

ROTEIRO PARA JOGOS: TRANSPOSIÇÃO DOS MÉTODOS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA OS GAMES

Selene Hammer Queiroz Pinheiro

(selene.hammer@hotmail.com)

Lisiane Fachinetto

Faculdades Metropolitanas Unidas

Resumo

O presente artigo trata da construção do roteiro para jogos digitais pelo viés das histórias em quadrinhos (HQ) americanas, mais especificamente da Marvel Comics e dos trabalhos do quadrinista Will Eisner. O objetivo do trabalho é fazer uma comparação entre os roteiros de HQ e de jogos digitais, para pensar nas especificações do roteiro para jogos. Desta maneira, pudemos apontar os prós e os contras dos métodos de quadrinhos apresentados, permitindo abrir um futuro leque de possibilidades.

Palavras-chave: roteiro, jogos digitais, histórias em quadrinhos.

Introdução

Iniciar uma história e manter o público continuamente interessado envolvem processos ainda muito intuitivos para a área dos jogos digitais, com o grande desafio de manter um fluxo natural no desenrolar dos acontecimentos. Para isso, existe uma quantidade limitada de fontes de estudo, o que implica na utilização de poucos métodos de construção de roteiro para jogos, o que poderia culminar futuramente num sistema saturado, influenciando na qualidade dos produtos e no desinteresse do consumidor. Embora já haja um avanço neste ponto com os estudos sobre narrativas digitais – que permitem uma abordagem diferenciada para jogos – o cinema ainda é um modelo bastante utilizado como inspiração no desenvolvimento. A proposta deste artigo é apontar outros caminhos a serem seguidos na produção de roteiro específico para jogos, permitindo abrir um novo leque de possibilidades pelo viés das histórias em quadrinhos (HQ) americanas, pretendendo-se demonstrar, com o andamento do projeto, que entre eles existem características similares.

Partimos da definição “simples e direta” de Doc Comparato (2000, p. 19) a respeito de roteiro: trata-se da “forma escrita de qualquer projeto audiovisual”, que abarca o teatro, o cinema, o vídeo, a televisão e o rádio. Já Syd Field (apud COMPARATO, 2000, p. 27) define roteiro como uma “história contada em imagens, diálogo e descrição, dentro do contexto de uma estrutura dramática”. E no jogo digital? Quanto aos componentes de uma história, não há diferenças no jogo – porém, na literatura, a história nos é contada, enquanto, no jogo, ela “é algo que fazemos” (SCHUYTEMA, 2013, p. 404). Por não existir um modelo específico de roteiro para jogos digitais, o cinema ainda é utilizado como inspiração, por ser uma das grandes mídias de entretenimento e por estar na ativa há décadas – sendo o marco histórico o dia 28 de dezembro de 1895, com a apresentação da invenção do cinematógrafo dos irmãos Lumière (MASCARELLO, 2006).

Os jogos cresceram muito nos últimos anos, chegando a ultrapassar o rendimento de diversos filmes, mostrando o potencial da área. À medida que jogos se concentravam mais em narrativas do que em *gameplay*¹², o termo *video game* teve que ser reavaliado, pois conforme a capacidade de armazenamento das mídias começou a aumentar, foi possível desenvolver mais vídeos renderizados em intervalos de *gameplay*, permitindo amadurecer a ideia de roteiro. Exemplos notáveis são os jogos da empresa Telltale Games, como o jogo vencedor do “Game of the Year” de 2012, *The Walking Dead*, cuja força está na história.

Segundo Schuytema (2013, p. 180), “histórias irresistíveis podem se tornar *games* irresistíveis, mas apenas se o *gameplay* for sólido em si... Um *game* não é uma história – é uma experiência de jogo”. Por isso, seguir um único modelo pode acabar ocasionando erros, pois num jogo deve existir um casamento entre a história e a mecânica – e um novo ponto de vista pode contribuir no avanço do setor de jogos. Utilizando como base principal as bibliografias de HQs e cinema, bem como os livros *Design de Games* (SCHUYTEMA, 2013) e *Hamlet no Holodeck* (MURRAY, 2003), o presente trabalho tem o objetivo de estudar modelos de criação de histórias em quadrinhos americanas, especificamente os

¹² Interação que ocorre quando jogadores seguem as regras de um jogo; a jogabilidade através dos desafios, sendo distinto de elementos gráficos e de áudio.

métodos da Marvel Comics e do quadrinista Will Eisner, como auxílio à produção de jogos digitais.

A comparação entre as duas mídias – jogos e quadrinhos – com o objetivo de identificar as similaridades e diferenças entre elas possui o intuito de facilitar o processo de criação, examinando histórias em quadrinhos americanas em função de sua importância. Segundo Eisner (1985, p. 13), “a história em quadrinhos lida com dois importantes dispositivos de comunicação, palavras e imagens”. Podemos pensar numa transposição para o campo de jogos. Para uma história em quadrinhos e o jogo serem o que são, as palavras e as imagens devem trabalhar juntas, de forma que a linguagem se torne natural e o leitor ou o jogador não sinta o artifício imposto. Este tipo de abordagem é muito utilizado em Arte Sequencial, uma modalidade artística utilizada para contar histórias criada por Eisner – que era um grande especialista na formulação de *Graphic Novels*, de narração ficcional longa, em que o enfoque é dado aos personagens (seres vivos ou objetos), de modo que o leitor possa testemunhar seus desenvolvimentos pessoais.

