

DESIGN NARRATIVO: NOTAS REFERENTES À ROTEIRIZAÇÃO CLÁSSICA AUDIOVISUAL

Heidi Campana PIVA, (UNESP)¹
Leticia Passos AFFINI, (UNESP)²

Resumo: Assimila-se obras audiovisuais através dos mesmos mecanismos com os quais compreende-se o mundo. Assim, toda narrativa é imbuída da percepção humana e da forma com a qual nós experienciamos a realidade. Portanto, a Narrativa Clássica revela um esforço intrínseco ao ser humano de conferir sentido à vida. Esta revisão bibliográfica é baseada nos conceitos definidos, principalmente, por McKee e Syd Field a respeito da arquitetura da narrativa ficcional e buscará elucidar os mecanismos que constituem uma história que reflita os afetos, e a importância de um trabalho artístico propagador de ideias e valores sociais.

Palavras-chave: Narrativa; Roteiro; Processos de Criação.

Abstract: We assimilate audiovisual works through the same mechanisms with which we understand the world around us. Thus, every narrative is imbued with human perception and with the way we experience reality. Therefore, Classical Narrative structure reveals an effort intrinsic to human beings, to give life meaning. This bibliographic review is based on the concepts defined by McKee and Syd Field regarding the architecture of fictional narratives and will seek to elucidate the mechanisms that constitute a story and the importance of an artistic work that propagates social values.

Keywords: Narrative; Screenplay; Creation Process.

INTRODUÇÃO

Desde os tempos de Platão, a presença dos contadores de histórias é reconhecida, seja como influência na sociedade ou como forma de entretenimento. McKee (1997) assinala a importância e a responsabilidade do contador de histórias no sentido da propagação de ideias e de valores sociais, não na forma filosófica canônica, racional e aberta, mas sim de forma intangível, dentro das seduções emotivas da arte. Deste modo, lidar com a disseminação de ideias na forma artística é algo fundamental, tanto quanto a própria filosofia, para o desenvolvimento de uma sociedade crítica. Assim, a produção de um trabalho artístico é um ato de responsabilidade social

¹ Graduada no curso de Comunicação Social: Radialismo. Integrante do grupo de pesquisa CNPq: Grupo de Análise Audiovisual, que realiza pesquisas relativas à linguagem audiovisual, ao ciberespaço e à cibercultura. ORCID: 0000-0003-2477-3246. Email para contato: heidicpiva@gmail.com

² Professora do Programa de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia da Universidade Estadual Paulista “Júlio, de Mesquita Filho” (UNESP), FAAC, Bauru. Líder do Grupo de Análise Audiovisual - GrAAu, cadastrado no CNPq. ORCID: 0000-0003-4688-289X. Email para contato: affini@faac.unesp.br

(MCKEE, 1997). Neste sentido, cabe ao autor-roteirista capturar em seu roteiro a “verdade da condição humana” (FIELD, 2007, p. 39).

O objetivo principal deste trabalho consiste na composição de uma revisão bibliográfica das principais teorias acerca da elaboração de narrativas ficcionais para o audiovisual, resultando, assim, em um conjunto de normas e padrões que podem ser observados em roteiros de obras de valor artístico reconhecido. De maneira geral, este trabalho tem como foco a identificação das principais características que formam uma boa história, com cenas de que refletem os afetos, personagens tridimensionais e que, acima de tudo, engaje o público e tenha relevância no âmbito da arte e da comunicação.

