

Bandersnatch: o mundo virtual e a realidade na interatividade do cinema

Francisco Malta

Universidade Estácio de Sá, Brasil

Fernando Rodrigues

Universidade Estácio de Sá, Brasil

Renan Oliveira

Universidade Estácio de Sá, Brasil

Abstract

The transformations that technology propitiates take the audiovisual narratives to seek new resources in the way of telling a story, such elements appear in the composition of this new audiovisual grammar. Bandersnatch by Charlie Brooker is an interactive film screened on Netflix, coming from the Black Mirror series known for breaking the classic rules of format in their stories. The plot brings the concept of interactivity, offering the viewer to change the course of history. Is this a market trend? From the writer's point of view, how to put together a story with these features? These are some of the questions the article will answer. The process of creating a script is done based on the construction of the characters and the universe inhabited by them.

Keywords: Cinema, Script, Interactivity, Virtual Reality, Netflix

Introdução

No momento em que o cinema surgiu em 1896, o público se assustou com uma locomotiva na exibição de “A Chegada de um Trem à Estação”, dos irmãos Lumière. Nos dias atuais é preciso um empenho maior para guiar o olhar do telespectador e provocar qualquer reação. Assim que o avanço das novas tecnologias trouxe à internet para próximo do homem, houve o velho ditado dizendo que o cinema e a TV estavam mortos. O tempo passou e na verdade todos os elementos foram se transformando.

A prova cabal deste fato é o filme lançado pela Netflix no final do ano de 2018, oriundo do seriado *Black Mirror*. Em *Bandersnatch* a proposta é que o telespectador assista ao filme interativo misturando elementos da realidade com o mundo virtual. O roteiro foi desenvolvido pelo *showrunner* da série, Charlie Brooker, contextualizando em 1984, onde o jovem Stefan de 19 anos que trabalha como programador cria um jogo interativo que dá título ao filme. O longa permite que os telespectadores escolham os rumos que a narrativa seguirá. A Netflix que é uma produtora de streaming, sai mais uma vez na frente oferecendo ao público um diferencial. Atuante no mercado mundial e atenta as transformações que estão surgindo, a *major* americana adapta dos games o poder de escolha do jogador e o oferece ao telespectador. Há muitos pontos a serem elencados nesta discussão.

Este artigo se propõe a analisar o filme *Bandersnatch* e entender os aspectos conceituais

aplicados com realidade virtual, interatividade e a linguagem dos games. Importante frisar que tanto em Realidade Virtual como em Realidade Aumentada, o telespectador vivenciará uma experiência semelhante, visto que em ambas temos a capacidade de alterar nossa percepção de mundo.

Construindo o roteiro

Contar uma História... Qual o melhor jeito? 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? Ao longo dos milênios o homem vem transformando seu jeito de contar história, muda-se o jeito, mas o apetite por novas histórias sempre permanece.

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.

Segundo Robert Stam (2017) existem diversas definições sobre roteiro ao longo da história do cinema, que teve início em 1895 pelos irmãos Lumiere, onde o roteiro era algo que ainda não existia fisicamente. Um assunto era selecionado e a câmera registrava a ação. Com a capacitação audiovisual e a mudança de monopólio criativo, retira-se à figura do diretor idealizador da obra e nasce o produtor, que tem por objetivo reduzir custo, e o roteiro começa a ser utilizado como ferramenta para que toda a equipe tome conhecimento do que será realizado, não apenas o diretor. Com o roteiro escrito fisicamente e não imaginado o que será concretizado, a decupagem de planos, definição das ações e diálogos que serão feitas, assim, toda equipe (atores e técnicos) passam a entender e ter a mesma informação de ação.

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.

