

Dos games à realidade virtual¹

Fernando RODRIGUES²
Guilherme de ALMEIDA³
Francisco MALTA⁴
Universidade Estácio de Sá, RJ

Resumo

O artigo se propõe a estudar os pontos de vista de construção do roteiro cinematográfico com os elementos que envolvem a narrativa para games e realidade virtual. Para este recorte utilizamos como corpus o filme Jogador Número 1, de Steven Spielberg. O eixo narrativo que envolve os conceitos de dramaturgia se converge para melhor contar uma história. Como o roteirista precisa trabalhar com as questões tecnológicas dentro do processo de criação do roteiro? Como os personagens de um game diferem dos personagens de outras mídias? Estas perguntas irão nortear o nosso estudo, fundamentadas com Jeannie Novak (2010) e Robert Mckee (2006).

Palavras-chave: Cinema, Roteiro, Game, Realidade Virtual.

Introdução

A proximidade entre a narrativa cinematográfica e os jogos digitais são cada dia mais frequentes no universo do cinema. Parte dos aspectos tradicionais da narrativa foram incorporados aos games, onde o efeito narrativo mais poderoso é a fase em que o próprio jogador experimenta ao jogar o game.

A proposta deste artigo é discutir como as histórias nos games diferem do enredo de filmes e como elas estão relacionados aos efeitos narrativos dramáticos usados nos games? Para o corpus vamos trabalhar com o filme Jogador Número 1 de Steve Spielberg.

¹ Trabalho apresentado na IJ-4-Comunicação Audiovisual do XXIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 7 a 9 de junho de 2018.

² Estudante de cinema da Universidade Estácio de Sá, RJ, e-mail: fernandobaggins@gmail.com

³ Estudante de Cinema 3º. semestre da Universidade Estácio de Sá, RJ-e-mail: guillermo@hotmail.com.br

⁴ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Cinema -UNESA-RJ, e-mail: chicomalta@gmail.com

A gramática cinematográfica propõe uma história a ser contada por imagens, onde temos enquadramentos, imagens, planos e movimentos de câmeras. Os games por sua vez oferecem a oportunidade da imersão na história, sem dizer que outras narrativas tradicionais também se associaram ao meio dos games, como os efeitos sonoros, legenda de diálogos e o bate papo entre jogadores. Se as linguagens se coadunam, nos resta discutir o que as une e o que as separa? O que desta interatividade pode ser aplicada à narrativa e principalmente como vamos aplicar ao roteiro?

Os efeitos dos modos de narrar

Contar uma História... Qual o melhor jeito? Existe fórmula? Todo indivíduo ouve ou já ouviu uma História, conta ou já contou uma narrativa, e na maioria das vezes, mudou o foco, acrescentou outros elementos e buscou alguma dramaticidade. Uma vez que essa ideia do “faz de conta” entra em gestação vem a pergunta: como contar? Vale à pena contar? Quais os limites e as potencialidades da trama? Com quem se comunica? Robert Mckee, exímio roteirista americano, analisa essa busca universal. Para Mckee, “nosso apetite por histórias é um reflexo da necessidade aprofundada do ser humano em compreender os padrões do viver, não meramente como um exercício intelectual, mas como uma experiência pessoal e emocional.” (MCKEE, 2006, p.25). Em meio a tantas perguntas, é possível certificar que a narrativa traz elementos fundamentais, sem os quais não se pode abrir mão da sua construção.

O lead do jornalismo facilita essa compreensão, ao questionar: O que aconteceu? Quem está envolvido nos fatos? Onde? Como? Por quê? Quando ocorreu? Isso não é uma fórmula, mas um processo de organicidade para trazer coesão na proposta de narrar uma história. Uma vez ciente dos princípios básicos desses elementos, a discussão para apresentar uma trama ao audiovisual busca outras implicações.