O melhor exemplo de personagem central abstrato é a novela gráfica *O Edifício* (EISNER, 1989): a obra apresenta a vida e a morte de um edifício, mostrando como sua trajetória influenciou histórias de vida. Este processo demonstra como o meio tem uma grande influência na história e em sua evolução. Assim, um ponto de comparação com jogos, o desenvolvimento da personagem e do mundo é um ponto fundamental. Já a Marvel Comics foi escolhida como base para o projeto por causa da sua incessante busca pela inovação, pelos visuais e pelas técnicas de contar histórias, com arcos complexos e bem amarrados. Tem como diferencial abordar temas considerados tabus, permitindo uma discussão e influenciando a cultura como a conhecemos hoje. É uma das grandes empresas do ramo desde sua criação em 1939 por Martin Goodman, e muitos de seus super-heróis continuam em nossas memórias. Desde a década de 2000, a Marvel trabalha para transpor suas histórias para outras mídias, como televisão e cinema, até o momento com sucesso, que pode ser um ponto de vista a ser analisado.

O universo Marvel

A paleta de narrativa compartilhada conhecida como o Universo Marvel foi revelada em 1961, quando Goodman respondeu ao crescente interesse em livros de super-heróis, junto ao escritor Stan Lee e ao artista Jack Kirby, ao criar o Quarteto Fantástico. Com o lançamento do *Quarteto Fantástico n. 01* (novembro de 1961), aos leitores foram introduzidos super-heróis criados a partir do mundo real. Lee e Kirby tentaram fazer seus personagens de quadrinhos de forma original, com a interação entre os heróis e as outras personagens a partir de uma perspectiva realista, incluindo heróis muitas vezes lutando ou discutindo uns com os outros, além de criarem um estilo gráfico característico da empresa (LEE; BUSCEMA, 1977). Esta tendência continuou com outros super-heróis, introduzidos pela Marvel Comics durante o início da década de 1960, incluindo Homem Aranha (agosto de 1962), o Incrível Hulk (maio de 1962) e os X-Men. Lee (setembro de 1963) escreveu a maioria das histórias da Marvel durante esse tempo, e Jack Kirby e Steve Ditko foram os artistas mais importantes e influentes (DeFOREST, 2016)

Uma abordagem mais realista para caracterizações marcou a reputação da Marvel e começou a atrair leitores em idade universitária. As histórias contemplavam questões sociais, tais como a poluição, as relações raciais e o abuso de drogas. Como exemplo, em *Amazing Spider Man n. 96*, de 1971, o personagem Homem Aranha lida com o abuso de drogas (LEE, 2007) e foi publicado sem a aprovação do Código dos Quadrinhos (*Comic Code Authority*). Trata-se de um código criado em 1954 pelas editoras como uma forma de autocensura no conteúdo dos quadrinhos americanos, em resposta a uma recomendação do Congresso e ao clamor moralista do psiquiatra Fredric Wertham, autor do livro *Seduction of the Innocent*. Esta história fez com que o *Comics Code Authority* fizesse uma revisão na sua política e nas demais histórias vindas posteriormente (NYBERG, 2016).

No final da década de 1960, uma nova geração de talentos criativos surgiu na Marvel, influenciadas por filmes, séries de televisão e movimentos culturais. As histórias resultantes se fundiram com visuais inovadores e com técnicas de contar histórias

igualmente inovadoras, criando arcos de histórias complexas e influenciando diretamente as décadas consecutivas.

No início do século XXI, os lucros da Marvel eram cada vez mais derivados de brinquedos, de *video games* e da produção de uma série de filmes de sucesso comercial com seus personagens mais populares. Este processo veio de esforços anteriores para traduzir quadrinhos para outras mídias, expandindo-os para outros ramos de entretenimento (DeFOREST, 2016).

Will Eisner

Além da Marvel, Will Eisner – William Erwin Eisner – teve uma importante colaboração, escrevendo obras fundamentais na criação de histórias em quadrinhos: *Os Quadrinhos e a Arte Sequencial* (EISNER, 1985) e *A Narrativa Gráfica* (2005). Nasceu em 6 de março de 1917 no Brooklyn, Nova Iorque, filho de imigrantes judeus. Sua infância e experiência em cortiços de Nova York se tornariam a inspiração para muitos de seus romances. Conhecido como o “pai da *graphic novel*”, teve uma carreira que durou quase 70 anos: desde os primórdios da história em quadrinhos ao advento dos quadrinhos digitais. Ele abriu novos caminhos no desenvolvimento da narrativa visual e da linguagem dos quadrinhos. Foi o criador de personagens icônicos, como The Spirit, John Law, Lady Luck, Mr. Mystic, Uncle Sam, Blackhawk, Sheena e inúmeros outros (HEINTJES, 2016).

Buscando uma expressão mais madura da forma dos quadrinhos, Eisner passou dois anos criando contos de “arte sequencial”, que se tornaram *Um contrato com Deus* (EISNER, 1995), publicado pela primeira vez por Baronet Books em 1978. Neste livro, que consiste em quatro histórias acerca da vida no Bronx na década de 1930, Eisner voltou às suas raízes e descobriu um novo potencial para formar os quadrinhos: a *graphic novel*.

Além de sua carreira como quadrinista, Eisner ensinou Técnicas de Quadrinhos na Escola de Artes Visuais de Nova Iorque. Um dos mais prestigiados prêmios da indústria de quadrinhos, O Prêmio Eisner é nomeado em sua homenagem. Reconhecido como o “Oscar” dos quadrinhos americanos, os Eisners são apresentados anualmente no Comi-Con

International em San Diego, maior convenção de quadrinhos da América. Na época de sua morte, em 3 de janeiro de 2005, Eisner foi reconhecido internacionalmente como um dos gigantes no campo da arte sequencial (HEINTJES, 2016).

