e psicológicas. Considerando o exemplo dado por Guimarães [2009], ao pensarmos em um Romeu que lutar para ficar ao lado de Julieta, podemos, de maneira geral, nos permitir a imaginar uma versão deste personagem que se aproxime do clássico de Shakespeare, mesmo que não tenhamos lido o livro ou assistido ao filme.

No entanto, a criação de um personagem ainda pode representar dificuldade para qualquer autor, principalmente se consideramos que as características escolhidas servirão de base para as ações que irão fazer parte do roteiro. Neste momento, é importante que o escritor tenha em mente que o ato de escrever desenvolve um fluxo de perguntas que geram respostas. É um desenvolvimento de personagem no qual se instala uma “pesquisa criativa”: você faz perguntas e obtém respostas [Field 2001].

Quem são eles e o que fazem? São felizes ou infelizes com suas vidas ou estilos de vida? Desejariam que suas vidas fossem diferentes, com outro emprego, outra esposa, ou possivelmente desejariam ser outra pessoa? Perguntas como estas, sugeridas por Field [2001] norteiam um caminho possível sobre uma estruturação de personagens. É importante notar, que ao criar e responder perguntas como estas, estamos preenchendo lacunas necessárias ao roteiro no que tange a ação dramática e nos possibilita avançar para outra etapa que será a construção do argumento do projeto audiovisual.

Segundo Comparato [1995], através da elaboração de um argumento também estaremos desenvolvendo personagens. O argumento nos possibilita inserir a personagem em estruturas de tempo e espaço, o “quando e onde” que a narrativa irá acontecer, inclusive inserindo mais elementos como cenários, figurinos e outros personagens.

Escrito sob o formato de prosa, o argumento é um texto cujo tamanho pode variar a depender da complexidade do projeto que está sendo realizado. Será no argumento que definimos melhor o conflito do personagem, inserindo obstáculos para que ele não satisfaça a sua necessidade e por isso é fundamental que tal necessidade esteja clara para quem escreve, pois os obstáculos dependem disso [Field 2001].

Elementos como personagens, ação, obstáculos e conflitos podem parecer confusos àquele que escreve suas primeiras linhas. Buscando orientar roteiristas e mesmo ainda sendo um método questionado por alguns profissionais experientes do ramo, Syd Field [2001] criou um diagrama, intitulado paradigma de Field, no qual ele enumera os momentos básicos que devem constar em um roteiro.



Fig.01 – Paradigma de Field

Em seu paradigma, Field divide a ação dramática, ou seja, o movimento que o personagem protagonista irá transcorrer durante toda a trama, em três atos sendo que estes ainda possuem uma numeração em porcentagem para servir de referência em relação ao tempo da história de cada um. Essa divisão em três atos pode funcionar para muitos escritores como um mapeamento estratégico sobre de que maneira o conteúdo poderá ser disposto para a escrita do argumento inicial.

No primeiro ato, o personagem é apresentado ao público com suas principais características e, a depender da narrativa, o seu cotidiano, o contexto no qual ele vive ou irá viver a história. O primeiro ponto de virada é um acontecimento que tira o protagonista de sua normalidade, do “equilíbrio” que o mesmo estava vivendo. Logo após o primeiro ponto de virada inicia-se o segundo ato, aonde a história realmente será desenvolvida, apresentando o conflito do personagem e os obstáculos que o impede de atingir o seu objetivo principal.

Em um dado momento da trama, no final do segundo ato, ocorre o segundo ponto de virada cuja intenção principal é conduzir o personagem para outro equilíbrio diferente daquele iniciado na história. Após passar por diversos obstáculos, o personagem se depara no segundo ponto de virada ou também chamado de clímax, em um momento que finaliza o seu conflito e o aproxima de sua necessidade, mesmo que esta seja agora diferente daquela que iniciou a história.

Tudo que se segue após esta etapa é um direcionamento para a conclusão que está representada no desenvolvimento do terceiro ato.