Dentro da narrativa de game, o papel do narrador nem sempre é ocupado por aqueles que os criaram. Segundo Novak:

Os próprios jogadores desempenham um papel importante no processo narrativo. Sabendo disso, é importante que os desenvolvedores de games evitem roteirizar excessivamente a história. Por exemplo, os jogadores não precisam de diálogos ou narrativas adicionais que quebrem o ritmo do game e impeçam sua plena participação na história. (NOVAK, 2010, p.142)

Vamos pensar em um processo de adaptação, tendo agora um romance como base. No romance *Metamorfose*, de Kafka, a narrativa começa com a seguinte frase: “Ao despertar, após uma noite de sonhos agitados, Gregor Samsa encontrou-se em sua própria cama transformado num inseto gigantesco”. (KAFKA, 2011, p.1). Não há dúvidas da qualidade literária do autor tcheco, mas se for uma versão para o cinema, outras perguntas seriam feitas ao mesmo texto. O cineasta Jorge Furtado chama atenção para alguns elementos que, em um processo de adaptação, precisariam ficar claros na construção do roteiro. Furtado pontua:⁵

Qual a cor do inseto? É uma cama de madeira ou de metal? Qual a cor das paredes do quarto? Como é a luz do quarto? Há uma janela? A luz entra pela janela? Através da persiana ou através das cortinas? Como é o piso desse quarto? É de madeira ou está coberto por um tapete? A cama tem lençóis? Há outros móveis no quarto? Mesmo que muitas dessas perguntas sejam respondidas na sequência do livro, o cineasta precisa imediatamente tomar essas decisões, adiadas pelo autor. Lendo, cada leitor cria suas próprias imagens, sem custos de produção e limites de realidade. É natural que se decepcione quando veja as imagens criadas pelo cineasta e diga: “gostei mais do livro.”

Cada leitor imagina sua cena e constrói sua narrativa, mas no cinema a imagem é oferecida ao telespectador e cabe ao diretor ou roteirista parte desse trabalho. Como bem observou Mckee, “Histórias são equipamentos para a vida.” (MCKEE, 2006, p.24). Já no game tudo na história é conduzido pelas opções e ações do jogador.

O roteiro: desvendando o texto

Escrever um roteiro é um trabalho de recortar palavras. Oito em cada dez roteiristas se defendem com essa frase. Afinal, são horas na frente da tela, tempo de pesquisa e ajustes, na busca de uma história bem contada e uma trama inteligente, para construção da carpintaria narrativa. Então, qual o mistério? Por que escrever um roteiro é sempre um desafio? O roteiro, antes de tudo, exige técnica e quase sempre é escrito para o audiovisual. Robert Mckee assinala: “da inspiração ao último tratamento, a escrita de um roteiro pode levar tanto tempo quanto um romance.” (MCKEE, 2006, p.19). Antes de

⁵FURTADO, Jorge. Disponível em: <http://www.casacinepoa.com.br/as-conex%C3%B5es/textos-sobre-cinema/adapta%C3%A7%C3%A3o-liter%C3%A1ria-para-cinema-e-televis%C3%A3o>. Acesso em: 09 Abril. 2018.

tudo, precisamos entender: o que é um roteiro? Syd Field, respeitado roteirista americano, apresenta sua definição:

O que é um roteiro? Um guia, um projeto para um filme? Uma planta baixa ou diagrama? Uma série de imagens, cenas e sequências enfiadas com diálogo e descrições, como uma penca de peras? O cenário de um sonho? Uma coleção de ideias? O que é um roteiro? Bem, não é um romance e certamente não é uma peça de teatro. Se você olha um romance e tenta definir sua natureza essencial, nota que a ação dramática, o enredo, geralmente acontece na mente do personagem principal. Privamos, entre outras coisas, de pensamentos, sentimentos, palavras, ações, memórias, sonhos, esperanças, ambições e opiniões do personagem. Se outros personagens entram na história, o enredo incorpora também seu ponto de vista, mas a ação sempre retorna ao personagem principal. Num romance, a ação acontece na mente do personagem, dentro do universo mental da ação dramática. Numa peça de teatro, a ação, ou enredo, ocorre no palco, sob o arco do prosclênio, e a plateia torna-se a quarta parede, espreitando as vidas dos personagens. Eles falam sobre suas esperanças e sonhos, passado e planos futuros, discutem suas necessidades e desejos, medos e conflitos. Neste caso, a ação da peça ocorre na linguagem da ação dramática; que é falada, em palavras. (FIELD, 1982, p.11)

O roteiro originou-se das peças de teatro, diretamente dos clássicos gregos. Depois, desenvolveu-se em séculos de teatro no ocidente. Roteiro é um caminho não determinado, que pode sofrer diferentes mudanças. Ou seja, é também uma rota, indicando que a personagem sai de um lugar e passa por outras trilhas até alcançar seu objetivo.