Foram aplicados, principalmente, os conceitos discutidos por McKee (1997), Syd Field (2007), Costello (2014) e Trottier (1998). Por mais que os autores tenham ideias conflitantes, verifica-se muitos pontos convergentes entre os paradigmas de roteiro descritos, de forma que os trabalhos são complementares, evidenciando a importância da estrutura organizada na construção de um roteiro e descrevendo a lógica de sua elaboração. É de conhecimento das autoras do presente artigo o fato de que a bibliografia escolhida é, em sua maioria, destinada à elaboração de narrativas para longa-metragens. Contudo, as proposições retiradas de tais textos serão estendidas e aplicadas à obras audiovisuais de todas as formas, inclusive aos seriados televisivos que se encontram em foco no atual cenário dos estudos audiovisuais devido ao seu sucesso recente. Isso será possível e adequado devido à crescente prática de se assistir uma série de televisão de uma só vez, o chamado *binge watching*. Desta maneira, “será suficiente ressaltar que, à medida que os hábitos ligados à maneira de assistir às séries de TV evoluem, estas tenderão a ser cada vez mais concebidas e escritas como um filme longo” (KALLAS, 2016, p. 16).

ASPECTOS DE UMA ARTE TEMPORAL

O audiovisual é uma arte temporal, e não uma arte plástica, de acordo com McKee (1997). Se a vida acontece ao longo do tempo e uma história é uma metáfora para a vida, o audiovisual tem mais em comum com a música, dança e poesia do que com mídias espaciais como a pintura, escultura ou fotografia. A partir desse pressuposto, histórias devem ser criadas com uma ordem em mente.

Syd Field (2007, p. 20) resume um roteiro como “uma história contada através de imagens, diálogo e descrição, e colocada dentro do contexto da estrutura dramática”. Se a história é o todo, os elementos que a formam (ação, personagens, conflitos, cenas, sequências, diálogo, incidentes, episódios, eventos, música, lugares) são as partes. Desta forma, a relação entre as partes e o todo é o que constitui a narrativa. Essa relação deve seguir o cânone da composição (MCKEE, 1997), que articula uma ordem para a ligação entre os eventos de uma obra audiovisual.

O primeiro conceito da composição de uma história envolve os termos: unidade e variedade. A unidade provém da relação de causa e efeito entre o incidente incitante, que coloca a narrativa em movimento, e o clímax final, que a encerra. A variedade se refere ao gênero, de forma que uma história deve perpassar por diversos gêneros, não se prender a apenas um. Em seguida, há a questão do andamento da narrativa, o qual se dá a partir da relação entre tensão e relaxamento. Deve-se evitar confundir o andamento com o ritmo e a cadência. O ritmo de uma narrativa é definido pela duração das cenas: cenas mais longas atestam para um ritmo mais lento. Já a cadência depende de quanta atividade acontece dentro de determinada cena, ou seja, quanto diálogo, ação ou ambos: cenas repletas de atividade evidenciam aceleração (MCKEE, 1997).

Por fim, os últimos conceitos acerca da composição de uma narrativa são relativos à progressão e à ascensão simbólica. Uma história deve ser encarada como uma série de progressões entre os pontos de virada principais (FIELD, 2007). Os pontos de virada são o que movem a história adiante, em direção ao seu final, de forma que o espaço entre eles deve ser preenchido com uma progressão de acontecimentos que leve de um ponto ao outro e, conseqüentemente, do começo ao fim da narrativa. Somado ao efeito progressivo, deve haver o que McKee (1997) chama de ascensão simbólica, onde ações, lugares e papéis inicialmente representam apenas a si mesmo, porém, ao longo da progressão da narrativa, estas imagens adquirem maiores significados até que, no final da história, esses personagens, cenários e eventos simbolizem ideias universais. Trata-se do que Campbell (1997) chama de processo de dissolução, transcendência ou transmutação de imagens, onde sonhos, perigos, provações, fadas madrinhas e guias encontrados no mito, nos contos de fadas, na narrativa ficcional, são refletidos metaforicamente para a realidade e trazem significado para a vida como um todo.

A “vida separa significado da emoção, a arte os une” (MCKEE, 1997, p. 111). Histórias são instrumentos através dos quais se cria um fenômeno que McKee chama de emoção estética, na qual conforma-se o que se sabe com o que se sente. A emoção estética fornece ao espectador certa consciência elevada e certeza do seu lugar no mundo (MCKEE, 1997). A busca pelo significado da vida é o cerne das narrativas. Na narrativa clássica, por exemplo, têm-se uma rede de causalidades conectadas que, quando compreendidas, revelam a condição de interconexão da realidade, dando sentido à vida. Já uma narrativa que substitui a causalidade pela coincidência “coloca ênfase a colisão aleatória das coisas no universo que quebra a corrente de causalidade e leva à fragmentação, falta de sentido e contrasenso” da realidade (MCKEE, 1997, p. 52).

