

Narrativas Digitais

Roteiro e storyboard para jogos

rodrigo medeiros

Storytelling

Aula 4

12.09.2012

Storytelling

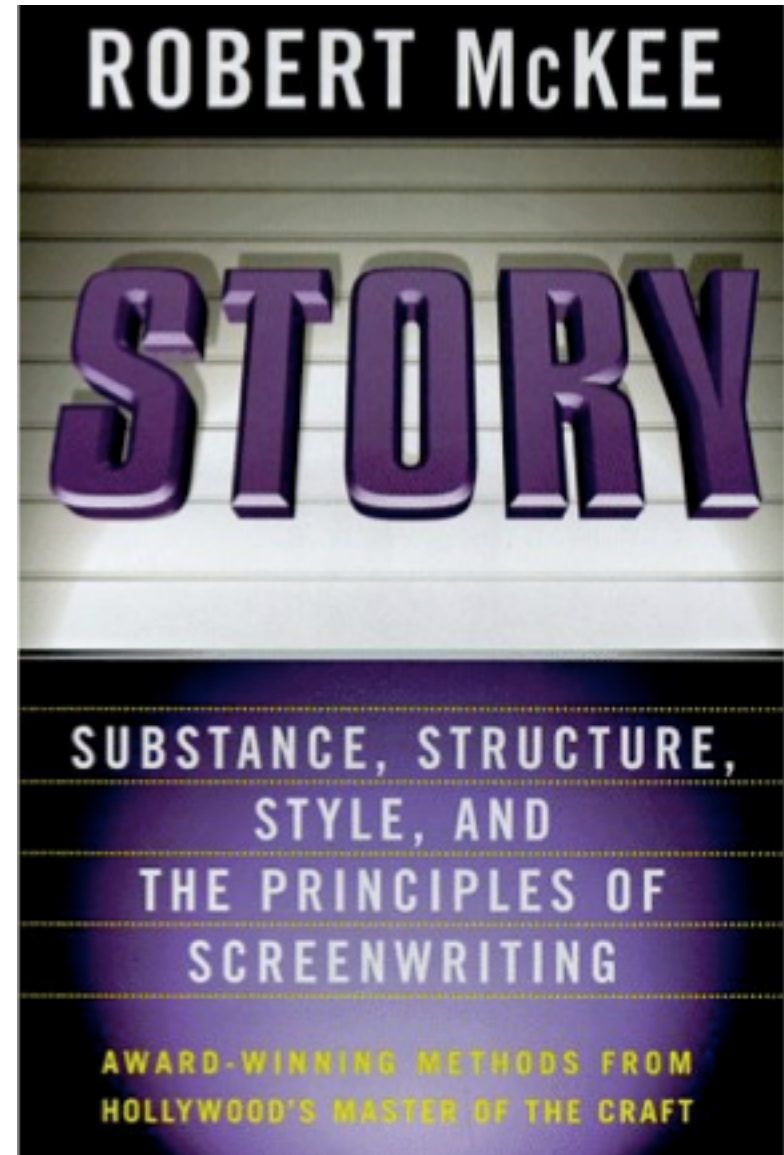
How art made world, parte 4, Visual
Storytelling