Um roteiro descreve à história que será exibida de forma imagética. Doc Comparato define “roteiro é a forma escrita de qualquer espetáculo áudio visual” (COMPARATO, 2000, p.398). Todo roteiro tem definido sua prática, ou *plot* principal. *Plot* é a essência da prática dramática que será narrada, a história principal. O *plot* é fundamentado no *Pathos* que é o drama humano, o conflito que será formulado e depois resolvido. O roteirista faz a utilização de signos e símbolos para poder contar a história da melhor maneira para que o espectador possa compreender e decodificar a informação.

É possível avaliar o roteiro de duas maneiras, pois ele é dividido em roteiro técnico que na TV chama *Script* e roteiro de direção com as definições de planos. Para qualquer produção audiovisual, antes de existir um roteiro há uma narrativa, uma história contada por alguém em conversas entre pessoas, em diversas modalidades de publicações ou reportagens. Essa narrativa é desenvolvida como um contar de fatos ou de uma ideia, seja a história original, seja transportado de uma realidade. Essa narrativa é expandida em roteiro. Ambos, narrativa e roteiro, possuem três características fundamentais, como ensina Comparato (2009):

Logos: a estruturação discursiva do roteiro pela palavra, pelo discurso; é o recurso ou instrumento material, a palavra, que “dá formato ao roteiro”;

Pathos: a promoção das emoções pelo drama, conflito; é o recurso de geração de acontecimentos que levam a conflitos, que envolve o espectador ou usuário, “provoca identificação”;

Ethos: é a mensagem ou o modo pelo qual se realiza uma manifestação, a intenção que está por trás da história, a transmissão ou a narração, da moral, da ética, dá ideia geral pela mensagem; “dimensão comunicacional das condutas e dos comportamentos”; é o recurso que leva ao espectador “a razão pela qual se escreve”, se realiza aquela obra. (COMPARATO, 2009, p.67)

Neste triplo narrativo, o roteirista Doc Comparato (2009), nos explica como devemos aplicar estes conceitos no roteiro.

A ferramenta de trabalho que dará forma ao roteiro e o estruturará é a palavra. O *logos* é essa palavra, o discurso, a organização verbal de um roteiro, sua estrutura geral. A lógica intrínseca do material dramático. Um roteiro contém uma história que provoca identificação, dor, tristeza. *Pathos* é o drama, a porção dramática para ativar a ação. É a projeção da vida em ação, o conflito cotidiano que eclode em acontecimentos. O *pathos* afeta as personagens, que arrastadas por sua própria história e drama, reagem aos fatos se convertendo em heróis ou vítimas, ou inclusive em motivo de divertimento numa comédia para outros. A mensagem tem sempre uma intenção. É inútil tentar fugir à responsabilidade da falta de “ter algo a dizer”. Tudo é escrito para produzir uma influência, mesmo que esta seja somente para divertir. É o *ethos*, a ética, a moral, o significado último da história, as suas implicações sociais, políticas, existências e anímicas. O *ethos* é aquilo que se quer dizer, a razão pela qual se escreve. Não é imprescindível que seja uma resposta, pode ser uma simples pergunta. (COMPARATO, 2009, p. 28) Outro autor que podemos trazer ao debate é Greimas. Greimas (1985) definiu a estrutura narrativa em etapas que o enunciatário vai tomando entendimento ao ler um texto, considerando o conteúdo da expressão que seja uma resposta, pode ser uma simples pergunta. (COMPARATO, 2009, p. 28) Outro autor que podemos trazer ao debate é Greimas. Greimas (1985) definiu a estrutura narrativa em etapas que o enunciatário vai tomando entendimento ao ler um texto, considerando o conteúdo da expressão que seja uma resposta, pode ser uma simples pergunta. (COMPARATO, 2009, p. 28) Outro autor que podemos trazer ao debate é Greimas. Greimas (1985) definiu a estrutura narrativa em etapas que o enunciatário vai tomando entendimento ao ler um texto, considerando o conteúdo da expressão que seja uma resposta, pode ser uma simples pergunta. (COMPARATO, 2009, p. 28)

