

**GEMINIS**

[ABORDAGENS MULTIPLATAFORMAS]

# **ROTEIROS PARA DISPOSITIVOS DE MÍDIAS MÓVEIS: TELA, TEMPO E TRÂNSITO COMO ELEMENTOS CONTINGENTES**

**CAROLINA DANTAS DE FIGUEIREDO**

*Jornalista e doutora em comunicação. Professora no  
Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal  
de Pernambuco.*

*E-mail: caroldanfig@gmail.com*

**ALLISON RONALDO DA SILVA MENDES**

*Bacharel em Rádio, TV e Internet. Aluno egresso da  
Universidade Federal de Pernambuco e ex-bolsista da Rádio  
Universitária Web (projeto de extensão).*

*E-mail: mendes.allisson@gmail.com*

## **RESUMO**

A diversidade de formatos de tela implica também em novas formas de produção audiovisual. Tais ajustes não são novidade, eles se deram durante a transição do cinema para a TV, por exemplo, o que levou a novas formas de roteiro e edição, desembocando numa nova linguagem. Analogamente, isso acontece com os dispositivos móveis. É necessário que formas de roteirização e de edição específicas emerjam considerando as características fundamentais derivadas da mobilidade, a saber, tela, tempo e trânsito. Sendo assim, este artigo visa discutir os roteiros para os dispositivos de mídia móveis e suas implicações.

**Palavras-chave:** dispositivos móveis; mobilidade; roteiro; tela; tempo; trânsito.

---

## **ABSTRACT**

The diversity of screen formats also implies new forms of audiovisual production. Such adjustments are not a novelty, as they were also needed, for example, during the transition of film to TV. This shift led to new forms of screenplay and edition, ultimately shaping a new language. Analogously, it is now happening with mobile devices. Specific forms of screenplay and edition need to emerge encompassing the key features originated from mobility; namely screen, time and transit. This article discusses the screenplays designed for mobile devices and their implications.

**Keywords:** mobile devices; mobility; screenplay; screen; time; transit

## 1. NOVOS DISPOSITIVOS, NOVAS FORMAS DE FRUIÇÃO: UMA ABORDAGEM INTRODUTÓRIA

O contexto atual da sociedade é marcado por fluxos informacionais intensos e elementos como mobilidade, interatividade e transmídiação, tornam-se cada vez mais determinantes nas formas de comunicação e usos das mídias. É difícil a compreensão imediata de todos os processos que envolvem a dinâmica dos conteúdos em mídias digitais, mas esta é uma tarefa necessária para a concepção de designs e produtos adequados às novas mídias, na perspectiva de uma melhor relação entre os conteúdos, os dispositivos que os suportam, seus usuários e os eventuais desdobramentos destas relações.

Estamos entrando em um novo estágio em que a Cultura refere-se à Cultura, tendo suplantado a Natureza a ponto de a Natureza ser renovada (“preservada”) artificialmente como uma forma cultural: de fato, este é o sentido do movimento ambiental, reconstruir a Natureza como uma forma cultural ideal. Em razão da convergência da evolução histórica e da transformação tecnológica, entramos em um modelo genuinamente cultural de interação e organização social. Por isso é que a informação representa o principal ingrediente de nossa organização social, os fluxos de mensagens e imagens entre as redes constituem o encadeamento básico de nossa estrutura social (CASTELLS, 1999, p. 573).

Como afirma Castells (1999), a informação se constitui no grande vetor da sociedade contemporânea e a forma dinâmica como atua modifica gradualmente os modelos de mediação, sobretudo através das tecnologias digitais. Estas, por sua vez, transformam-se em poderosos instrumentos midiáticos, convergindo características diversas e alterando pouco a pouco a organização das relações sociais, especialmente no que diz respeito à produção e consumo de conteúdos. A partir dessas considerações, é preciso entender as plataformas digitais como sendo capazes de fomentar relações midiáticas profundas e dinâmicas. Isto faz com que, junto com os novos formatos, surjam também novas linguagens adequadas aos novos dispositivos e aos seus designs de interface. Assim, busca-se discutir aqui como, dentro do processo de convergência,

roteiros de conteúdos audiovisuais podem ser desenvolvidos para os dispositivos móveis de forma mais adequada às contingências deste tipo de suporte.