Story de Robert McKee,
www.mckeestory.com

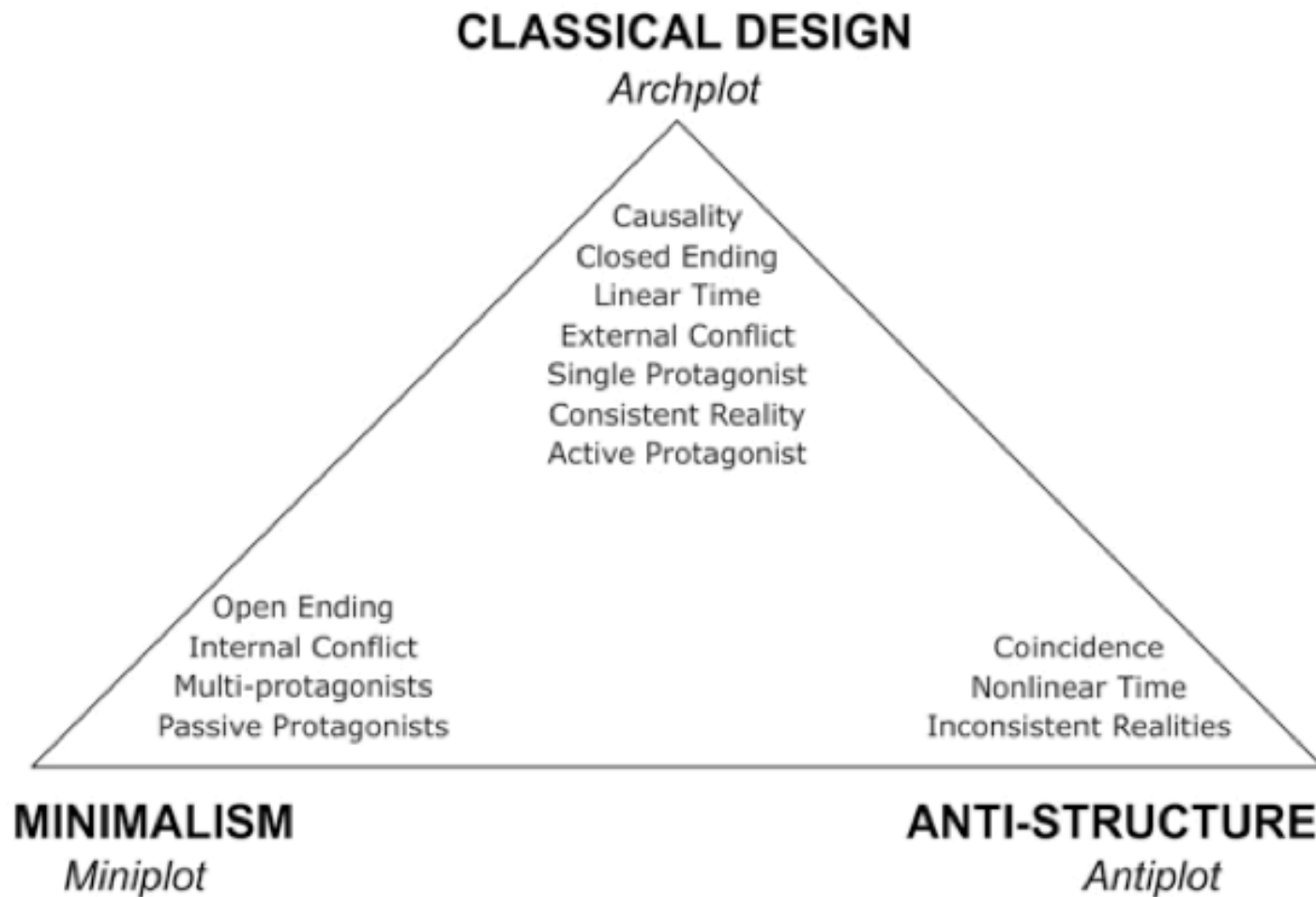
Story de Robert McKee

Roteiristas que fizeram o curso de McKee:

- Wall-E,
- Mente Brilhante,
- Senhor dos Anéis,
- Shrek,
- Piratas das Caribe,
- X-Files,
- Gandhi,
- Finding Nemo,
- Truman Show
- Forrest Gump,
- I'm Legend,
- Ratatouille
- Seinfeld,
- Friends,
- Grey's Anatomy
- Os Simpsons,
- Ally McBeal,



Mckee (1997) criou um triângulo de análise dos modelos de histórias, em que destaca as grandes diferenças existentes entre várias possibilidades e que pode aqui servir para destacar as diferenças entre os modelos de entretenimento e de arte.



Triângulo das possibilidades formais das histórias (Mckee, 1997: 45)

Classical

- *““classical” in the truest sense: timeless and transcultural, fundamental (...) reaching back through millennia of oral storytelling (...) the archplot delivers closed ending – all questions raised by the story are answered; all emotions evoked are satisfied” (Mckee, 1997: 45-47)*
- Princípios que podemos encontrar em quase todos os filmes de entretenimento americano e muito do atual cinema europeu. Filmes como *The Great Train Robbery* de Edwin Porter (1903); *Casablanca* (1941), *The Godfather* de Coppola (1972); *E.T. the Extra-Terrestrial* de Spielberg (1982); *Star Wars* de Lucas (1977); *The Terminator* (1984); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* de Jackson (2001)

Classical



Gustav Freytag é um escritor alemão do século XIX que desenvolveu no seu livro *Technique of the Drama* (1863) o triângulo acima baseado nas teorias de Aristoteles sobre o arco de 3 atos.