4. Roteiros para jogos eletrônicos: o processo de criação de Lukas James e os viajantes da história.

Assim como no cinema, a criação de um roteiro para um jogo digital concentra os seus esforços no estabelecimento das melhores soluções que possam traduzir o conteúdo imagético e textual que o jogo propõe. E, após o estabelecimento destas soluções, assim como no cinema, outras instâncias criativas tomam para si o que foi, a priori, decidido uma vez que é nesse item (roteiro) que o jogo deve mostrar seu diferencial em relação aos outros [Clua e Bittencourt 2005].

Mas como descomplicar a tessitura de um roteiro para jogos digitais?

O primeiro passo está em contextualizar de que tipo de roteiro estamos falando. Esteban Clua e João Bittencourt sinalizam que para jogos digitais os roteiros são chamados de “interativos, pois diferentemente de filmes, devem ter espaço para interferência do usuário no desencadeamento da história” [2005, p.1327].

Tal diferenciação tem uma razão de ser. Um filme e um jogo eletrônico, mesmo sendo aceitos como produtos audiovisuais, revelam uma dinâmica de apresentação de imagens e sons de forma diferente, instaurando-se nestas condições uma ruptura da linguagem. Neste ponto, revelam-se duas formas de expressão a partir de um suporte audiovisual que irá evidenciar a tradução de uma linguagem para outra, do filme para o jogo ou vice-versa.

Neste processo de adaptação, semelhanças estéticas poderão ocorrer, contudo podendo ainda apresentar aspectos visuais, lingüísticos e sonoros diferentes. Estes valores, constituindo-se em signos e significados para um destinatário, irão ser articulados através de um processo de tradução intersemiótica, no qual, segundo Plaza [2003] é a tradução que consiste na “transmutação” de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, mediada através de suportes que apresentam condições necessárias para a expressão de cada linguagem e a sua respectiva materialização em signos.

No atual contexto de produção de projetos audiovisuais, a possibilidade e a necessidade de se aproveitar boas histórias estão sempre em emergência. Neste sentido, é comum observar o esforço em reestruturar um projeto criado para um destes sistemas de signos, ou seja, a “tradução” de uma narrativa que é delineada no cinema para o sistema audiovisual de um game ou vice-versa.

Considerando que o roteiro de um projeto audiovisual define o início criativo e produtivo de uma obra, este documento, por si só, não se basta como um

“gerenciador” de uma tradução intersemiótica. Pontos relevantes como o design de personagens e a interação dos mesmos em um espaço criado para a narrativa do game devem ser considerados justamente por estarem inseridos em outro contexto de produção audiovisual.

Talvez, nessa perspectiva, alguns exemplos de tradução intersemiótica de filmes em jogos eletrônicos ou vice-versa não tenham o sucesso esperado. A esse respeito, Alves [2005] acredita que, como a transposição dos games para tela do cinema nem sempre consegue ser fiel, o que podemos observar é o fracasso de algumas produções.

Como avaliação final da disciplina Teoria dos Jogos Eletrônicos, realizada no Programa de pós-graduação em Educação e Contemporaneidade da Universidade do Estado da Bahia, durante o segundo semestre de 2010, foi lançada a proposta, cujo critério metodológico foi de livre escolha, de criação de um jogo eletrônico com fins educacionais, a partir de uma apresentação não aprofundada de elementos básicos que constituem um game como a interface, gameplay e o roteiro.

O grupo, constituído por um historiador, um especialista em hipermídia e pelo autor deste artigo, especialista em roteiros e programas audiovisuais, definiu que a temática a ser tratada seria a história da Bahia, demonstrando alguns pontos cruciais desde o descobrimento do Brasil até a independência da Bahia, em 1823.

Conforme Assis [2007], o processo de desenvolvimento de um videogame é longo e envolve muitas pessoas com habilidades diferentes. Para este exercício, o grupo tentou ser o mais prático possível considerando a limitação técnica do mesmo. Determinou-se que o especialista em hipermídia elaborasse a concepção visual do jogo, uma proposta simples de interface apenas para contextualizar a temática, o historiador determinasse quais seriam os momentos históricos presentes na narrativa, auxiliando na inserção das mesmas no roteiro, inclusive de forma ficcional e o roteirista elaborasse um roteiro preliminar que servisse como idéia inicial para que uma suposta equipe de produção desenvolvesse elementos mais aprofundados e relacionados ao gameplay e o design.