As relações entre enunciação e enunciado – modalização virtualizante do sujeito do enunciado, delegação do saber, relações entre actantes e atores discursivos e actantes narrativos, instauração no tempo e no espaço do discurso – e entre o enunciator e enunciatário – implicação de conteúdo, realização de atos de linguagem, procedimentos argumentativos – como recursos discursivos para comunicar valores e convencer e persuadir o enunciatário. (BARROS, 1988, p. 112)

Ou seja, entre a enunciação e o enunciado se faz necessário à existência do discurso. E entre enunciator e enunciatário existe a necessidade de se realizar os atos da linguagem. Nas obras cinematográficas, o ator é quem realiza a enunciação, dando vida à mesma. Para Greimas o esquema narrativo é formado em manipulação, competência, performance e sanção. Cada personagem tem o seu desejo que pode ser expresso em uma modalidade de Saber-Fazer, Poder-Fazer, Dever-Fazer e Querer-Fazer. Estrutura narrativa proposta por Greimas:

Manipulação: A manipulação é algo sutil e feito em cima do desejo, do querer do outro personagem, induzir alguém a fazer algo. Querer fazer, poder fazer.

Competência: O personagem tem e sabe como fazer algo que é preciso, seja através de sua força, inteligência, beleza, ou seja, tem competência para fazer o que é necessário.

Performance: A competência é melhorada com a performance, que irá ajudar a realizar a ação necessária.

Sanção: a recompensa final, o personagem está em disjunção com algo e no final consegue a sanção, o seu querer entra em comunhão, em junção. (GREIMAS, 1985, p.53)

No roteiro cinematográfico, seja para cinema, TV, Publicidade ou Internet, o ator é o sujeito desta enunciação, onde suas intenções ficam recobertas pelas estruturas narrativas, ou seja, pela estrutura do roteiro. Assim, dentro desta teoria proposta por Greimas (1985), o ator/ enunciator é o agente da manipulação. Os atores interpretam o roteiro e decupando o mesmo descobrem os papéis temáticos, (discursivo) e actancial (narrativo) do seu personagem, conforme atestou Greimas (1985). Segundo Rabiger “os aspectos visuais e comportamentais do filme são universalmente acessíveis porque os seres humanos de qualquer lugar do mundo possuem processos de percepção e emoção comuns”. (RABIGER, 2007, p.31). Para um movimento ativo em cena de personagem, o pesquisador Rabiger propõe as seguintes perguntas:

- Do que esse personagem está se afastando?
- Do que esse personagem está se aproximando?
- O que esse personagem está tentando conseguir ou fazer a longo prazo?
- O que esse personagem está tentando conseguir ou fazer neste momento?
- Que nova situação este personagem está enfrentando?
- O que está atrapalhando este personagem?
- O que o personagem vai querer a seguir?
- Como este personagem está tentando superar obstáculos?
- Como este personagem enfrenta uma nova situação depois de tentar se adaptar?

(RABIGER, 2007, p.87)

Em *Bandersnatch*, o telespectador se vê diante de escolhas tão como em um game, ele terá opções para tomar decisões na vida do personagem como: a música que ele irá ouvir ou que irá comer no café da manhã. Dentro das construções narrativas do roteiro o estudioso Rabiger destaca:

Concepção ou desenvolvimento da ideia, que significa encontrar uma ideia e um tema promissores que servirão de núcleo para história. O roteirista revê isso periodicamente para verificar se a ideia central mudou em consequência do processo da escrita. Desenvolvimento da história que é a expansão da ideia para criar personagens, diálogos, situações e acontecimentos. Edição do roteiro, envolve a revisão, estruturação, cortes, adaptação e condensação do trabalho como um todo. Um roteiro recebe várias modificações antes de estar pronto para ser filmado. (RABIGER, 2007, p.22)

O universo dos games para o cinema

O termo Realidade Virtual já aparecia na década de 1980 quando o músico Jaron Lanier, iniciou a produção com simuladores de Realidade Virtual. Na visão de Fialho (2018) a vantagem da Realidade Virtual perante a Realidade Aumentada “reside no fato de que objetos

virtuais podem ser inseridos (por sobreposição) no ambiente físico, permitindo interações tangíveis mais fáceis e naturais.” (FIALHO, 2018, p.17). O uso de equipamentos de custo menos elevados que os necessários aos sistemas de Realidade Virtual, já que a RV não pode inserir elementos físicos dentro do ambiente virtual.

