***Jogos Digitais – Universidade Estácio de Sá (UNESA)***

***Disciplina: Cenários, Roteiros e Personagens***

***Discente: Breno Freitas Aguirres***

**Criação de Roteiro**

Teoria Aristocrática

- Segundo Aristóteles, uma boa narrativa deve ter ação (o que acontece), espaço (onde acontece) e tempo (quando acontece).

- Peripécia – Momento do teatro grego em que a rotina se quebra após exposição dos personagens, espaço e tempo, e a ação começa a se desenrolar.

- Estrutura do teatro grego – Rotina – Peripécia – Clímax – Desfecho.

- Existe motivação dos personagens no porquê, de eles fazerem o que fazem e motivação na narrativa no porquê, de ela narrar o que narra.

O Processo de Criação de um Roteiro

*- O que este personagem quer?*

*- Para onde este personagem vai?*

*- Qual seu conflito, sua trajetória, e como será sua transformação ao longo da história?*

- Um personagem sem transformação é um personagem raso. Ao criar personagens, devemos trazer elementos críveis e principalmente que possam humanizá-los na trama.

- A construção de um roteiro parte de estabelecer uma premissa, desenvolver o argumento e suas divisões de atos.

Storyline x Roteiro

- Storyline: O resumo da história, onde se estabelecem o conflito e o norte da narrativa. Importante para nortear a construção do roteiro.

- Roteiro: É uma rota, indicando que o personagem sai de um lugar e passa por outras trilhas até alcançar seu objetivo.

- A zona de conflito precisa estar estabelecida logo no inicio da narrativa, é preciso deixar claro para o jogador logo no início de sua jornada qual será o motor de perigo que ele enfrentará.

**Construção do Personagem**

Ponto de Partida para a Criação

- Para Mckee (2006), a verdadeira chave do personagem é o desejo, na medida em que determinado personagem se revela quando atua em uma situação-limite.

- A linha de criação de um personagem exige um conflito, que pode ser interno ou externo.

O Protagonista

- O termo vem do grego Prôtos (primeiro) e Agonistés (Combatente).

- É necessário que esse personagem tenha traços de humanidade pois é preciso acreditar nele para seguir a trama.

O Arco do Personagem

- Todo protagonista quer alguma coisa. Essa coisa pode ser objetiva ou subjetiva. Qual é o seu grande objetivo?

- O grande público precisa acreditar no discurso do personagem e em sua história e se identificar com seus dilemas, mesmo que seja somente para buscar diversão.

O Antagonista

- Seu antagonista precisa ser claramente o oposto de seu protagonista, e ao mesmo tempo querer a mesma coisa que ele.

- Caberá ao antagonista atrapalhar o caminho do personagem principal. Quanto mais características e elementos humanos tiver, melhor será o duelo na história.

Caracterização dos Personagens

- Aspectos Físicos

* Qual seu nome ou apelido?
* Qual sua idade, sexo e mais recentemente orientação sexual (dependendo do público alvo).
* Descreva a aparência física: É careca ou tem cabelo? Cabelo liso ou ondulado? Curto ou longo? Loiro, azul ou preto?
* Como é sua voz? Rouca, grave, aguda? O personagem é gago?
* Fala rapidamente ou se expressa tranquilamente de forma pausada, pensando nas palavras?

- Aspectos Psicológicos

* Esse personagem tem um bom histórico?
* Como foi seu passado?
* As características psicológicas podem refletir na aparência física do personagem, já que isso revela seu estado de espírito.

- Desenvolvimento na Trama

* Faça uma ficha do desenvolvimento desse personagem e suas características.
* O que seu personagem está tentando conseguir ou fazer em longo prazo?
* O que esse personagem está tentando conseguir ou fazer nesse momento?
* O que atrapalha seu personagem?
* Como seu personagem está tentando superar os obstáculos (bem ou mal)?
* Que nova situação esse personagem vai enfrentar?
* Como essa experiência muda os objetivos do personagem?
* Do que seu protagonista está se afastando ou se aproximando?
* Como esse personagem enfrenta uma nova situação depois de tentar se adaptar?

**Desenvolvimento do Argumento**