Diálogos entre os personagens são uma das formas mais utilizadas para transmitir o conteúdo de um jogo, e neste caso, um conteúdo sobre história da Bahia. No entanto, este projeto ainda em fase inicial não chegou a contemplar a escrita de diálogos devido ao curto tempo de pesquisa que foi dedicado ao mesmo.

A proposta da narrativa nasceu, primeiramente, na constituição de uma idéia que mesclasse elementos de realismo fantástico característicos de um jogo de RPG ao mesmo tempo em que apresentasse uma história atrativa para o público proposto: estudantes do 7º ano do ensino fundamental. Seguindo o conceito de ação

dramática proposto por Guimarães [2009], decidiu-se que os elementos de narrativa fossem estabelecidos na constituição do personagem protagonista do jogo: Lukas James, um garoto de 12 anos de idade que possui o poder de viajar no tempo.

Mas apenas um personagem não faz o jogo. Conforme já demonstrado anteriormente, é preciso pensar em um conflito que possa ser traduzido em uma storyline. No caso deste roteiro, o conflito inicial se apresenta na seguinte storyline: “Um garoto de 12 anos que tem o poder de viajar pelo tempo e segue em busca da sua irmã caçula que foi raptada e escondida em algum lugar no passado”.

A idéia de que um game deve gerar conflitos para o jogador foi uma preocupação para a construção da narrativa deste jogo. Na storyline tem-se o cuidado para que isso fique evidenciado e, portanto, a inserção de qualidades no protagonista é fundamental. Ao construirmos em uma narrativa que envolve um garoto de 12 anos cujo objetivo principal é salvar sua irmã pode, de fato, representar algo interessante no que tange conflito. Mas ao escolhermos que este garoto tem o poder de viajar pelo tempo e resgatar a irmã perdida em algum lugar da história, as possibilidades de conflito serão não apenas ampliadas como mais interessantes para o jogador.

Desse modo, com este conflito, pretende-se esclarecer para uma equipe de produção o que iremos desenvolver enquanto narrativa e no caso deste projeto serão as aventuras de um garoto que não medirá esforços para encontrar sua irmã caçula.

Durante a criação da personagem principal foi levado em conta aspectos que o aproximassem do público alvo: a idade similar, a ação de resgatar o que pressupõe a coragem em enfrentar desafios, o elemento do poder de viajar no tempo, o que confere ao personagem um significado de capacidade mágica e a sua descrição física. Para a equipe de produção, Lukas James foi construído: “Um garoto de 12 anos, cabelos pretos, porte magro, que usa um boné verde, jeans, camiseta azul e uma jaqueta vermelha. Seus olhos são escuros e ele possui uma expressão de alerta. Na mão direita, ele usa o Lux, um anel que possui uma gema branca que, ao viajar pelo tempo, se transmuta em diversas cores”.

Apesar de não estar escrito na storyline, a narrativa do game foi desenvolvida pensando-se em utilizar mais dois personagens que auxiliassem o protagonista em sua jornada. Estes personagens acompanhariam Lukas, mas só seriam utilizados como avatares jogáveis a depender do interesse do jogador e da necessidade da quest.

A intenção de utilizar mais dois personagens neste jogo está calcada em duas premissas: a de que o jogador decidirá sozinho qual será o melhor personagem, cada qual com suas características

particulares, que será utilizado em determinadas missões propostas pelo game play do jogo. E também de que três personagens possibilitam uma riqueza maior de detalhes na trama proposta o que, possivelmente, poderá refletir no interesse do jogador pela história.

Os outros dois personagens são Babi, amiga de Lukas e Tomás, um chaveiro-criança, que tem o principal poder de se mover geograficamente na história. Para estes dois personagens, a criação proposta foi: “Babi, 12 anos, garota de cabelo ruivo curto à altura do queixo e sardas no rosto. Bastante esperta e impulsiva, ela aprendeu artes marciais ainda criança, com o seu pai. Ela gosta de Lukas, mas nunca teve coragem para se declarar e resolver entrar na jornada para ajudar o amigo, na esperança de se aproximar dele.”