Diante de toda complexidade que envolve a criação de um universo fictício, seus personagens e uma trama que capture a atenção do espectador, questiona-se: por onde começar?

Realça-se, aqui, a importância da metodologia e do estudo para que seja possível a criação de uma obra artística. Antes da imaginação e inspiração, deve-se aprender as formas consagradas, paradigmas, formatos e modelos através de pesquisa e análise. Como coloca McKee (1997, p. 22), o domínio da técnica “liberta o subconsciente”. De maneira análoga, Costello (2014, p. 21) coloca:

“A escrita de um roteiro é uma sinergia entre ofício e arte, nesta ordem. Ela permite bastante espaço para criatividade - dentro dos parâmetros de uma estrutura flexível e um formato inflexível. Primeiro, aprenda o ofício e então forneça o talento, pois (a não ser que você seja verdadeiramente excepcional) sem o artifício, a arte não será suficiente.”

A partir da metodologia estabelecida, para se iniciar uma história, é preciso um assunto que incorpore e dramatize uma ideia, que seja definido como uma ação (o que acontece) e uma personagem (a quem acontece). O assunto pode ser comparado à chamada premissa, ou ainda, *storyline*. “A premissa descreve sobre o que é seu roteiro; a ideia ou conceito no coração da sua história” (COSTELLO, 2014, p. 39). O conceito de premissa, ou *storyline*, consiste em resumir a narrativa até o menor número possível de palavras em busca de conhecer e memorizar a essência da história para o *pitching*. Mais adiante, Costello especifica: “Você deve relacionar sua premissa às tarefas e problemas que seu herói enfrenta” (COSTELLO, 2014, p. 39). A importância da

premissa se dá, de acordo com McKee (1997, p. 414), pelo fato de que “tudo o que está errado [em uma história] dentro de um *pitch* de dez minutos é dez vezes pior na tela”.

Para melhor prosseguir nesta discussão, é necessário fazer algumas distinções entre certos conceitos colocados por McKee (1997) acerca dos componentes de uma história. A estrutura de uma narrativa nada mais é do que a seleção dos eventos que deverão ser exibidos. A função da estrutura é prover um aumento progressivo de pressão na narrativa pois, é através da pressão que se revela a verdade sobre as personagens envolvidas na trama. Os eventos, por sua vez, consistem em “mudança em termos de valor” (MCKEE, 1997, p. 36). Toda história possui o que McKee chama de *Story Values*, valores fundamentais da existência humana. Em cada cena, algum valor se modifica e isso constitui um evento. Para McKee, toda cena precisa de uma modificação de valor. Em resumo, mudanças de valor constituem eventos, os quais são selecionados dentro de uma estrutura, cuja função é promover progressão narrativa. Pode-se entender progressão como o movimento dinâmico entre cargas positivas e negativas dos valores que estão em jogo na narrativa. As asserções positivas e negativas da mesma ideia competem ao longo do filme, se intensificando progressivamente até, por fim, colidirem na Crise, onde uma ou outra ideia é bem sucedida (MCKEE, 1997).

A Crise é uma das cinco partes que constituem o projeto de uma narrativa, de acordo com McKee (1997), as quais estão brevemente descritas a seguir:

- **O Incidente Incitante:** causa primária para tudo o que se segue, é o evento que perturba as forças na vida do protagonista, tirando-a do equilíbrio e colocando-o numa busca por um objeto de desejo;
- **Complicações Progressivas:** geração de cada vez mais conflito, enfrentando forças de antagonismo cada vez maiores;
- **Crise:** colisão dos valores fundamentais;
- **Clímax:** momento de mudança irreversível e absoluta;
- **Resolução.**

Para Syd Field (2007, p. 21), o paradigma do roteiro é descrito por um diagrama, que pode ser sucintamente resumido da seguinte maneira:

- **Apresentação:** Ato 1, equivalente a 25% da trama. Acaba no Primeiro Ponto de Giro;
- **Confronto:** Ato 2, equivalente a 50% da trama. Acaba no Segundo Ponto de Giro;
- **Resolução:** Ato 3, equivalente a 25% da trama.