Para os pesquisadores Kalavsky, Kirner e Pinho (2018) a Realidade Virtual “compreende tecnologias avançadas de interface, que permitem ao usuário realizar imersão, navegação e interação em um ambiente sintético tridimensional gerado por computador, utilizando canais multisensoriais”. (PINHO, apud, 2018, AUTOR, p.21). No entendimento de Martins (2000) e Vince (2004), um ambiente virtual deve agregar as seguintes características:

Sintético: O ambiente gerado em tempo real, modificando-se conforme a interatividade do usuário. Não é, portanto, uma gravação multimídia que sempre se repete.

Tridimensional: o ambiente deve causar no usuário a percepção do espaço 3D onde ele pode ainda se movimentar e perceber as relações de seu movimento com as dimensões de comprimento, largura e altura no espaço com o qual interage.

Multissensorial: É preciso que mais de uma modalidade sensorial seja usada para representar o ambiente. Portanto, sentido visual, sonoro, espacial (de profundidade), percepção da variação térmica etc.

Interativo: O computador por meio de dispositivos de entrada, como sensores acoplados em luvas ou botas, pode modificar em tempo real o ambiente virtual em reação às ações do usuário.

Realístico: Envolve a precisão com que o ambiente virtual representa os ambientes e os objetos reais, ou seja, matizes de cores e formas, intensidade humana e reflexiva.

Imersivo: Essa característica é normalmente obtida com o uso de capacetes dotados de óculos estereoscópicos, fones de ouvidos (a percepção sonora é muito importante na imersão) e luvas para favorecer o controle reativo.

Com presença: Caracteriza-se como um sentido subjetivo, responsável por dar ao usuário a impressão de que ele está fisicamente dentro do ambiente virtual. (FIALHO, 2018, p.22)

Todos os conceitos elencados acima nos servem para auxílio do entendimento ao que tange o processo de criação.

Em estudo de caso- Bandersnatch: conceito antigo com inovação

Buscando entender as tendências e conceitos de obras cinematográficas do futuro, percebe-se que o cinema se aproxima cada vez dos games, tanto em gráficos, quanto em roteiro. A tendência é expandir o mundo cinematográfico com efeitos que podem tornar reais desde um simples ser humano que já faleceu até construir um planeta inteiro com população e cultura própria, levando assim o entretenimento a outro patamar, mas quando se leva inovação para

os roteiros do cinema, você tem um roteiro que mais se aproxima de um Game e traz ainda mais diversão e interação com quem assiste ao filme que antes te apresentava um começo, meio e fim fixos, dando às vezes uma sensação de lógica.

Bandersnatch trouxe o que prevíamos em uma escala menor, uma vez que acreditamos que futuramente a escolha será feita em realidade aumentada ou realidade virtual, hoje um simples toque na tela do seu *display* decide que tipo de filme você quer ver. Não só isso, *Bandersnatch* trata o filme como nos games, onde escolhas erradas trazem um filme mais curto e com fins trágicos e uma espécie de *end movie*, levando na maioria dos casos, fazer o espectador assistir muitas vezes o mesmo filme e corrigir más escolhas e decidir um melhor final para o seu filme. Nada melhor para tratar uma inovação do que um filme que nos remete ao início dos games, onde eles trazem um roteiro de algo que já existia, mas está em seu início de desenvolvimento e criam a mesma sensação para a inovação em trazer interatividade com o usuário em uma narrativa exibida em uma plataforma de *streaming*, gerando para os mais clássicos uma sensação de nostalgia e para os novos, um sentimento totalmente novo de inovação que os mais antigos viveram ao vivenciarem a evolução das plataformas de entretenimento dos games.