“Tomás, 11 anos, tímido e de estatura pequena e magra. Ele usa óculos e ainda está aprendendo a utilizar seus poderes como chaveiro. Ele entrou na aventura a pedido de seu pai, amigo fiel do pai de Lukas, Jonathan James.”

Após a caracterização dos personagens principais, percebe-se que, assim como em um roteiro cinematográfico, podemos representar o conflito do game através das ações do personagem. Lukas James tem a missão de salvar a irmã e a isso antecede uma série de obstáculos e lutas que são os ingredientes primários de todo drama [Field 2001].

Será justamente o desenvolvimento deste conflito que representa uma aposta de que o jogador se interesse pelo game. E optou-se que, para a narrativa do game, os conflitos estariam inseridos no desenvolvimento das missões da personagem, também comumente conhecido como quests. Em relação ao argumento, a proposta foi assim elaborada:

“Existe uma lenda na qual seres superiores chamados Ascendentes, criaram o planeta Terra. E durante milhares de anos, estes seres observaram a evolução do planeta e o surgimento da raça humana. Por um motivo que as lendas não conseguem explicar, os Ascendentes deixaram o planeta Terra, mas em seu lugar, eles criaram seres mágicos, parecidos com os humanos, e que usam o poder de um anel, chamado LUX, para se movimentar pela linha do tempo na história. Eles são conhecidos como SALTADORES e a eles foi dada a missão de observar a história e consertar todos possíveis erros que pudessem alterar o rumo da evolução da humanidade.

Todo este conhecimento sobre o futuro da humanidade está escrito em um pequeno artefato chamado COMPENDIUM, e que apenas os CHAVEIROS, outros seres mágicos também criados pelos Ascendentes, podem interagir. Além da ajuda dos Chaveiros para ler o Compendium, os Saltadores precisam da habilidade que eles possuem de se locomover geograficamente pelo espaço. Desse modo, a patrulha

pela linha da história, em seu tempo e espaço, estaria completa.

Porém, um grupo de Saltadores está insatisfeito com a confirmação de uma lenda que está escrita no Compendium: irá nascer uma criança, o ORÍN, que terá os poderes dos Chaveiros e dos Saltadores juntos, sem precisar de nenhum artefato mágico para isso. Morten, um saltador-líder, resolve “caçar” esta criança e descobre que ela é filha de Jonathan James, um saltador, com uma humana, Estela.

No momento do nascimento da criança, Morten “salta” para o quarto do hospital, buscando raptar o bebê. Lukas James, presente no quarto, tenta proteger sua mãe e irmã. Antes de ser atacado por Morten, seu pai, Jonathan, surge no quarto e inicia uma luta entre os dois saltadores. Jonathan morre, mas antes, consegue enviar Lukas e Estela para um lugar seguro. Mas não consegue evitar que sua filha seja raptada por Morten.

Lukas agora jura vingança pela morte do pai e inicia sua jornada para tentar achar sua irmã que poderá estar perdida em qualquer período da história. Para isso, ele vai contar com a ajuda de sua amiga Babi, uma garota de 12 anos e exímia lutadora de kick-boxer e Tomás, 12 anos, filho de um Chaveiro-Líder que foi muito amigo do pai de Lukas.”

A partir deste breve argumento, observa-se a opção de apresentar uma história pregressa, ou seja, uma história que antecede àquela que será desenvolvida pela narrativa do jogo. Mesmo não sendo obrigatória, será relevante a inserção de uma história pregressa como forma de potencializar a imersão do jogador com o game uma vez que o mesmo apresenta um universo fantástico, de fantasia. E será nesta história também que se instala o conflito, a instalação de uma crise sobre um regime de normalidade, qualquer que seja a crise e qualquer que seja o que chamemos de realidade [Guimarães 2009].

Utilizando ainda o modelo proposto pelo paradigma de Field, neste argumento, o primeiro ato inicia com a apresentação da história pregressa e encerra no momento em que a irmã de Lukas James é raptada do quarto da maternidade. Esse é o primeiro ponto de virada, aonde o personagem é retirado de sua normalidade. Até este momento, a resolução proposta para adaptação deste roteiro em um jogo é a utilização de animação cinemática, um recurso semelhante a pequenos filmes dentro do jogo e muito utilizado em projetos que possuem um vasto conteúdo a ser transferido ao jogador.