Apesar das divergências entre os dois modelos, McKee e Syd Field convergem em pontos fundamentais como a questão da progressão narrativa, por exemplo. Os conceitos aqui apresentados serão discutidos mais à fundo nas páginas seguintes.

PERSONAGEM E UNIVERSO

“Uma personagem é uma obra de arte, uma metáfora para a natureza humana. Nós nos identificamos com personagens como se fossem reais, mas elas são superiores à realidade. Seus aspectos são estruturados para serem claros e cognoscíveis” (MCKEE, 1997, p. 375). Ainda que não se trate de um arquétipo evidente, já conhecido no inconsciente humano, a personagem, ao contrário de uma pessoa real, é uma figura que se revela perante o espectador, que se permite conhecer por completo em toda sua complexidade. De acordo com Syd Field (2007), a vida de uma personagem deve ser dividida em duas categorias básicas: interior e exterior. A vida interior da personagem toma a parte desde o nascimento até o momento em que a história começa, é o processo formador de caráter. A vida exterior toma a parte do momento em que a história começa até seu final, é o processo revelador de caráter (FIELD, 2007). Assim, convém encarar narrativas como processos de revelação do protagonista para quem o assiste.

Segundo McKee (1997) o herói deve representar valores porém, “um protagonista e sua história só podem ser tão intelectualmente fascinantes e emocionalmente atraentes quanto as forças de antagonismo o fazem” (MCKEE, 1997, p. 317). Ou seja, o cerne de qualquer questão dramática consiste em um, ou mais, personagens em oposição a algo ou alguém (FIELD, 2007). As forças de antagonismo exprimem valores opostos aos valores que o herói representa, provocando conflito.

Conflito é oposição. Muitas vezes é a oposição entre o que se espera de determinada ação e o que de fato acontece, como qualquer tipo de confronto emocional, físico ou mental, externo ou interno (FIELD, 2007). McKee (1997) vai adiante e categoriza três níveis de conflito na vida de uma personagem. O primeiro é o conflito interno, relacionado ao corpo e/ou mente da personagem. Quando a personagem efetua uma ação, esperando determinada resposta, porém seu corpo/mente não reage como esperava. É o tipo de conflito que se espera da maioria de filmes de esportes, por exemplo, ou como em filmes nos quais o protagonista luta contra uma doença psicológica.

Já o conflito interpessoal é relacionado à família, amigos e/ou amantes. A sociedade impõe papéis como o de professor/estudante, pai/filho, marido/esposa, mas,

uma vez que esses papéis convencionais são colocados de lado, revela-se a verdadeira relação entre duas pessoas. Quando o protagonista efetua uma ação, esperando determinada resposta de outra pessoa, porém ela reage de maneira diferente do que esperado, encontra-se um conflito.

E por fim, há o chamado conflito extra-pessoal, que diz respeito à instituições, ambiente físico e/ou indivíduos da sociedade. Este tipo de conflito aparece quando as forças de antagonismo vêm de relações externas à indivíduos, como por exemplo governo/cidadãos, igreja/fiéis, corporação/cliente, ou então, entre indivíduos com papéis institucionais na sociedade, como policial/vítima/criminoso, patrão/empregado, médico/paciente. Ainda, pode acontecer entre homem/natureza, como em filmes de desastres, ou homem/tempo/espço, como em obras de ficção científica.