Minimalismo

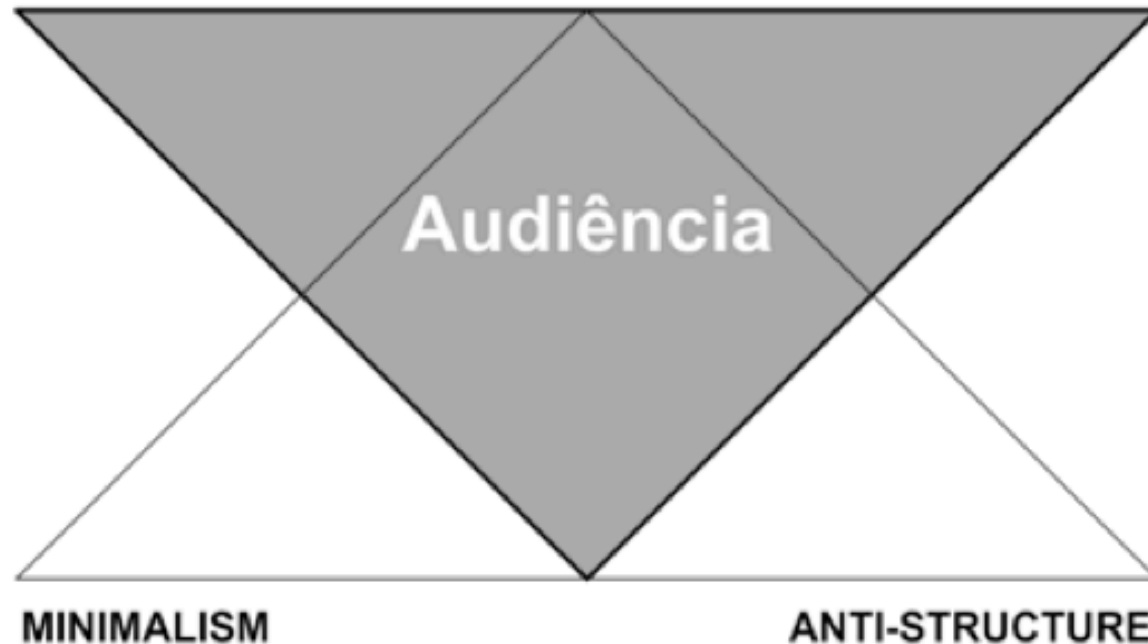
- O minimalismo, que vai procurar a criação da história partindo dos mesmos princípios do modelo clássico, mas na procura da otimização dos seus recursos minimizando a informação (“Open Ending”) e a ação (“Passive Protagonists”) e procurando jogar na base da introspecção humana (“Internal Conflict”).
- Cinema Independente Americano - Jim Jarmusch com *Down By Law* (1986) ou *Mystery Train* (1989); Hal Hartley com *Trust* (1990) ou *Simple Men* (1992); Soderbergh com *Sex, Lies and Videotape* (1989) – ou ainda filmografias como a de Krzysztof Kieslowski (ex. Trilogia *Trois Couleurs*, 1993-1994) ou Andrei Tarkovsky (ex. *Solaris* (1972), *Stalker* (1979)).

Antiestrutura

- Anti-Estrutura, como o próprio nome refere, procura no modelo clássico, a subversão da regra e, dessa forma, destacar-se através da ausência de linearidade ou de consistência dos fatos buscando muitas vezes a *coincidencialidade* em vez da causalidade.
- Fruto deste modelo, temos todo espectro realizado no âmbito do surrealismo com Buñuel e Dali com *Un Chien Andalou* (1929) ou Jean Cocteau com *Le Sang d'un Poète* (1930); obras como *L'Année dernière à Marienbad* (1961) de Alain Resnais ou mais recentemente a filmografia de David Lynch com *Lost Highway* (1997) ou *Mulholland Dr.* (2001).

Audiências

CLASSICAL DESIGN



- *“Classical design is a model of memory and anticipation. When we think back to the past, do we piece events together antistrutured? Minimalistic? No. We collect and shape memories around an Archplot to bring the past back vividly” Mckee (1997: 62)*
- Modelo do pensamento humano como processado segundo uma ordem narrativa (Bruner, 1991)

Para próxima aula...

Leitura dos textos

- Texto 4 – Interactivity de C.Crawford
- Texto 5 - What is interactivity and is it always such a good thing? Implications of definition, person, and situation for the influence of interactivity on advertising effectiveness de Yuping Liu e L.J. Shrum
- Texto 6 – Interactivity From New Media to Communication de Sheizaf Rafaeli.

Narrativas Digitais

Roteiro e storyboard para jogos

prof@rodrigomedeiros.com.br