Até se chegar ao que hoje é entendido como dispositivos móveis, uma infinidade de suportes tecnológicos foi desenvolvido. O que se define por dispositivos móveis são aparelhos de tecnologia digital capazes de armazenar e processar dados em artefatos portáteis. Tais dispositivos são processadores móveis de dados, geralmente constituídos por um pequeno ecrã (que permite a saída, *output* de dados) e itens que permitam navegação e entrada de dados (*input*), como setas cursoras ou teclados, sejam eles digitais - disponíveis no próprio ecrã - ou utilizáveis através de um hardware específico conectado ao aparelho. Na maioria dos dispositivos atuais, estes elementos combinam-se em um ecrã táctil (*touchscreen*). Por serem portáteis, tais aparelhos assumem múltiplas funções e hoje se associam a usos particulares e profissionais diversos.

De acordo com Jones e Marsden (2006), os dispositivos móveis podem ser reconhecidos através de características que levam em conta as suas funções comunicativas, como por exemplo, a troca de mensagens multimídia. Também consideram como determinante para classificação as características físicas dos aparelhos, como tamanho, design e disposições técnicas, como tela, teclado, etc. Os dispositivos móveis de uso cotidiano mais comum são: PDA (personal digital assistant), celular, smartphone, console portátil, televisor portátil, aparelho GPS (sistema de posicionamento global), notebook e tablet.

Embora estes aparelhos sejam distintos entre si e cumpram funções diversas, consideramos a produção para dispositivos em face a três variáveis: tela, tempo e trânsito. Isto é, tamanho da tela em que o conteúdo é exibido; tempo de que o usuário dispõe para consumir o conteúdo oferecido; e trânsito, uma vez que o usuário carrega o dispositivo para onde vai. Estas características se articulam e influenciam mutuamente, daí a exigência de roteiros para audiovisual específicos para estes tipos de aparelho. Note-se que considerando-se o tamanho da tela e a capacidade de exibição de vídeos, restariam para a presente análise fundamentalmente smartphones e tablets já que os demais ou não exibem vídeos (console portátil e GPS, por exemplo) ou tem telas maiores (televisor portátil e notebook).

Castells (Ibidem) menciona a migração do público em busca de novas formas de entretenimento e as transformações que acontecem a partir da convergência. A forma de se conceber roteiros para o audiovisual em mídias móveis integra tais transformações. Em relação às narrativas audiovisuais ficcionais para dispositivos móveis é necessário uma assimilação dos elementos que as compõem, levando em consideração seus aspectos técnicos, estéticos e funcionais. Deste modo, é possível a constituição de

roteiros mais adequados às plataformas digitais móveis, explorando as telas, o design das interfaces e as novas possibilidades de conteúdo, assim como suas eventuais limitações. A ideia aqui não é criar métodos, mas avaliar a possibilidade de se adaptar elementos já existentes para a construção de roteiros para os dispositivos móveis especialmente porque estes ainda representam um cenário propício para desenvolvimento e experimentação de conteúdos.

Cabe aqui uma ressalva, embora tais dispositivos permitam *input* de dados, neste texto não trataremos da interferência do público nos roteiros, como no caso das plataformas digitais interativas, e nem mesmo na capacidade do usuário produzir seu próprio conteúdo em contiguidade com aquele que recebe. Isto porque, julgamos que cada um destes pontos - interação e produção autônoma de conteúdo - possui características próprias. Além disso, no afã de dar conta dos muitos aspectos das mídias digitais é comum que temáticas distintas sejam tratadas conjuntamente, o que não permite um aprofundamento adequado em cada uma delas. Daí nossa opção por trabalhar isoladamente com o roteiro, pois pensamos que o roteiro para as mídias digitais móveis, está neste momento numa fase de transição dos roteiros audiovisuais tradicionalmente concebidos para cinema e televisão para o desenvolvimento de uma linguagem própria, sem, contudo, estabelecer uma ruptura radical, como o próprio cinema fez desvinculando-se do teatro e a TV do cinema.