Para alcançar complexidade, o escritor coloca a personagem em conflito nos três níveis acima descritos, muitas vezes, de forma simultânea (MCKEE, 1997). “Sem conflito, não há ação. Sem ação, não há personagem. Ação é personagem. O que uma pessoa faz é aquilo que ela é, não aquilo que ela diz” (FIELD, 2007, p. 41), ou em outras palavras, deve-se conhecer a personagem através de suas ações, não suas palavras. E a melhor forma de fazê-lo é colocando-a em perigo (COSTELLO, 2014). Os incidentes criados para as personagens são a melhor forma de revelar sua natureza verdadeira, a essência de seu caráter. Como determinada personagem reage à determinado evento ou incidente é o que realmente define sua essência (FIELD, 2007).

Mais especificamente, para McKee (1997) aquilo que nos permite olhar para a natureza interna da personagem e conhecer o que o autor chama de caráter verdadeiro, é a escolha sob pressão. Ressalta-se que a escolha entre o bem e o mal ou entre certo e errado é previsível, ou até predeterminada, de forma que simplesmente não seja uma escolha (MCKEE, 1997). “A escolha verdadeira é um dilema” (MCKEE, 1997, p. 249), como a escolha entre dois bens irreconciliáveis, isto é, quando a personagem deve perder um para se ter o outro, ou entre o menor de dois males, quando as duas opções são ruins, mas precisa-se escolher uma (MCKEE, 1997).

A outra maneira de se revelar o caráter verdadeiro é através do desejo da personagem, não apenas consciente, mas de maneira geral e complexa, do desejo inconsciente também. Citando Jean-Paul Sartre, McKee coloca que “a essência da realidade é escassez, a eterna e universal falta” (MCKEE, 1997, p. 211). Assim, o objeto

de desejo é algo que a personagem sente faltar em sua vida. Para entender a jornada de uma protagonista, é necessário identificar o objeto de desejo. Para McKee (1997), dá-se maior valor para aquilo que representa o maior risco, como por exemplo: liberdade, vida, alma (MCKEE, 1997). Assim, questiona-se: o que o protagonista arrisca perder se não conseguir alcançar seu objeto de desejo? Qual é o risco? Pois, “viver de forma significativa é estar em risco perpétuo” (MCKEE, 1997, p. 149).

Conforme coloca McKee (1997, p. 137), “todos os protagonistas tem certas qualidades típicas, e a primeira é a força de vontade”, a qual deve ser poderosa o suficiente para sancionar seu desejo apesar dos conflitos e dificuldades. Além da força de vontade colocada por McKee, Syd Field (2007) resume as quatro qualidades essenciais para a criação de um bom protagonista. Primeiramente, é necessária uma Necessidade Dramática forte e definida, a qual, inclusive, pode mudar durante a história contanto que esteja presente e clara. Em seguida, possuir um Ponto de Vista individual, ou seja, uma forma particular com a qual o protagonista vê o mundo, aquilo que acredita ser verdade. O autor também considera que uma boa personagem é a personificação de uma atitude. Definida como opinião e, diferente do Ponto de Vista, o qual é uma crença, a atitude é uma decisão intelectual.

Outro aspecto fundamental na criação de uma personagem é a sua Motivação, aquilo que leva a personagem a buscar seu objeto de desejo. Objetivos providenciam uma motivação positiva, contudo, os medos também fornecem motivação, mesmo que negativa. Desta forma, expor os medos das personagens é tão fundamental quanto expor seus desejos (COSTELLO, 2014). Através da superação de seus medos que o protagonista age, sendo que esta ação é aquela que o eleva para “o reino das figuras heróicas” (FIELD, 2007, p. 161).

Se de um lado temos o caráter, expresso por quem o personagem é, suas ações e reações, suas escolhas, desejos e medo, temos do outro lado a caracterização, expressa em seu gosto e em como a personagem se apresenta para o mundo, o que veste, o carro que dirige, a forma como anda (FIELD, 2007). A caracterização pode ser definida pelo conjunto de qualidades observáveis de uma personagem (MCKEE, 1997), como idade, QI, gênero, sexualidade, forma de falar e gesticular, figurino, educação e ocupação. Entretanto, quando a caracterização é igual ao caráter verdadeiro, em outras palavras, a parte de dentro é igual à de fora, o papel fica repetitivo e as ações se tornam previsíveis.