O segundo ato se estende durante toda a viagem que Lukas e seus amigos fazem, procurando por sua irmã que está perdida em algum lugar na história da Bahia. Este momento está traduzido já em forma de jogo digital através das missões, comumente conhecidas como quests, que serão o jogo em si. Conforme mencionado anteriormente, o paradigma de Field pode funcionar como um mapeamento que auxilia a construção de um argumento para um projeto audiovisual. Para o projeto de Lukas James e os viajantes da história, no entanto, o momento entre o segundo ponto de virada e o terceiro ato não ficaram evidentes como algo que fosse resolvido

além das próprias quests do jogo. Pode-se inclusive aceitar que, excluindo o segundo ponto de virada, o terceiro ato esteja traduzido na construção da última quest, quando o jogador finaliza o jogo, pois é um momento de conclusão de toda a aventura vivida pelo protagonista e seus amigos.

As fases do game apresentam a possibilidade de serem moduláveis, ou seja, a depender do conteúdo sobre história, decidido pelos desenvolvedores, poderão mudar a narrativa das fases, enquanto tempo e espaço, assim como poderão ser inseridas mais fases ou a possibilidade de realizar um outro jogo sob a forma de expansão, método bastante praticado no mercado comercial.

4.1 As fases do jogo

Durante a criação das fases e suas respectivas quests, optou-se, por uma simples questão de praticidade, em separá-las da escrita do argumento, funcionando como uma narrativa a parte. No entanto, partindo da orientação de um roteiro cinematográfico, nada impede que tais fases possam ser escritas sob forma de prosa dentro do argumento do jogo. Foram criadas cinco fases para o jogo, as quais são descritas a seguir:

I. A BIBLIOTECA DE JONATHAN JAMES

A primeira fase do jogo, na qual o jogador terá oportunidade de conhecer mais sobre a mitologia que envolve os personagens além de ter um breve treinamento sobre movimentos dos mesmos em relação ao teclado e mouse.

Quest 1: achar o LUX que Jonathan havia guardado para entregar a Lucas.

Quest 2: O jogador terá que descobrir, nas pistas deixadas nos livros, qual será a data que Lukas e seus amigos deverão saltar para seguir o rastro deixado por Morten.

II. ANO DE 1530 – PORTO SEGURO

Lukas se transporta com seus dois amigos para o ano de 1530 e se encontra na praia que a frota de Pedro Álvares Cabral desembarcou em 1500. O cenário é composto pelas matas aonde se encontram os indígenas, a cruz de Cabrália e o acampamento dos primeiros colonos e jesuítas.

Quest: Explorar o local e descobrir onde está a próxima pista. Aqui, o jogador terá que aprender a fazer o escambo com os índios para conseguir um item que será levado a um jesuíta. Então, será entregue uma pista para ir até a Cruz de Cabrália, e, neste momento, acontece um confronto entre o trio e um dos soldados de Morten.

III. ANO DE 1549 – A FUNDAÇÃO DE SALVADOR

Lukas e seus amigos “saltam” direto para o momento em que Thomé de Souza está organizando a construção da “cidade-fortaleza”.

Quest: Acompanhar Thomé de Souza até sua nova casa, protegendo de ataques indígenas.

IV. ANO DE 1624 – A INVASÃO HOLANDESA

Os aventureiros “aterrissam” no porto de Salvador, dias antes da invasão holandesa na cidade. Nesta fase, Lukas irá aprender o que é, realmente, ser um Saltador. É entender que a história deverá acontecer independente do julgamento de quem seja do bem ou do mal. Para que Salvador consiga ser invadida, os holandeses precisam de informações sobre os pontos fracos da cidade. Nesta fase, espera-se que o jogador desenvolva uma real noção sobre as decisões que precisam ser tomadas e as suas consequências. É o enfretamento da realidade.

Cenário: Porto de Salvador – 1624

Quest: Levar o mapa da cidade contendo os pontos fracos da defesa para o espião holandês.