## **2. TELA, TEMPO E TRÂNSITO COMO CONTINGENCIAIS PARA OS ROTEIROS DE MÍDIAS DIGITAIS**

Para sequência desta discussão, é fundamental uma melhor compreensão de que são constituídas as mídias digitais e o que elas possuem de novo em relação às antigas práticas midiáticas. Lev Manovich (2001), em “The Language of New Media” considera, a partir do que caracteriza como objetos das novas mídias (sites, multimídia, jogos, animações computacionais, vídeo digital, interfaces homem-máquina, etc) a transformação das diversas possibilidades midiáticas em informação numérica acessível para computador. Sons, imagens e textos são então traduzidos para um conjunto de dados digitais. Para o autor (Ibidem), a partir desse processo a mídia se torna nova mídia). A conversão em dados digitais permite que tais conteúdos sejam mais facilmente manipulados. Em adição, o processo de convergência, a popularização dos dispositivos móveis e o crescente investimento em tecnologias em rede permitem cada vez mais que novas práticas de experimentação e exibição de imagens surjam ligadas a situações de trânsito dos usuários, isto é, a sua mobilidade. Assim, a roteirização para dispositivos

móveis deve atender fundamentalmente ao fato de que o espectador possivelmente estará em trânsito e verá o conteúdo durante um período muito curto e numa tela pequena.

A experiência de produzir e assistir audiovisual num dispositivo móvel é, e deve ser um processo, totalmente diferente do cinema ou da televisão. Machado (1988) comenta que uma tela pequena é “uma tela em que se pode colocar pouca quantidade de informação, já que há sempre o perigo de que uma imagem demasiado abundante se dissolva na chuva de linhas de varredura” (MACHADO, 1988). Tem-se assim que o fator tela, ou mais especificamente, o tamanho da tela é de fundamental importância na definição do que é produzido. A pouca quantidade de informações que a tela comporta, em termos de roteiro, converte-se em foco nos personagens, ações mais contidas e indicações de enquadramentos mais fechados.

Assistir um filme numa tela diminuta é completamente diferente de assistir numa tela de cinema ou de televisão. No cinema o espaço de fruição permite ao espectador uma imersão na imagem que está sendo exibida. Isto em decorrência da sala de projeção ser um espaço formado por diversos elementos que possibilitam este tipo de experiência (poltrona, tela grande, sala escura e condição de imobilidade). Há todo um cenário preparado para que o espectador apenas fixe os olhos no que está sendo exibido e não desvie a atenção para nenhum outro elemento que possa surgir. Na televisão, a experiência já adquire outra dimensão, ainda passando pela criação de espaços próprios para a fruição, mesmo que esta seja muito mais dispersa do que no cinema. Este fato contribui muito no modo como é desenvolvida toda a produção para TV. “Na imersão, espaço circundante visível, livramento de toda situação da sala escura. Ver televisão é um comportamento muito mais distraído e dispersivo do que o cinema” (MACHADO, 1998, p. 49).

A plataforma midiática está agora na palma da mão do espectador. Como se fossem pequenas janelas da vida cotidiana, os dispositivos móveis se tornam, de acordo com Beiguelman (2005), mecanismos de adequação do usuário a contextos urbanos de intensos fluxos de informação “onde o leitor/interator está sempre envolvido em mais de uma atividade, relacionando-se com mais de um dispositivo e desempenhando tarefas múltiplas e não correlatas” (BEIGUELMAN, 2005, p.158). Sendo assim, os fatores tempo e trânsito devem ser considerados. Por estar em trânsito o receptor do conteúdo informacional não dispõe, ao menos em tese, de tanto tempo para consumir conteúdos. Estes, em função desta prerrogativa, tendem a ser mais fragmentados e eventualmente simplificados. Se o tempo que o usuário destina para a fruição do conteúdo não é longo, o conteúdo em si não pode ser longo. Há então uma tendência para roteiros

curtos e simples (em termos de escrita, não necessariamente de conteúdo) e serializados - no caso de narrativas com arcos mais longos. O fracionamento, que é herança da TV, converte-se numa espécie de hiperfracionamento, com a produção de vídeos que muitas vezes não ultrapassam dois minutos. Cabe notar que a experiência com frações de tempo menores se inicia na própria televisão, através de propagandas, interprogramas e vinhetas. Especialmente a partir de finais de anos 80 e ao longo da década de 90, quando técnicas de digitalização começam a surgir nas mesas de edição e quando a linguagem videoclíptica passa a permear a TV.