Roteiro

Para a produção de um roteiro, é preciso, a princípio, pensar em suas noções prévias. Escrever um roteiro requer dedicação: “não existem receitas magistrais, apenas talento e trabalho” (COMPARATO, 2000, p. 22). O roteiro é uma peça literária na qual o autor só tem um recurso: a descrição. A descrição de uma história é a narração de uma sequência de eventos arranjados para serem contados, como o ato de informar um evento, e precisa ser compreendida por todos e traduzir com clareza o pensamento visual. Uma construção de roteiro segue uma estrutura lógica em seis etapas: ideia, conflito, personagens, ação dramática, tempo dramático, unidade dramática (COMPARATO, 2000).

- **Ideia:** um acontecimento que provoca no escritor a necessidade de relatar.
- **Conflito:** conflito essencial ou conflito-matriz, a base do trabalho do roteirista.
- **Personagens:** quem viverá o conflito, aqueles que sustentam o peso da ação.
- **Ação dramática:** a construção da estrutura de como contar o conflito-matriz vivido pelas personagens, organizando as cenas.
- **Tempo dramático:** quanto tempo levarão as cenas, com a criação dos diálogos para o aprofundamento das emoções e o desenvolvimento das personagens.
- **Unidade dramática:** é o roteiro final, pronto para ser produzido.

O autor se refere à *story line* como um resumo da história a ser transformada em roteiro, possuindo no máximo cinco linhas e contendo apenas o conflito principal da história. Isso permite aprimorar os argumentos da história, criando curvas dramáticas, entrelaçando diversos núcleos dramáticos. As análises da *story line* demonstram que o conflito-matriz é importantíssimo para a trama – e definir o conflito em poucas palavras é fundamental, especialmente para os setores do cinema e da televisão. Apesar de parecerem ter as mesmas características, Comparato (2000) deixa bastante claro que existem diferenças

significativas entre o cinema e a televisão, indo além do ponto de vista do emissor e do receptor. Finalizado, o roteiro é, em ambas as áreas, transmitido para as equipes de produção de imagens e de sons – processos que nem sempre andam em conjunto.

Os métodos de Comparato (2000) permitem auxiliar na criação de roteiro para jogos, principalmente se é desejado criar uma estrutura clássica ou aprofundar a criação de diálogos. Contudo, não integrar os demais departamentos pode prejudicar o andamento do projeto, pois em um jogo é necessário que todos os procedimentos andem de mãos dadas, já que a forma como for inserida determinada situação pode prejudicar a imersão do jogador: a “criação do fluxo do *game* é um esforço colaborativo entre *designers* e escritores, junto com outros membros da equipe de desenvolvimento” (SCHUYTEMA, 2008, p.399).

Se utilizarmos as músicas e os efeitos sonoros como um ponto de comparação, o responsável precisa conhecer o roteiro para criar sons e músicas correspondentes ao estilo escolhido, até mesmo o perfil psicológico das personagens, para criar músicas temas coerentes. Por exemplo, caso haja uma personagem definida como o vilão da história, na maior parte das vezes, não haveria lógica soar uma música alegre quando este aparecesse. Por isto, para evitar retrabalho, é importante que todos conheçam ao menos o básico de todo o roteiro. Além disso, o próprio mundo do jogo é pouco explorado, no sentido de como as personagens o influenciam – um requisito bastante importante nos jogos, pois permite ao jogador que tenha o sentimento de fazer parte daquele universo.

Já a narrativa digital não depende exclusivamente do meio. No entanto, cada meio oferece ao autor elementos que podem tornar sua narrativa mais interessante ao público alvo. Portanto, a escolha se torna uma decisão crucial para que existam interessados na história. Como Murray (2003, p. 128) aponta, “no computador, encontramos um mundo que é alterado dinamicamente de acordo com a nossa participação”: existe a possibilidade de participar do processo criativo em conjunto com o autor; mesmo em espaços distintos, o leitor consegue constituir a sua própria história. Murray (2003) distingue três pontos principais que representam esse meio: a imersão, a agência e a transformação.

A imersão representa a experiência psicológica “de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha” (MURRAY, 2003, p. 102). Em qualquer meio, é preciso descobrir os limites entre o mundo da representação e o mundo real, permitindo se transportar para este mundo representacional. Agência refere-se à capacidade de realizar ações e decisões significativas e visualizar as consequências destas escolhas. Nesse sentido, muitas histórias utilizam o labirinto de aventura e o hipertexto narrativo para conseguir alcançar este feito. Já a transformação é o poder concedido ao autor e ao jogador de proporcionar diversas possibilidades para a história, podendo assumir múltiplas representações. Trata-se de uma experiência narrativa multiforme, na medida em que abre diferentes abordagens e visões sobre o enredo principal – como peças que se encaixam –, o que se dá em diversos meios de narrativa cibernética, incluindo os jogos.

Nos jogos, portanto, temos uma oportunidade para encenar nossa relação mais básica com o mundo – nosso desejo de vencer a adversidade, sobreviver às nossas inevitáveis derrotas, de modelar nosso ambiente, de dominar a complexidade e de fazer nossas vidas se encaixarem como as peças de um quebra-cabeça. (MURRAY, 2003, p. 141)

Murray (2003) também traz à tona possibilidades que se referem ao envolvimento da inteligência artificial e o receptor, onde os programadores analisam todas as possibilidades que o jogador poderia trilhar. Estas informações criariam um algoritmo para guiar o receptor pelos caminhos narrativos mais interessantes. Mesmo que este modelo ainda demonstre mapear ou guiar o jogador, ele colabora com a imersão e com a agência, dando-lhe a falsa sensação de variedade nas escolhas. Para Murray (2003, p.74), o meio está ainda nos “estágios iniciais de desenvolvimento e continua a depender de formatos derivados de tecnologias anteriores”; todavia, é um meio que possui uma capacidade para evoluir rapidamente. O artigo proposto não deseja aprofundar-se nas narrativas multiformes, todavia, a necessidade de apresentar tal questão foi pensada, para melhor demonstrar o conteúdo proposto e ainda apresentar tal possibilidade na produção de roteiros.