Todo roteiro deve ter um começo, meio e fim. Na teoria de Aristóteles (1984), isto significa que toda expressão dramática tem um período para se manifestar. Grande parte dos roteiristas segue a estrutura dramática tradicional, como herança do teatro grego, colocada por Aristóteles. O roteiro não vai narrar uma trama, e sim mostrar o desenvolvimento da história, como a trama chega ao espectador. Luiz Carlos Maciel, em seu livro *O poder do clímax*, fala da função do roteirista: “o roteirista tem que indicar o que vai acontecer naquela cena, seu conteúdo, o que vai ser visto, mais do que como vai ser visto”. (MACIEL, 2003, p.15). Não existe uma receita para contar uma história, cada trama é uma trama, cada narrativa exige um modelo a ser contado. Jeannie Novak destaca que “os games contam histórias de maneira semelhante aos filmes, dedicando muito mais atenção aos aspectos visuais e superficiais do que ao contexto ou ao personagem.”

(NOVAK,2010, p.138). Escrever, seja para cinema, game ou TV, exige arte, técnica e conhecimento.

No Brasil ainda não existe nenhuma escola que se destina à formação de roteiristas, embora o mercado seja cada vez mais amplo. Noventa por cento dos profissionais são autodidatas; essa falha na formação profissional é uma lacuna que sempre prejudica o resultado final. O roteiro está todo para o audiovisual, o cinema, o rádio, a televisão, o teatro, a publicidade. Para Syd Field, “Um roteiro é uma história contada em imagens, com diálogos e descrições, localizada dentro do contexto da estrutura dramática. Estrutura é o fundamento de todo roteiro – é a espinha, o esqueleto que ‘mantém’ tudo coeso.” (FIELD, 1982, p.17). Antes de começar a roteirizar, é preciso que se tenha propriamente escrito um argumento ou sinopse. No cinema chamamos de argumento e na TV nomeia-se sinopse: o que, em síntese, é a mesma coisa e ambos exercem a mesma função; o que difere um pouco é que, no cinema, sinopse deve ter no máximo duas páginas do argumento, ao passo que argumento para cinema traz uma narrativa com todos os detalhes dessa trama, podendo se estender a inúmeras páginas, segundo as pontuações de Field (1982). Para desenvolver essa narrativa, pode-se orientar pela chamada *storyline*, definida por Flávio Campos “é o sumo do resumo da trama principal”. (CAMPOS, 2007, p.105). Ou seja, um resumo em poucas linhas da trama principal, indicando o que se quer mostrar e tendo um mapa para seguir o argumento ou sinopse. É preciso atentar que, nessas poucas linhas, o tempo verbal precisa estar no presente e deve-se evitar o uso de adjetivos.

A maneira em que a narrativa se apresenta para o leitor ou telespectador obedece ao princípio clássico das regras estabelecidas por Aristóteles (1984), onde toda história tem começo, meio e fim, o que posteriormente, para o audiovisual, denominou-se como Ato I, Ato II e Ato III, herança da divisão estabelecida no teatro. Essa nomenclatura é o que o americano Syd Field chama de paradigma do roteiro. Na TV, a sinopse em geral conta toda a trama e pode-se estender a mais de cem páginas. Por sinopse, definimos como “a descrição da história que se vai narrar num roteiro.” (CAMPOS, 2007, p.289). Outro elemento de grande suporte para o roteirista é a escaleta. Flávio Campos define os elementos que compõem uma escaleta assim: “Numa escaleta, você escreve o cabeçalho da cena, descreve o que acontece nela e, facultativamente, indica sua motivação e objetivo, e o tamanho que ela deva ter.” (CAMPOS, 2007, p.316).

Entende-se por Escaleta uma divisão dos fatos que a trama apresenta e que seja mostrado ao público dessa forma, pautando sempre o melhor entendimento da narrativa. Outra questão de suma importância é traçar o perfil das personagens: isso deve acontecer antes da escaleta. Para Field (1982), há três elementos fundamentais do roteiro: cabeçalho da cena (deve conter interior ou exterior, localidade e tempo), descrição visual (somente o que é visto ou ouvido, quando está assistindo ao filme) e diálogos (as falas e pensamentos dos personagens).