A abordagem que o audiovisual ganha com a experiência de vídeos nas telas de dispositivos móveis constitui um novo olhar para uma nova “moldura”. De acordo com Aumont (2005), a moldura dá forma à imagem. Ou seja, por estar emoldurada de um determinado modo, uma imagem deve ser assistida e assimilada de modo correspondente a sua moldura. O design da interface, interfere então no conteúdo. Segundo o autor (Ibidem, p. 157): “De fato, a moldura aparece mais ou menos como uma abertura que dá acesso ao mundo imaginário, à diegese figurada pela imagem. Reconhece-se a célebre metáfora da moldura como ‘janela aberta para o mundo’”. A noção apresentada por Aumont guia não só o audiovisual, mas outras linguagens artísticas. Uma peça de teatro não pode ser experimentada do mesmo modo que um concerto de música. Uma pintura clássica não deve ser contemplada do mesmo modo que uma xilogravura. Seguindo esta lógica, um programa de TV não deve ser assistido do mesmo modo que uma produção para celular. O espaço de contemplação próprio de cada uma das obras, a “moldura”, determina o tipo de obra apresentada e a maneira como deve ser contemplada, criando convenções para a fruição.

Sobretudo no momento atual de desenvolvimento das possibilidades audiovisuais que as mídias móveis oferecem, é preciso atentar que não há padrões a serem seguidos, vive-se um momento de experimentação em que diferentes possibilidades são testadas. Não há um modelo de produção ideal para dispositivos móveis, embora estejamos buscando refletir sobre o roteiro para estas mídias. Nem haverá. Tanto porque múltiplas formas de fazer convivem mutuamente, quanto porque os dispositivos tecnológicos são mutáveis, fazendo com que a linguagem se modifique a cada novo contexto. Insistimos porém, e aqui lembramos Manovich (2001), que as formas atuais operam em continuidade e não em ruptura com as anteriores. É isso que o autor ressalta quando trata do cineasta russo Vertov, relacionando sua forma de trabalhar ao banco de dados. Seja como for, no caso dos dispositivos móveis, a mobilidade é o seu maior trunfo, no sentido de permitir que o usuário consuma conteúdos onde e quando quiser. A contrapartida disso é que o conteúdo deve caber em uma tela diminuta.

### 3. NARRATIVA AUDIOVISUAL PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

Costa (1995) acredita que todo cenário estético sofre constantes alterações porque quem produz o conteúdo é constantemente influenciado pelas possibilidades que a tecnologia oferece. Ou seja, As modificações de cunho tecnológico nos dispositivos influenciam a forma como os produtores irão encarar os conteúdos, realizando novas experiências estéticas. No seu “Manifesto da Estética da Comunicação”, Forest (1983) afirma que as mídias eletrônicas vêm proporcionando uma ruptura cognitiva e revolucionando psicologicamente a forma de interação dos seus usuários com a sociedade. Ele acredita que estas mudanças trazem também um fortalecimento das faculdades sensoriais do organismo. Elementos como cognição e percepção não se desenvolvem a partir de configurações já estabelecidas e lineares, é preciso alterá-las e este é o papel do produtor de conteúdo. A partir deste processo serão desenvolvidas não só novas formas de percepção sensorial como também caminhos estéticos diferentes dos trilhados anteriormente. Como não há padronização sobre o que é ideal ou não para produções audiovisuais voltadas para dispositivos móveis, faz-se necessário retomar o conceito de vídeo como uma forma de pensar as imagens, como um processo de “travessia”, como afirma Dubois (2004, p. 113). Há uma espécie de potência de pensamento na e pela imagem, que me parece existir no coração da forma vídeo. O “vídeo” seria então, neste sentido e literalmente, uma forma que pensa.

Seguindo-se essa mesma lógica, entendendo-se o vídeo e sua relação com os dispositivos móveis como um processo extremamente recente e inacabado, é preciso observar como o roteiro para dispositivos móveis incorpora novos elementos e linguagens. Machado (1996) afirma que é necessário falar sobre o vídeo fora de qualquer terreno institucionalizado, afinal, de acordo com a dinâmica que envolve os processos midiáticos e o desenvolvimento de novas tecnologias, tudo pode e deve ser modificado.

Trata-se de enfrentar o desafio e as resistências de um objeto híbrido, fundamentalmente impuro, de identidades múltiplas, que tende a se dissolver camaleonicamente em outros objetos ou a incorporar seus modos de constituição (MACHADO, 1996 p. 45).