Figura 1: Imagens retiradas do livro *Secrets behind the Comics*, por Stan Lee (1947)

Para o setor de jogos, podem ser pensadas algumas vantagens:

- Conhecimento geral do roteiro de todos os integrantes do projeto, pois todos participariam de sua produção.
- Permitiria uma frequência maior de discussões e reuniões, incluindo ideias que talvez não fossem imaginadas se o trabalho fosse incumbido apenas a uma pessoa.
- Tempo reduzido.
- Redução de retrabalho.
- Maior ênfase artística.

Contudo, dentre as desvantagens, estão:

- Possibilidade de incluir ideias demais, descaracterizando o projeto.
- Prejudicar o tempo de produção pela quantia proposta de trabalhos.
- Pausa ou demora de sua finalização devido a atrasos de entrega, pois sua finalização depende de todos os trabalhos individuais.

Por outro lado, o argumento completo é um método de roteiro, com deixa clara, que se assemelha a roteiros de cinema e televisão, com algumas peculiaridades. Cada roteirista de quadrinho possui um formato diferente, mas os pontos básicos são sempre os mesmos: cada página contém descrições do conteúdo visual dos quadros, seguidas por legendas e

falas dos personagens ou balões de pensamento, e indicações de cada página da história. Uma das grandes diferenças entre roteiro para cinema e para quadrinhos está no ponto que as páginas de quadrinhos contêm toda informação visual e verbal que irá aparecer em cada página da revista.

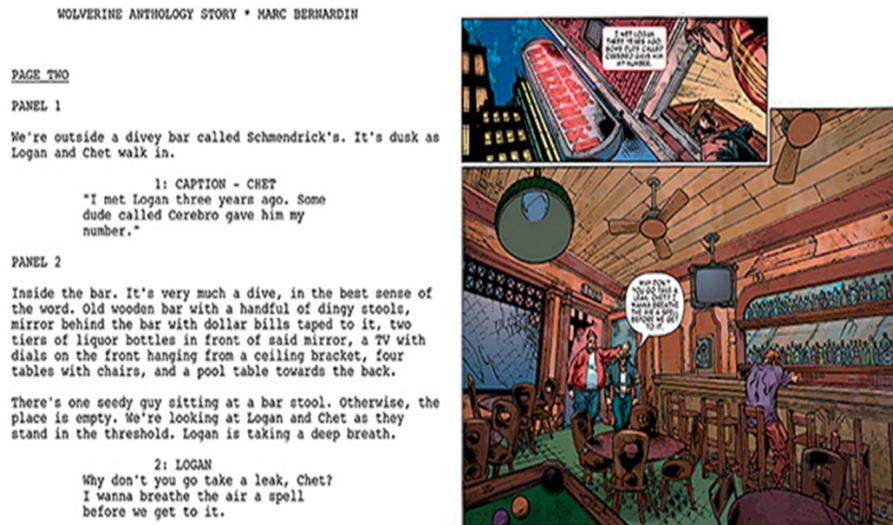


Figura 2: Parte do roteiro original e página finalizada de *Wolverine: One Night Only* (BERNARDIN; RODRIX, 2009)

Para o setor de jogos, algumas de suas vantagens pensadas são:

- Divisão definida dos trabalhos.
- Visão geral do mundo.
- Maior ênfase nos diálogos.
- Maior organização da documentação.

Contudo, dentre as desvantagens:

- Retrabalho.
- Maior tempo para sua finalização.
- Possível desencontro de informações.

Ambos os métodos possuem suas vantagens e desvantagens, mas não existe uma maneira absolutamente correta, pois “correto é tudo aquilo que faça o trabalho sair bem feito” (O’NEIL, 2005, p.27). Outros aspectos considerados na criação do roteiro, em ambos os

métodos, são os princípios de se comunicar com clareza e de utilizar elementos na obra para persuadir o público a continuar a ler, exigindo escolhas que envolvem cinco pontos básicos, definidos nas obras de Scott McCloud (2008):

- **Momento:** escolhas preliminares do planejamento da história, onde mesmo com esboços simples, o leitor deve ser capaz de “ler” claramente a ação. Os momentos escolhidos representam a rota mais direta e eficiente para comunicar-se. Remova um dos pontos e você mudará seu sentido: “cada quadrinho mostra uma ação completa, pois estamos adaptando um enredo que se baseia inteiramente em ações” (McCLOUD, 2008, p. 14). Há diversas técnicas que auxiliam na escolha do momento, contudo, independente de qual for escolhida, a clareza “significa deixar que essas técnicas operem silenciosamente no plano de fundo e que o conteúdo da obra fale por si mesmo” (McCLOUD, 2008, p.18).
- **Enquadramento:** o estágio em que se decide o quão perto será enquadrada uma ação, mostrando todos os detalhes pertinentes, ou quanto recuar para que o leitor saiba onde uma ação está ocorrendo, proporcionando-lhe ao mesmo tempo a sensação de estar lá. “É este o estágio em que você decide de que modo fatores de composição, como recorte, equilíbrio e inclinação afetam as impressões que os leitores têm de seu mundo e seu senso de posição dentro desse mundo” (McCLOUD, 2008, p.19). Criar variações é importante para manter a atenção dos leitores, porém, devemos nos certificar de que as mudanças não os distraiam do que realmente é importante.
- **Imagem:** criar desenhos que preencham e deem vida visualmente ao mundo, comunicando-se de maneira rápida, clara e envolvente com o leitor. Por exemplo, o modo como se desenha o interior de uma casa ou cômodo pode dizer muito sobre as personagens que vivem ali e suas personalidades. Independente do estilo escolhido – de realista até abstrato –, se ele não conseguir comunicar a mensagem desejada, “ele simplesmente morrerá na página” (McCLOUD, 2008, p.29).
- **Palavras:** trazem um nível de especificação, pois as palavras podem colaborar na descrição narrativa e em diálogos, e podem vincular um sentido específico à