Dimensão significa contradição. Uma personagem com dimensão se contradiz, de forma consistente, dentro do próprio caráter, como por exemplo uma ambição guiada por culpa (MCKEE, 1997).

Tão importante quanto ‘sobre quem é a história’ é ‘onde se passa a história’. O chamado *Setting* (MCKEE, 1997) ou *Set Up* (FIELD, 2007) é a fundação da história, ou seja, o mundo físico e social no qual a narrativa ocorre. Cada realidade ficcional estabelece, de forma única, as regras e normas de como a vida acontece dentro dela, o que seria ou não possível dentro daquele universo diegético. O maior desafio durante a elaboração de uma narrativa que ocorre em um universo ficcional muito diferente da realidade na qual estamos inseridos é o fato de que este universo criado deve ser fiel a si mesmo, em outras palavras, consistente.

Como, então, evitar a inconsistência de uma realidade ficcional? Para McKee (1997), apenas o conhecimento do mundo da história é o caminho para a autenticidade e excelência. “Autenticidade, contudo, não significa veracidade” (MCKEE, 1997, p.186), de forma que um universo consistente não necessariamente possui correlação com o que chamamos de ‘mundo real’. Isso quer dizer que arcos narrativos não discernem entre o real e as várias irrealidades advindas da fantasia. É através da fusão destes que surge uma realidade ficcional única, porém convincente (MCKEE, 1997). Para o autor, a “autenticidade depende do detalhamento da narração” (MCKEE, 1997, p.188), detalhamento este advindo da pesquisa, que fornece ideias a respeito de pessoas, situações e espaços, de forma que utilizar parte, tudo ou nada do que foi coletado passa a ser uma escolha que dependerá do andamento da história, e não da ignorância do roteirista (FIELD, 2007).

ABERTURA E RESOLUÇÃO

A abertura e o fim de uma obra audiovisual são como dois lados de uma moeda (FIELD, 2007), de forma que seja preciso determinar o fim para, então, escrever a abertura. Esta pode ser ativa visualmente, prender a atenção do público imediatamente, mas pode também ser expositiva, em ritmo mais lento, estabelecendo personagem e situação. O imprescindível é que o início do roteiro seja encarado como uma unidade, um único bloco de ação dramática, o qual deve “ser desenhado e executado com

eficiência e com valor dramático pois ele determina tudo o que vem em seguida” (FIELD, 2007, p. 107).

De forma análoga a tudo o que foi colocado a respeito do começo de uma obra audiovisual até este ponto, Costello (2014) coloca que a sequência de abertura de um roteiro precisa estabelecer o tom e o ritmo, introduzir pelo menos uma personagem importante e apresentar o universo da história por meio de um incidente ou situação que coloca em movimento os eventos da trama. Esta situação é o que Syd Field (2007) e McKee (1997) chamam de Incidente Incitante.

O Incidente Incitante é o que coloca a história em movimento tirando a vida do protagonista do estado de equilíbrio, prende a atenção do público, “insere o Gancho na pele da audiência (...), cria um envolvimento emocional com o protagonista e seus problemas” (COSTELLO, 2014, p. 92). Este incidente pode acontecer de duas formas: acidente ou escolha, aleatoriamente ou por causalidade. Deve acontecer assim que o público tiver conhecimento suficiente do protagonista e de seu mundo para reagir de forma completa à desarmonia proporcionada por esse incidente (MCKEE, 1997).

Junto disso, a situação ou acontecimento que ocupa a função de Incidente Incitante pede uma cena obrigatória que precisa, necessariamente, acontecer antes da história acabar. Esta é a cena que colocará o protagonista em confronto com as maiores forças de antagonismo da sua jornada, as quais foram geradas pelo Incidente Incitante e que adquiriram mais poder ao longo da narrativa. Essa cena é o Clímax (MCKEE, 1997).