Não está longe um futuro onde o telespectador vai poder escolher o uniforme do herói, se quer clássico ou uma roupa completamente nova, ou então, quem sabe o telespectador vai poder escolher em que língua cada personagem fala, que ator vai atuar em cada personagem, *Bandersnatch* traz à tona um pouco do cinema do futuro que estudamos hoje.

Os gráficos usados no filme também são algo a se destacar, a inovação que os games trouxeram com o *famicom* e seu jogo *Donkey Kong* em *8-bit* foi algo que revolucionou o mercado dos gráficos e da interatividade, com uma incrível jogada conceitual, a *Netflix* inova mais uma vez lançando um filme interativo como um game e que homenageia os gráficos *8-bit*, como se transportasse o espectador à uma época onde o *8-bit* fazia parte de algo novo. A produtora conseguiu encaixar o conceito *8-bit* em algo totalmente novo e empolgante novamente. Essa é a habilidade de usar inovação para gerar um novo conceito para um recurso antigo. Mas esse é apenas o início, com o mundo que a Realidade Aumentada e a Realidade Virtual nos proporcionam, o universo do cinema ainda vai viver e reviver muitas histórias.

Conclusão

Sabemos que o processo de criação de uma história é infinito em suas possibilidades e com o passar dos anos, os autores e principalmente os roteiristas de produtos audiovisuais procuram novas formas de conquistar os telespectadores ou leitores. Muito se discute a respeito do futuro do audiovisual, assim como já se discutiu sobre o futuro do livro. E as diferentes formas de contar uma história vão surgindo, se adaptando de geração para geração.

O fato é que não existe uma fórmula que deve ser tomada como verdade absoluta para construção de bons roteiros e narrativas e nem deve existir, pois o cinema está se reinventando constantemente, assim como o nascimento de novos formatos e maneiras de se transpor diferentes histórias para as telonas estão surgindo. Porém, podemos afirmar sem dúvidas que a construção de bons personagens, construção de mundos em que se passam as histórias, conflitos e bons diálogos são alguns dos fatores fundamentais para que as histórias sejam as mais críveis possíveis e para que o roteiro seja coerente e satisfatoriamente bem estabelecido.

Tem sido assim ao longo dos anos. O indivíduo se permite auto avaliar pelas narrativas, buscando o entendimento da humanidade e refletindo sobre os diferentes aspectos provocados pela Catarse como nos ensinou os antigos gregos.

Bibliografia

- ARISTÓTELES. *Poética*. São Paulo: Nova Cultural, 1984. (Coleção Os Pensadores).
- CAMPOS, Flávio de. *Roteiro de cinema e televisão*. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.
- COMPARATO, Doc. *Da criação ao roteiro*. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.
- FIALHO, Arivelto. *Realidade virtual e aumentada: tecnologias para aplicações profissionais*. São Paulo: Érica, 2018.
- FIELD, Syd. *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1982.
- GREIMAS A.J. e COURTÉS, J. *Dicionário de Semiótica*. São Paulo: Cultrix, 1988.
- MCKEE, Robert. *Story*. Curitiba: Arte e Letra, 2006.
- NOVAK, Jeannie. *Desenvolvimento de games*. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- TORI, Romero. KIRNER, Claudio; SISCOU, Robson. *Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada*. Apostila do Pré-Simpósio, VIII Symposium on Virtual Reality, 2006.
- RABIGER, Michael. *Direção de cinema: técnicas e estáticas*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007
- STAM, Robert. *A Literatura através do cinema: realismo, magia e a arte da adaptação*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2008.

Filmografia

Bandersnatch, David Slade, 2018