imagem. Palavras podem ser usadas para compactar uma história, resumindo mudanças em um único quadro. Mesmo que as palavras sozinhas possuam um poder de compreensão que não necessita de imagens, “nos quadrinhos as duas coisas têm de trabalhar juntas sem emendas, a ponto de os leitores mal notarem quando estão passando de uma para outra” (McCLOUD, 2008, p.31).

- **Fluxo:** guia o leitor através de sua obra, ficando atento a qualquer parte do processo criativo que possa ajudar ou prejudicar esse fluxo. Sua escolha dependerá também do formato de leitura, como por exemplos da esquerda para direita, e então de cima para baixo. Isto influenciará também dentro dos quadros, aplicando nas legendas e balões de fala. “A escolha do fluxo consiste parcialmente em remover os obstáculos do caminho, na busca por uma experiência de leitura suave” (McCLOUD, 2008, p.34).

Segundo McCloud (2008, p.10), “são estas as cinco situações em que suas escolhas poderão determinar a diferença entre uma narrativa clara e convincente e uma bagunça”. Estes pontos-chave encontram-se na estrutura de maneira geral para produzir o equilíbrio entre a intensidade e a clareza da narrativa. No exemplo retirado da *graphic novel Marvels* (ROSS; BUSIEK, 1994), podemos ver o uso destes cinco elementos (Figura 3). A escolha dos momentos que permitem entender as ações ocorrem em apenas três quadros; o enquadramento produz grandeza ao super-herói Gigante e apresenta o ponto de vista daqueles que o olham; as imagens escolhidas produzem a ideia de um terreno externo e promovem a compreensão dos detalhes da cidade e das pessoas ali presentes; o uso das palavras representa o barulho e o diálogo entre as personagens; o fluxo escolhido cria clareza e dinamismo.



Figura 3: Imagem retirada da *graphic novel Marvels* (ROSS; BUSIEK, 1994, p.73).

Em sua obra *Desenhando Quadrinhos*, McCloud (2008) também explica melhor o poder das palavras, onde a integração sem emendas de palavras e imagens caracteriza a melhor escrita para quadrinhos, sendo o equilíbrio entre ambas. Cita diversas técnicas – explicando-as de forma prática –, que podem colaborar na narrativa:

- **Específica da palavra:** as palavras proporcionam tudo o que se precisa saber, enquanto as imagens ilustram aspectos da cena sendo descrita.
- **Específica da imagem:** as imagens proporcionam tudo o que se precisa saber, enquanto as palavras acentuam os aspectos da cena.

- **Específica da dupla:** palavras e imagens transmitem aproximadamente a mesma mensagem.
- **Interseccional:** palavras e imagens atuam juntas em alguns sentidos, além de oferecerem informações independentes.
- **Interdependente:** palavras e imagens combinam-se para transmitir uma ideia que não transmitiriam sozinhas.
- **Paralelas:** palavras e imagens seguem trilhas aparentemente diversas, sem intersecção.
- **Montagem:** palavras e imagens combinam-se pictoricamente.



Figura 4: Exemplo de montagem. Imagem retirada de *The Spirit* n. 20 (EISNER, 1950, p.2)

McCloud (2008, p.55) deixa claro que não há entre essas técnicas a correta ou a errada, mas deve-se ter atenção em como utilizá-las para não criar uma narrativa confusa, além de manter controle em outros aspectos narrativos, como manter o número de palavras por quadro sob controle, o tamanho dos balões e suas disposições, e usar uma variedade saudável de combinações para não negligenciar a clareza.

Analisar estes métodos para os jogos permitiria que a história a ser contada fosse pensada já de forma visual desde sua criação, como por exemplo, nas *cutscenes* – sequências animadas em que o jogador possui pouco ou nenhum controle. Também permitiria mais praticidade na criação geral do universo do jogo, como aspectos de cenário, interface e posicionamento do NPCs (*non-player characters*). Outro aspecto seria sobre os tutoriais ou situações em que apareçam caixas de texto no jogo: permitiria-se pensar em outros meios para a introdução destes, de forma que a imagem e as palavras tenham um equilíbrio, criando um ambiente mais imersivo.

Narrativa gráfica

As histórias em quadrinho são um meio visual em sua essência. Apesar de as palavras serem um componente vital, a maior dependência para descrição e narração está em imagens entendidas universalmente, moldadas com a intenção de imitar ou exagerar a realidade. Os quadrinhos evoluíram rapidamente das compilações das tiras pré-publicadas em jornais para as histórias completas e originais e, depois, para as *graphic novels*, que são histórias mais refinadas na visão narrativa, por normalmente abordarem temas mais complexos. Por isso, esta última impôs uma necessidade de sofisticação literária por parte do escritor e do artista.

Toda história deve ter uma estrutura, “não importa se o meio é um texto, um filme ou quadrinhos” (EISNER, 2005, p.13). Ela se torna uma história quando é contada de forma que estabeleça a uma intenção na ordem proposta. O ato de escrever não está confinado ao uso exclusivamente das palavras. Desta maneira, Will Eisner (2005) traz as noções da arte sequencial. Normalmente utilizada para histórias em quadrinhos, *graphic novels*, manuais de instrução e *storyboards*, a arte sequencial lida com imagens reconhecíveis, em sequência, para contar uma história ou transmitir uma informação graficamente, unindo escrita e imagem. Um determinado sentido passa a conduzir o olhar em função da narrativa visual, decodificando símbolos e organizando as informações, pois a “história é

um veículo para transmitir informações numa maneira de fácil absorção” (EISNER, 2005, p. 15).