No roteiro, o diálogo é escrito no centro da folha, com as margens mais estreitas e o nome do personagem todo em maiúsculo. Quase todos os roteiros para cinema são escritos no formato americano “*Master Scenes*”, que defende uma página de roteiro para cada minuto de filme. Esse tempo “página/minuto” requer um pouco de prática, mas não conseguir alcançá-lo não interfere na qualidade do enredo. A título de exemplificação, vamos perceber abaixo no fragmento do roteiro de Don Mckellar, do filme *Ensaio sobre a cegueira*.⁶

CENA 12. TAXI. LUSCO. FUSCO. INT. DIA

No espelho retrovisor, o taxista dá uma olhadela no casal infeliz.

PRIMEIRO HOMEM CEGO

Eu sabia. Filho da puta! Eu tive esse sentimento. Soube assim que ele entrou, podia senti-lo observando a casa. “Você quer que eu fique aqui até que sua mulher volte para casa?” Nem fodendo! “Fazer companhia para você?” Canalha. Botei porta afora. Graças a Deus. Que tipo de pessoa? Que tipo de pessoa... tira vantagem...? Se eu não o pusesse para fora, ele teria nos roubado às cegas. Ele balança a cabeça, entristecido, pela escolha infeliz de palavras.

MULHER DO PRIMEIRO HOMEM CEGO

Ele estaria lá quando eu chegasse em casa se você não o tivesse posto para fora. Não poderia ter levado nada. Nem mesmo o carro.

Eles seguem no carro em silêncio.

PRIMEIRO HOMEM CEGO (suavemente)

Ele deveria ficar cego.

Em contrapartida outros defendem que roteiro é uma referência diferenciada por códigos distintos. Syd Field (1982) classifica a estrutura como “atos denominados”. Essa divisão é para um melhor esclarecimento ao desenvolver o roteiro. Segundo o teórico, os roteiristas iniciantes apresentam “domínio no que diz respeito à exposição e ao ataque, no

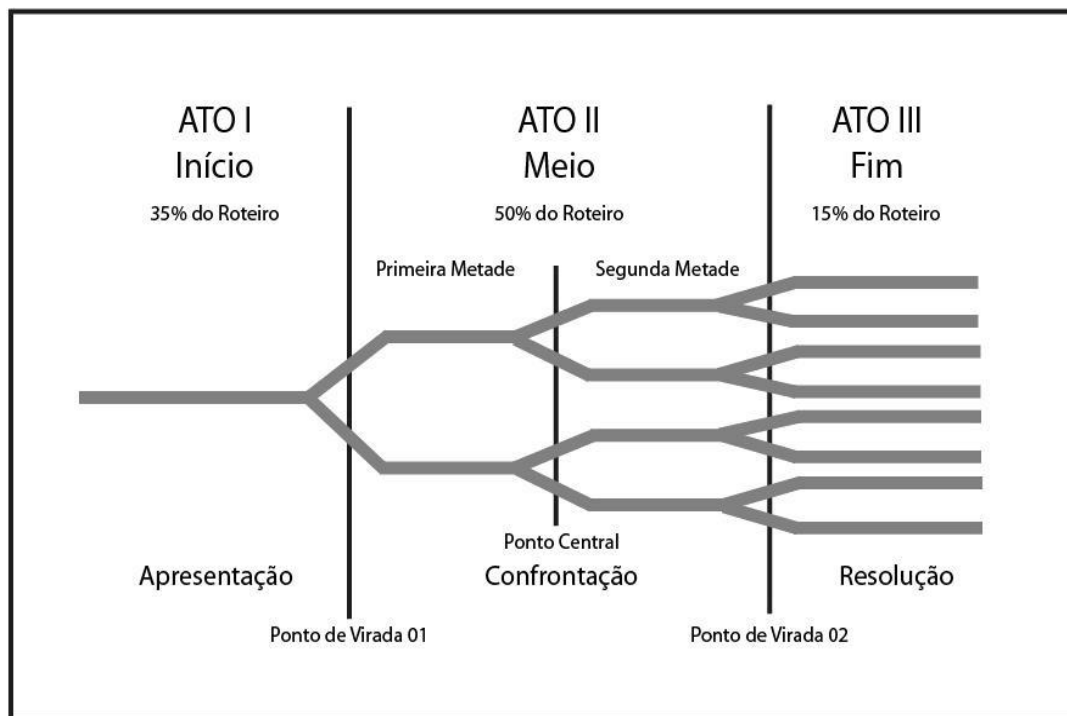
⁶MCKELLAR, 2010

início da trama, e facilmente a resolução e o clímax no fim da história, mas o meio do roteiro sempre tem problemas.” (FIELD,1982, p.33).