A partir desta desarmonia criada pelo Incidente Incitante, é preciso encontrar uma resolução que rearranje o universo em uma nova ordem (MCKEE, 1997). Não basta que, ao final, o equilíbrio seja restabelecido exatamente da mesma forma como era no início, pois narrativa é mudança. Ao longo da jornada, precisa haver transformação, de maneira que o final configure a vida das personagens em uma nova forma. Na Jornada do Herói, Campbell (1997, p.34) escreve que o final feliz dos contos de fadas e dos mitos não deve ser visto como uma contradição, mas sim, “como transcendência da tragédia universal do homem”. O mundo objetivo permanece o que era porém, graças a uma mudança de ênfase que se processa no interior do sujeito, sofreu-se uma transformação. Uma vez completa sua jornada, o herói precisa voltar para o reino

humano, para o lugar de onde veio, trazendo a sabedoria obtida em sua jornada para servir à renovação da sua comunidade.

Para Syd Field (2007), contudo, não é preciso conhecer os detalhes específicos do final antes de começar a escrever o roteiro, contudo é necessário saber o que acontece de maneira geral e como isso afeta suas personagens.

CONSTRUÇÃO DE CENAS

O propósito de uma cena é: mover a história para frente, em direção ao final, ou revelar informação sobre personagens. Se a cena não satisfaz nenhuma dessas funções, ela deve, de acordo com Syd Field (2007), ser cortada do roteiro. Toda cena gira em torno de desejo, ação e mudança. No início, alguém deseja algo e, assim, realiza uma ação. Ao final, é necessário que algo tenha mudado. Uma cena não pode simplesmente ser uma exposição estática e rasa de material descritivo (MCKEE, 1997).

Outro paradigma a ser levado em consideração na construção de uma cena é o Ponto de Virada. Para Syd Field (2007) o *Plot Point* (livremente traduzido para Ponto de Giro) é o momento no qual a narrativa toma um rumo novo e surpreendente. O arco de uma história deve ter pelo menos dois pontos de giro. Porém, o que é importante destacar quanto à construção de cenas, é o que McKee (1997) chama de *Turning Point*, (traduzido como Ponto de Virada), tem sentido completamente diferente. O Ponto de Virada (MCKEE, 1997) trata da fenda que surge entre a expectativa e a realidade dentro do arco narrativo. Segundo o autor, os seres humanos agem de acordo com o que acreditam ser a verdade a respeito de si, das pessoas ao seu redor e do ambiente. Isso seria o que o autor chama de Probabilidade. Aquilo que realmente acontece, não o que se esperava que acontecesse, é o que McKee chama de Necessidade.

“Em uma história, nós nos concentramos naquele momento (...) no qual uma personagem toma uma ação esperando uma reação útil de seu mundo, mas, ao invés disso, o efeito de sua ação provoca forças de antagonismo. O mundo (...) reage de forma diferente do esperado (...). De repente, a vida fica interessante.” (MCKEE, 1997, p.145)

Em toda cena deve haver alguma virada, por menor que seja. O Ponto de Virada pode ser criado através de ação ou revelação. Algo deve acontecer, ou então, algo que não se sabe a respeito de uma personagem deve ser revelado, causando surpresa (MCKEE, 1997), o que se aproxima à colocação de Syd Field (2007) sobre a

função de uma cena ser impulsionar a história para frente ou revelar informação sobre personagem.