As imagens são mais legíveis quando são facilmente reconhecidas e, ao relembrares uma experiência comum, elas evocam a realidade. Eisner (2005) acredita que, a partir disto, a imagem é uma atividade que requer compartilhamento de experiências, pois trata da própria experiência humana. Esta forma contribui para uma abordagem mais madura, enfatizando o desenvolvimento da personagem e do mundo, além de abordar o tempo como uma habilidade de expressão, que combina o espaço e o som numa composição de interdependência. “Mas, para uma nova geração que cresceu juntamente com a televisão, os computadores e os *video games*, processar informações verbais e visuais de vários níveis de uma só vez parece uma coisa natural, até mesmo preferível” (EISNER, 2005, p.8).

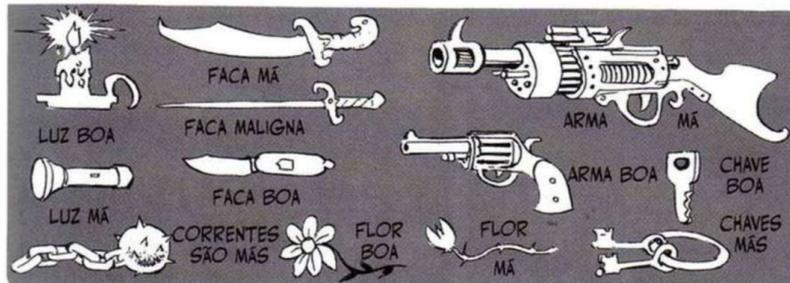


Figura 5: Imagem retirada do livro *Quadrinhos e Arte Sequencial*, (EISNER, 1985, p.24).

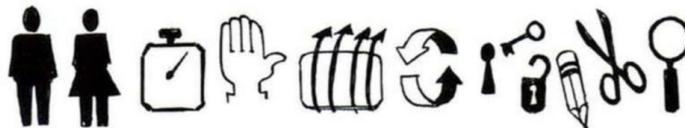
Eisner (2005, p.52) tenta explicar de forma bastante simples como transmitir emoções e o caráter de uma pessoa ou “objeto”, algo fundamental para a agilidade de compreensão do leitor. Como ele aponta, “existem vários estudos clínicos que apoiam a conclusão de que os humanos aprendem desde a infância a observar e interpretar gestos, posturas, imagens e outros sinais sociais não-verbais. A partir disso, eles são capazes de deduzir significados e motivos como amor, dor e fúria, entre outros”. Um dos exemplos que Eisner (2005) explica para produzir este efeito encontra-se na Figura 6.

SIMBOLISMO

Da mesma forma que os estereótipos empregam imagens de pessoas que podem ser facilmente identificadas nos quadrinhos e nos filmes, os objetos têm um vocabulário próprio na linguagem visual dos quadrinhos.



Existem alguns objetos que têm significado instantâneo numa narrativa gráfica. Quando são empregados como adjetivos ou advérbios modificadores, eles fornecem um artifício de narrativa econômica para o contador de histórias.



Os computadores usam com frequência símbolos para instruir seus operadores. Eles são derivados de objetos familiares para as pessoas que vivem numa sociedade técnica.

Figura 6: Imagem retirada do livro *Narrativas Gráficas* (EISNER, 2005, p.25).

Nos filmes, há tempo para desenvolver uma personagem; contudo, nos quadrinhos, há pouco tempo ou espaço. A imagem ou a caricatura tem de defini-la instantaneamente. Como exemplo, na Figura 7, tirada da *graphic novel Um Contrato com Deus* (EISNER, 1995), a personagem mostra total agonia e sofrimento. Sua postura e disposição demonstram isso sem necessitar saber o por quê. Observe que o modo como “ouvimos” o balão de fala também é afetado pelas expressões e pela linguagem corporal do falante, a despeito das letras usadas no diálogo. Desta maneira, a escrita e também os elementos do fundo colaboram para a compreensão do sofrimento que a personagem está vivenciando. É um ótimo exemplo da união entre a escrita e a imagem.



Figura 7: Imagem retirada da *graphic novel Um Contrato com Deus* (EISNER, 1995, p.35).

Para Eisner (2005), nos quadrinhos, o controle sobre o leitor é conseguido em dois estágios: atenção e retenção. A atenção se consegue com imagens provocantes e atraentes, independentemente do estilo escolhido. A retenção é obtida através de uma organização lógica e inteligível das imagens. É necessário reter o interesse do leitor, pois em uma mídia impressa, ele pode ver como a história termina ao pular páginas. Utilizar estes métodos para os jogos digitais ajudaria a saber como e quando apresentar as personagens. De forma muito eficiente, permitiria que o jogador compreendesse os símbolos e suas disposições, processando as informações não apenas narrativamente, mas também mecanicamente. Em *cutscenes* interativas, isso permitiria ter uma reação ideal às suas ações, criando respostas sensoriais às suas escolhas.

Storyboard

Storyboards são utilizados para planejar visualmente e transmitir à equipe toda o que se espera em cada uma das cenas a serem produzidas. Em filmes, consistem em sequências de quadros, no formato em que as cenas serão filmadas, da forma como foram imaginadas pelo diretor, incluindo ângulo de câmera, posição dos atores etc. Cada desenho pode ser acompanhado ainda por anotações breves, colaborando com a descrição. Eles não são destinados à “leitura”, mas são ponte entre roteiro e filmagem. Embora usem os elementos principais da arte sequencial, há diferenças entre *storyboards* de cinema e de quadrinhos.