Para facilitar a estrutura, Field criou o “paradigma da divisão em 3 atos”.

O primeiro ato deve apresentar os personagens centrais, o conflito principal e deve deixar claro ao espectador o assunto abordado. Deve igualmente conter aproximadamente 1/4 do roteiro. No segundo ato, ou confrontação, o personagem principal envolve-se em obstáculos e tenta superá-los e já há nesse momento uma identificação do espectador. Contém 1/2 do roteiro. O terceiro ato ou resolução é a conclusão da trama, que amarra a narrativa; aqui todos os conflitos são resolvidos.

Quadro 1 - Paradigma dos atos



Fonte: Field (1982, p.51 e 52)

Mas Field (1982) vai além e divide seus paradigmas em pontos chaves. São eles: o ponto de virada 1 (é um acontecimento no rumo da trama que leva ao ato dois), a pinça 1 (pode ser uma cena, fala ou sequência que envolve a história e a coloca em movimento). O ponto central (meio do roteiro). Acontece uma mudança de direção no ato dois. A pinça 2 (pode ser uma fala, cena ou sequência que conclui o final do ato dois em movimento). Pode-se criar uma ligação entre a pinça um e a pinça dois. O ponto de virada 2, outra mudança na trama que leva ao ato três.

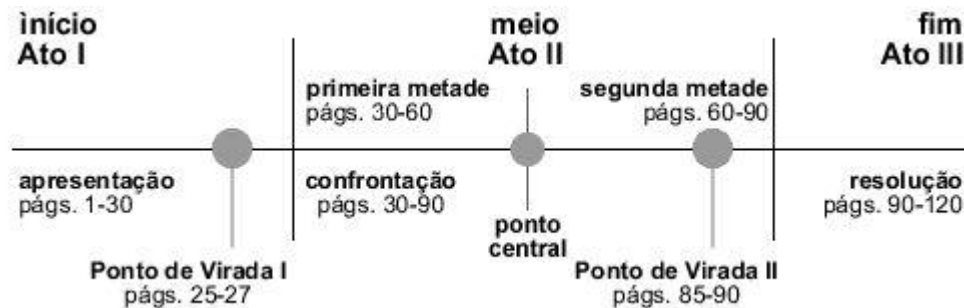
Field destaca a importância da cena inicial, das primeiras dez páginas e da cena final. Em um filme, o roteirista deve propor uma virada a cada dez minutos, enquanto na TV o roteirista deve propor uma virada a cada três minutos; caso não prenda a atenção do telespectador, ele muda de canal.

Existe a ideia que um roteiro seja dividido em três atos, assim como no teatro, mas o cinema e a TV são diferentes: existe a premissa dos atos, mas nem sempre pode persegui-las. Em filmes feitos para a televisão, podemos ter a divisão em sete ou nove atos, o que, para o espectador, não faz muita diferença: a diferença fica na forma como o roteirista organiza a narrativa a respeito da trama.

Syd Field defende que, na passagem de um ato para o outro, deve haver um ponto de virada, ou reviravolta dramática, o que em inglês chama-se "*plot point*". Para Field, "O primeiro ato mostra quem são as pessoas e qual a situação da história toda. O segundo ato é a progressão dessa situação para um ponto culminante de conflito e grandes problemas. E no terceiro ato temos a solução dos conflitos e problemas". (FIELD, 1982, p.27). O conflito é elemento essencial de qualquer trabalho dramático, seja no palco ou na tela. Sem conflito não teremos uma trama capaz de interessar alguém. O conflito é o motor que aquece a narrativa e a obriga a seguir adiante. É importante frisar que, ao roteirizar uma história, a primeira cena deve revelar todo seu universo.