V. ANO DE 1823 - INDEPENDÊNCIA DA BAHIA (Fase Final)

Nesta fase, o jogador irá ter contato com um dos eventos mais importantes da história da Bahia e do Brasil. A intenção é que sejam percebidos conceitos como heroísmo e coragem quando esta fase for lembrada na sala de aula ou em conversa entre os jogadores.

Cenário: Campo de batalha, na entrada da cidade.

Quest 1: Ajudar Maria Quitéria a combater os portugueses na batalha da Pituba.

Quest 2 : Enfrentar Morten que está na trincheira deste combate, vestido como um general português.

A narrativa foi pensada também na possibilidade em ser adaptada para outras mídias como quadrinhos ou cinema, podendo funcionar ainda através de um desdobramento da narrativa inserida em um produto transmidiático [Jenkins 2006], como um pequeno trecho da história que não está no jogo mas completa seu sentido, sob forma de um curto episódio, ou também conhecido como webisode, na internet.

5. Considerações finais

O conteúdo deste trabalho pretendeu expor alguns caminhos escolhidos para a criação de um roteiro de um jogo eletrônico com fim educacional no contexto de uma utilização e construção de roteiros ajustados para o cinema, lançando breves esclarecimentos que fazem parte de uma pesquisa em andamento.

É importante observar que a construção de um roteiro para um jogo digital pode ser desenvolvido com conhecimentos básicos sobre narrativas e seus elementos constituintes, excluindo qualquer necessidade em adentrar em questões específicas de um game play, atividade muito mais complexa, mas que também impõe, a depender do jogo, a existência de um roteiro.

Aplicando conceitos apresentados anteriormente, percebe-se que um aprendizado sobre a escrita de um roteiro cinematográfico pode apresentar, salvaguardando algumas diferenças de linguagem, um caminho básico para a construção de um roteiro para um jogo digital.

O exercício proposto apresenta uma problemática comum ao se tratar de processos criativos entre mídias

diferentes: assim como o conteúdo de um romance não consegue ser integralmente traduzido para uma linguagem audiovisual cinematográfica, a proposta de uma narrativa para um jogo eletrônico poderá apresentar, a depender da proposta e da equipe criadora, alguns distanciamentos sobre a utilização da metodologia de roteirização para o cinema.

Agradecimentos

O autor gostaria de agradecer ao Programa de Pós Graduação em Educação e Contemporaneidade, da Universidade do Estado da Bahia, ao grupo de pesquisa Comunidades Virtuais e a orientadora professora Doutora Lynn Alves.

Referências

- Assis, J. P., 2007. *Artes do videogame: Conceitos e Técnicas*. São Paulo: Alameda
- Alves, L., 2005. *Game over – jogos e violência*. São Paulo: Futura.
- CLUA, E. E BITTENCOURT, J. , 2005. *Desenvolvimento de Jogos 3D: Concepção, Design e Programação*. In: XXV Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, 22-29 julho 2005 São Leopoldo. São Leopoldo: Unisinos, 1313-1357.
- Comparato, D. 1995. *Da criação ao roteiro*. Rio de Janeiro: Rocco
- Field, S., 2001. *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. Rio de Janeiro: Objetiva
- Gosciola, V., 2008. *Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa*. 2ª edição. São Paulo: Editora Senac
- Gomes, W., 1996. *Estratégias de produção de encanto: o alcance contemporâneo da poética de Aristóteles*. Textos de Cultura e Comunicação, Salvador: Edufba
- Guimarães, R.L.D., 2009. *Primeiro Traço: manual descomplicado de roteiro*. Salvador: Edufba
- Jenkins, H., 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press
- Nogueira, L., 2010. *Manuais de Cinema I- Laboratório de Guionismo*. Lisboa: Labcom books. Disponível em: www.livroslabcom.ubi.pt [Acessado em 11/09/2011]
- Plaza, J., 2003. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva
- Silva, J. M. L., 2006. *Didática e Tecnologia – construindo novas interfaces*. Dissertação, (Mestrado). Salvador: UNEB
- Vogler, C., 1997. *A jornada do escritor. Estruturas míticas para contadores de histórias e roteiristas*. Rio de Janeiro: Ampersand.