No cinema, o *storyboard* utiliza descrições normalmente mais diretas, focando na ação a ser realizada e na posição da câmera para ajudar a esclarecer as ideias do diretor. Em HQs, demonstram-se sobretudo as emoções e os espaços para o encaixe dos balões de falas e das onomatopeias – quase não há descrições, pois elas já foram incluídas durante a produção do *storyboard* a partir do que havia no roteiro. Ainda hoje no cinema, mantém-se frequentemente um processo linear, para que o tempo de cada quadro passe sem mudanças bruscas. Porém, nos quadrinhos, isso mudou ao longo das décadas, de forma que os *storyboards* passaram a se assemelhar muito com *layouts* – rascunhos bem simples, que indicam movimentos, posições de personagens e de objetos, criando uma ideia geral da página –, apresentando ainda enquadramentos e disposições de quadros diferenciados, com

mudanças bruscas em relação ao tempo da história e seus focos (LOURENZI, 1998).
 Todavia, há bastante variedade entre os quadrinistas. Comparem-se os *storyboards* de *Fantastic Four* (1978) e de *Avengers* (2012), respectivamente nas Figuras 8 e 9.

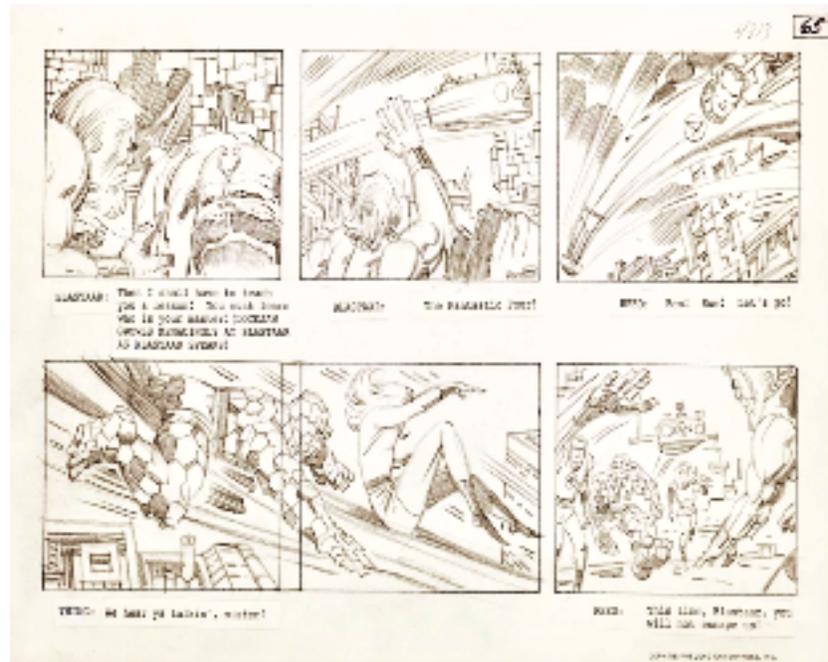


Figura 8: *Storyboard* de *Fantastic Four*, por Jack Kirby (1978).



Figura 9: *Storyboard* de *Marvel Now's Avengers* 1-3, por Jerome Opena.



Figura 12: *Storyboard* original e página finalizada de *Conan: o Bárbaro*, por John Buscema

Para jogos, a utilização de *storyboards* é interessante para incluir animações, para apresentar a história aos jogadores de forma não interativa (cenas conhecidas como *cinematics*) ou parcialmente interativa. Com o crescente aumento de poder tecnológico, a qualidade das animações melhorou, não como filmes renderizados, mas “como sequências roteirizadas dentro da *engine* do jogo” (SCHUYTEMA, 2008, p.412). Porém, o *storyboard* poderia ser abordado mais profundamente, talvez repensado para apresentar de maneira prática a mecânica do jogo e a interface, demonstrando, por exemplo, a sequência do menu e suas utilidades, como um fluxograma, mas de forma visual, testando diferentes *layouts* e melhores apresentações, diminuindo o tempo de trabalho na *engine* escolhida.

O jogo a ser analisado

Futuramente, como complementação deste projeto, será realizada uma análise do jogo *The Witcher* para aprofundar a discussão do roteiro em jogos e em quadrinhos. Este jogo foi escolhido em função da narrativa proposta e, mesmo sendo um jogo relativamente antigo (lançado em 2007), ele tem aspectos importantes no desenvolvimento do roteiro, permitindo que *gameplay* e narrativa conversem entre si. O jogo é repleto de diálogos, um aspecto que não pode ser ignorado para a continuidade do jogo, pois eles regem a história e

também a conclusão de missões, ganhos de habilidades e de itens. O seu sistema de consequências é bastante elaborado e as decisões devem ser pensadas de forma crítica, pois podem ocasionar diferenças realmente significativas nos eventos vindouros.

Nos jogos posteriores da franquia, é possível importar sessões salvas de jogos anteriores. Assim, a complexidade das escolhas faz com que as decisões sejam levadas em consideração nos jogos consecutivos. Por exemplo, se um ferreiro em *The Witcher* é morto, ele ainda estará morto no segundo jogo da franquia – e, eventualmente, poderia ter sido a chave para o ganho de um item lendário. Por causa disso, o protagonista pode se tornar um herói para um camponês e um vilão para um comerciante, mesmo que ambos morem na mesma cidade. O jogador é preparado para os desafios à medida que se aprofunda na história, criando um equilíbrio no progresso de dificuldade. O ganho de nível não está atrelado a ganho de força ou de agilidade, mas a conseguir melhores armaduras, armas e habilidades de batalha, “movimentos especiais”. Assim, ao combater novamente um adversário que foi difícil em um primeiro momento, a luta não será mais “fácil”, mas haverá um domínio maior de armas e habilidades mais efetivas para a finalização.