Field (1982) faz um estudo mais elaborado a respeito dessas divisões. O roteirista leva em consideração a forma narrativa para o audiovisual e todo seu estudo e pesquisa são direcionados para essas convergências. Na linha de Field, o mesmo esclarece que a proposta narrativa estabelecida no início, ou seja, no Ato I, deve apresentar claramente o conflito e, mais do que isso, esse conflito deve ficar claro nos dez primeiros minutos do filme. Tecnicamente explicativo, como exige a indústria americana, este primeiro ato deve ter no máximo 30 páginas. Uma vez que foi apresentado os personagens e seus conflitos, partimos para o segundo ato, onde agrava-se o conflito e novos elementos surgem para complicar a vida do protagonista, este segundo ato deve ter em torno de 60 páginas e então caminha-se para o fim, ou terceiro ato, em que vamos ter o desfecho da narrativa. Essa resolução deve ficar em torno de 30 páginas. Totalizando 120 páginas para um filme de duas horas. Field, ainda detalha que em cada ato deve ter um ponto de virada para levar ao clímax da cena.

Quadro 2 - Paradigma da divisão em 3 atos



Fonte: FIELD (1982, p.55)

Doc Comparato (1995) alia-se a Jean-Claude Carrière (1995) defendendo que o roteirista se diferencia do escritor, pois a escrita de um roteiro possui outros ingredientes. Afinal, o roteiro traz movimentos, silêncios, imobilidades, imagens. Partindo dessa ideia, fundamenta-se que o roteiro é o princípio de um processo visual e não uma obra literária. Roteiro exige técnica, enquanto a narrativa de um romance segue uma linha de ênfase na linguagem, sendo pontuada somente pelo criador da obra, não havendo interferência de terceiros; paralelo a isso, o roteiro sofre mudanças durante seu processo de filmagem, pois há interferência de outros fatores que confinam a execução da narrativa.

Quem melhor nos apresenta uma definição é Jean-Claude Carrière, ao declarar: “o romancista escreve, enquanto o roteirista trama, narra e descreve”. (CARRIERE, 1995, p.101). Ambos trabalham a favor da melhor forma de contar uma história.

Jogador Número 1

Steven Spielberg apresenta seu mais novo filme, Jogador Número 1, com muita riqueza nos efeitos visuais. Ao apresentar o futuro no ano de 2044, os efeitos visuais são bem atraentes, pois temos um grande plano geral do ambiente onde o protagonista vive e onde temos também o cenário como uma favela customizada. Logo após a introdução do personagem principal, temos um plano sequência em que vemos a rota que o personagem faz ao sair de casa até onde está seu jogo de realidade virtual: OASIS.

Ao entrarmos nesse mundo da realidade virtual, o filme torna-se uma animação em 3D e é então onde temos uma combinação de planos. Após um plano geral do ambiente, temos um plano sequência que mostra o percurso do personagem nesse universo e que logo acaba se tornando um plano conjunto quando o personagem encontra um conhecido dentro do jogo. Segundo Novak:

Em um game , todo o tempo do mundo está disponível para a introdução de tramas paralelas, surpresas, reviravoltas e outros truques que ajudam a criar tanto a ilusão de liberdade para o jogador como a aparência de um mundo mais realista que oferece experiências ilimitadas. Os jogadores também têm a opção de escolher diferentes caminhos em um game, o que enriquece ainda mais a experiência do jogo. (NOVAK, 2010,126)

Ainda dentro da realidade virtual, tem um momento em que há uma corrida de carro. Foi nessa cena que se apresentaram vários takes na primeira pessoa mostrando a visão do personagem durante a corrida. O que torna crível, pois é exatamente assim a visão que temos ao jogar um jogo de corrida. Outro ponto de destaque é a introdução dos adversários durante a corrida, o King Kong e um T-Rex, cujo CGI é igual ao do filme Jurassic Park, também dirigido por Steve Spielberg. Tendo esses dois adversários na pista, temos o plano contra-plongée que dá a sensação de superioridade aos monstros perseguindo os carros. No mundo real não há tanta combinação de planos. O uso da computação gráfica usada para criar a realidade virtual no filme está muito realista, mas com um tom de animação para podermos ver que não é real.