De forma resumida, compreende-se que toda cena deve conter pelo menos uma personagem com uma intenção e algum tipo de oposição a este objetivo. A partir daí cria-se conflito, o qual se intensifica conforme a personagem central continua a ser frustrada em seus esforços. “A personagem será forçada a agir mais fortemente até que um resultado seja determinado” (TROTTIER, 1998, p. 245) e, assim, organiza-se as cenas de maneira a criar a denominada progressão narrativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Narrativas são construídas em concordância com a psicologia popular, ou seja, os processos comuns utilizados para se compreender o mundo. As habilidades de percepção desenvolvidas baseiam-se tanto na experiência real quanto na audiovisual (BORDWELL, 2002). Em resumo, a mesma forma utilizada para a compreensão do mundo é utilizada para a compreensão de obras ficcionais. Logo, é esperado que as narrativas construídas por seres humanos sejam imbuídas da nossa percepção e forma com a qual experienciamos o mundo. Em defesa da Narrativa Clássica, destaca-se a convicção inerentemente humana de que somos todos os protagonistas de nossa própria existência, onde a vida nos traz experiências completas de mudança absoluta e irreversível dentro de uma temporalidade contínua e de uma realidade consistente, ou seja, interconectada por meio da causa-e-consequência dos eventos, os quais acontecem por razões justificáveis e, principalmente, carregados de significado. A arquitetura da Narrativa Clássica nada mais é do que um retrato da nossa visão do mundo, não é nem antiga e nem moderna, é humana (MCKEE, 1997).

O número cada vez maior de narrativas não-clássicas que surge na televisão contemporânea, principalmente com a popularização de serviços de *streaming* e *on demand* como Netflix, HBO Go, Amazon Prime e Globo Play, tende a gerar no ambiente acadêmico, certa recusa perante o modelo clássico. Contudo, ressalta-se que o uso da estrutura de três arcos e o paradigma da narrativa clássica não devem ser utilizados com uma fórmula, pois não o são. Como uma sugestão, o formato tradicional

serve de alicerce à construção do argumento e de toda a estrutura de uma obra audiovisual (COSTELLO, 2014).

Como foi mencionado no início do presente artigo, a Narrativa Clássica revela a condição de interconexão da realidade e procura dar sentido à vida, através de sua rede organizada e conectada de relações de causa-e-consequência (MCKEE, 1997). Isso indica como sempre foi inerente ao ser humano a busca pelo significado da vida e é a isso que se resume a tese deste trabalho. Mais uma vez retoma-se a fala de Platão na qual o filósofo aponta para o poder nas mãos dos contadores de histórias e ainda, como coloca por McKee (1997), sua responsabilidade social ao produzir um trabalho artístico. Em sua palestra na organização The Reading Agency em Londres, no dia 14 de outubro de 2013, Neil Gaiman fala a respeito da obrigação, tanto de escritores quanto de leitores, de sonhar, a obrigação de imaginar. O autor discursa sobre como é fácil acreditar que ninguém pode realizar nada significativo e que indivíduos na sociedade são menos que nada, um grão de areia na praia. Contudo, na realidade, indivíduos vem mudando o mundo desde os primórdios da humanidade, indivíduos que imaginam que a realidade pode ser diferentes.

É importante compreender o poder das histórias e os mecanismos que formam as narrativas, propagadoras de ideias e valores que contribuam para o desenvolvimento de uma sociedade crítica e mais evoluída, e que estimule os indivíduos a imaginar, principalmente dado o fato de que os seres humanos assimilam as obras audiovisuais através dos mesmos mecanismos com os quais compreendem o mundo à sua volta.

REFERÊNCIAS

BORDWELL, David. **Film futures**. SubStance, v. 31, n. 1, p. 88-104, 2002.

CAMERON, Allan. **Modular narratives in contemporary cinema**. In: *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. Palgrave Macmillan UK, 2008. p. 1-19.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. 1997.

COSTELLO, John. **Writing a screenplay**. Oldcastle Books, 2014.

FIELD, Syd. **Screenplay: The foundations of screenwriting**. Delta, 2007.

KALLAS, Christina. **Na sala de roteiristas: Conversando com os autores de Friends, Família Soprano, Mad Men, Game of Thrones e outras séries que mudaram a TV.** Zahar, 2016.

MCKEE, Robert. **Story: style, structure, substance, and the principles of screenwriting.** Harper Collins, 1997.

SARAIVA, Leandro; CANNITO, Newton. **Manual de roteiro: ou Manuel, o primo pobre dos manuais de cinema e TV.** Conrad Livros, 2004.

TROTTIER, David. **The screenwriter's bible: A complete guide to writing, formatting, and selling your script.** Silman-James Press, 1998.