O jogo é separado por capítulos: a história principal se desenvolve ao longo de cada um deles, havendo ainda “*side quests*” (missões menores, finalizadas rapidamente), que não ultrapassam o capítulo em que o jogador se encontra – contudo, algumas dessas missões influenciam a história principal, algo que normalmente não é visto em jogos digitais. Pausas entre as *cutscenes* e o *gameplay* são raras – as conhecidas áreas de “*continue*” –, mantendo-se um seguimento dos acontecimentos. Os itens do mundo influenciam o modo de jogar, como as poções, por exemplo: dependendo da quantidade tomada, pode-se ocasionar a morte do protagonista. Além disso, o jogo possui um cuidado com aspectos próximos dos HQs, como enquadramento – possibilita a escolha da visualização ao jogador logo no início –, tempo – o horário dentro do mundo influencia na dificuldade – e o uso das palavras no auxílio da imagem – runas e magias. Utilizando os métodos já citados de HQs, roteiro cinematográfico e um aprofundamento na metodologia de jogos apresentada no livro *Design de Games* de Paul Schuytema (2013), comparações com o jogo *The Witcher*

permitiriam criar relações entre jogo e roteiro, definindo os “átomos essenciais de um *game*” (SCHUYTEMA, 2013), no sentido de apresentar os conteúdos de forma coerente e fascinante ao jogador.

Considerações finais

A partir do conhecimento construído, utilizando as informações obtidas, a discussão deste projeto segue em como diferentes métodos podem auxiliar na produção de roteiro para jogos. Uma das vantagens já apontadas, aparente em todos os métodos de quadrinhos apresentados, é a importância dada a uma linguagem que permita tanto a imagem, quanto a escrita conversarem de forma mútua, criando um equilíbrio. A ação criada entre ambas pode permitir que os jogos tenham um desenvolvimento entre roteiro e mecânica melhor ambientado, onde a narrativa ajuda na mecânica e vice-versa, sem menosprezar qualquer uma das duas. Além disso, pode oferecer um melhor estudo do andamento da história a partir da arte, adequando visualização e narrativa, por exemplo, com o enquadramento permitindo um entendimento claro da cena.

Deve-se considerar também o desenvolvimento da personagem e do mundo: as ações realizadas modificam a ambos, permitindo um retorno ao jogador de que sua influência é real. Futuramente, com a análise do jogo *The Witcher*, poderemos frisar alguns pontos mais específicos da mecânica, desde pontos positivos a negativos, permitindo um aprofundamento do projeto. Outro fator importante é sobre os *storyboards*, que seriam de grande ajuda para futuras *cutscenes* em jogos.

Por exemplo, na *graphic novel Marvel 1602* (GAIMAN; KUBERT; ISANOVE, 2007), em que os super-heróis aparecem 400 anos antes, a narrativa utiliza-se de artifícios históricos para sustentar o roteiro, utilizando também o próprio andamento do tempo das cenas – não apenas a época – como forma de expressão. O andamento permite expressar a própria ação de forma concisa, algo que, se bem adaptado para jogos, permitiria que o jogador não apenas fosse espectador, mas de fato participante. Todos os exemplos citados abrangem as possibilidades na criação do roteiro. Com isso, a pesquisa permitirá

demonstrar uma nova abordagem na produção criativa e documental do roteiro de jogos, complementar e auxiliar os estudos direcionados à área, além de mostrar que o setor de quadrinhos é relevante para a área acadêmica e para outros setores.



Figura 13: Imagem retirada da *graphic novel* *Marvel 1602*, p.167

Referências

- BERNARDIN, M.; RODRIX, P. **Wolverine: One Night Only**. Marvel Comics, 2009.
- COMPARATO, D. **Da criação ao roteiro**. Rocco Ltda, 2000.
- DeFOREST, Tim. **Marvel comics**, 2016. Acesso em: 08 out. 2016.
- EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. Devir Livraria, 2005.
- _____. **O Edifício**. Editora Abril, 1989.
- _____. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Martins Fontes, 1985.
- _____. **The Spirit n. 20: The Vortex**. Quality Comics, 1950.
- _____. **Um contrato com Deus**. Devir Livraria, 1995.
- GAIMAN, N.; KUBERT, A.; ISANOVE, R. **Marvel 1602**. Editora Panini, 2007.
- HEINTJES, Tom. **A short biography**, 2016. Acesso em: 08 out. 2016.
- LEE, Stan. **Homem-Aranha: Grandes Desafios n. 4**. Editora Panini, 2007.
- _____. **Secrets behind the Comics**. Marvel Comics, 1947.
- LEE, S.; BUSCEMA, J. **How to draw comics the Marvel way**. A Fireside Book, 1977.
- LOURENZI, Hercílio. **Curso prático de desenho**. Editora Escala Ltda, 1998.
- MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial**. Papirus Editora, 2006.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Editora Unesp, 2003.
- McCLOUD, Scott. **Desvendando Quadrinhos**. M. Books, 2008.
- NYBERG, Amy K. **Comics code history: The seal of approval**, 2016. Acesso em: 08 out. 2016.
- O'NEIL, Dennis. **Guia Oficial DC Comics: Roteiros**. Opera Graphica, 2005.
- ROSS, A.; BUSIEK, Kurt. **Marvels: Edição de 10º aniversário**. Editora Panini, 1994.
- SHUYTEMA, Paul. **Design de Games**. Cengage Learning, 2013.