Gamificação nas telas

"Esse é Oasis, um lugar onde os limites da realidade são sua própria imaginação. Você pode fazer qualquer coisa, ir para qualquer lugar. Como o planeta Ferris, surfar uma onda gigante de 18 metros no Havaí. Descer as pirâmides esquiando. Pode escalar o Monte Everest com o Batman. [...] As pessoas entram no Oasis por todas as coisas que podem fazer, mas elas ficam por todas as coisas que podem ser. Alto, bonito, assustador, de outro sexo, de outra espécie, gente, desenho animado, você escolhe."⁷

⁷SPIELBERG. O jogador número um. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-229831/creditos>. Acesso em 15/04/2018.

Wade Watts nos apresenta o mundo de Oasis com a citação acima, mostrando ao espectador um pouco da realidade virtual do game. Com seus óculos VR, esteira omnidirecional e diversos outros acessórios tecnológicos, atrai o olhar e fascínio do público para uma tecnologia já existente e em desenvolvimento, fazendo com que O Jogador Número 1, além de ser uma obra de entretenimento, apresente essa realidade tecnológica para um público em massa.

A principal jornada de Wade é decifrar um quebra-cabeça deixado por James Halliday, criador do game, sendo o filme uma caça aos easter-eggs para o espectador. A cada cena, a cada quadro, em algumas sequências, o olhar do espectador é atraído por uma referência à cultura pop/geek. O início da corrida é uma daquelas cenas onde o olhar "se perde" e não se consegue guiá-lo em apenas uma direção. O carro-chefe de O Jogador Número 1 é a grandiosa mise-en-scène, um êxtase já no 1º ato. Uma imersão nostálgica e emotiva, uma viagem no tempo. Na corrida, temos o DeLorean de De volta para o futuro, a Van de Esquadrão Classe A, a moto de *Akira* com rodas de *Tron*, o clássico carro de *SpeedRace*, *Ryu*, o Batmóvel de Adam West, *Christine*, *Mad Max*, *King Kong* no topo do Empire State, T-Rex de Jurassic Park e infinitas referências. Ainda no cinema, Curtindo a Vida Adoidado, Clube dos 5, O Iluminado (que tem uma sequência reproduzida no filme de Spielberg), dentre outros. Musicalmente, ouvimos Bee Gees, Tears For Fears, A-ha, Joan Jett e Van Halen.

Spielberg, indiscutivelmente, quebra o recorde de referências em um único filme, envolvendo os fãs de games, animes e da cultura pop oitentista, quadro a quadro. Com uma estrutura sutil, o roteiro foi escrito por Spielberg e Ernest Cline, autor do livro homônimo, o cinema de Spielberg volta com força, trazendo o melhor do diretor, e unindo o universo cinematográfico ao mundo dos games e ao universo tecnológico. Uma obra bem elaborada em seus efeitos visuais e conceito, com direito a muita ação, valores éticos, amizade e um leve romance na medida certa.

Considerações finais

O processo de criação de um roteiro é realizado com base na construção dos personagens e do universo habitado por eles. A busca pela melhor forma de contar uma história é desafiadora em todos os aspectos.

O avanço da tecnologia oferece ao roteirista outros desafios em quesitos como pensar a narrativa em pontos cruciais no processo da sua escrita. Como não pontuar a história em pontos chave para realidade virtual ou imersão virtual? A narrativa dos games nos possibilita novos caminhos, outros pontos de virada. Tendo encontrado uma boa história, o roteirista deve incorporar os componentes dessa história a várias prerrogativas. O que podemos perceber com todas essas mudanças é que histórias são histórias e não interessa o formato, os desafios serão os mesmos. O que nos une é sempre a mesma finalidade: a de melhor contar uma história.

Referências

- ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Nova Cultural, 1984. (Coleção Os Pensadores).
- CAMPOS, Flávio de. **Roteiro de cinema e televisão**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.
- COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.
- FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1982.
- KAFKA, Franz. **A metamorfose**. São Paulo: Companhia das letras, 1997.
- MACIEL, Luiz Carlos. **O poder do clímax: fundamentos do roteiro de cinema e TV**. Rio de Janeiro: São Paulo: Record, 2003.
- MCKELLAR, Don. **Roteiro: cegueira. um ensaio**. São Paulo: Mister Books, 2010.
- MCKEE, Robert. **Story**. Curitiba: Arte e Letra, 2006.
- NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- TORI, Romero. KIRNER, Claudio; SISCOUTO, Robson. **Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada**. Apostila do Pré-Simpósio, VIII Symposium on Virtual Reality, 2006.
- XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 3. ed. rev. amp. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.