Assim, o vídeo se constitui não como objeto, mas como um processo descentralizado de linguagem, um meio que continuamente cria novos horizontes e os modifica ou destrói, de acordo com seu grau de desenvolvimento. Esta característica é o que permite ao vídeo no mundo contemporâneo ter a capacidade de recodificar experiências e realizar percursos entre diversos tipos de criações, desde as plataformas de telefonia móvel aos painéis de publicidade pelas ruas. Pensando de modo geral na



estética audiovisual para dispositivos móveis, não é possível traçar padrões a serem seguidos pelos produtores de conteúdo. O cenário de mídias digitais aponta para algo oposto a esse processo, uma dinâmica muito grande entre as formas de produzir e de consumir audiovisual. Cabe então se abastecer dos repertórios estéticos já existentes e experimentar possibilidades criativas com o intuito de realizar produções mais específicas para as plataformas e de flexibilizar cada vez mais as fronteiras narrativas entre quem produz e quem contempla estes produtos.

A narrativa é constituída de diversos elementos linguísticos que são transmitidos cultural e historicamente. De acordo com Brockemeier (2003), o ato de contar algo sobre um evento vivido, um momento importante, um desafio a ser superado ou um estado de espírito é feito através de formas narrativas. A narrativa cinematográfica clássica, que tem origem a partir dos trabalhos de D.W. Griffith sob a influência de cineastas como Edwin Porter e James Williamson, dá origem ao que se denomina linguagem do cinema. Esta, segundo Machado (2007), é um tipo de narrativa construída através da linearização do significante icônico, hierarquização dos recortes de câmera e do papel modelador das regras de continuidade. É um produto gerado a partir de um conjunto de opções estéticas e de situações econômicas que contribuíram para seu desenvolvimento.

A linguagem audiovisual contemporânea se desenvolveu em grande parte a partir da forte influência do “modelo griffithiano”, narrativa cinematográfica clássica, influenciada pela narrativa do romance e do teatro oitocentista. Uma produção audiovisual contemporânea é ou pode envolver ao mesmo tempo conceitos relacionados à arte, indústria, cultura e linguagem. De acordo com o desenvolvimento do audiovisual é possível incorporar mudanças que atuam no âmbito da linguagem do meio audiovisual a cada avanço tecnológico. Santaella (2005) acredita que por ser uma arte que inseparável dos avanços tecnológicos, as mudanças relacionadas à linguagem audiovisual também caminham juntas a esses avanços.

Os avanços tecnológicos relacionados à produção audiovisual na contemporaneidade trazem consigo modificações importantes nas formas culturais tradicionais. As novas plataformas midiáticas digitais trazem novas características para a criação do audiovisual, alteram a visão sobre o mundo e sobre as potencialidades das próprias plataformas, já que modifica-se com elas o comportamento dos usuários. Sendo assim, um bom encaminhamento para o desenvolvimento de uma linguagem própria, voltada para as especificidades do audiovisual no celular talvez se dê através de uma melhor compreensão das relações que os usuários estabelecem com o aparelho.

Muito se fala, em relação à linguagem audiovisual dos dispositivos móveis, sobre as particularidades dos elementos responsáveis pelo discurso através da prática

e da técnica. De acordo com Galindo (2005), deve-se optar por planos mais fechados e com poucos movimentos ao invés de planos gerais mais detalhados, considerando o tamanho reduzido das telas, pouca profundidade de campo e uso de elementos visuais (quando necessário) com pouco detalhamento. Neste sentido, o autor refere-se ao fator tela. Além disso, em se tratando de plataformas que participam de um trânsito constante numa sociedade com um fluxo informacional cada dia mais intenso, é interessante que as obras audiovisuais sejam de curta duração. Isto é, o tempo de visualização dos conteúdos relaciona-se ao trânsito dos seus consumidores, ou antes aos seus múltiplos trânsitos. Além do tempo ser curto, o usuário está sujeito a diversas interferências externas, pois eventualmente interage com esses conteúdos em coletivos, locais públicos, etc, e a interferências do próprio aparelho, como chamadas, mensagens e outras aplicações abertas. O interessante para quem produz conteúdos para essas plataformas é sempre incorporar melhorias proporcionando formas de fruição mais adequadas ao usuário. Efetivamente, faz-se necessário ter sempre atenção em relação às características de linguagem de cada meio para o qual se roteiriza. Por isso, um bom primeiro encaminhamento é saber das potencialidades e limitações da plataforma a que o produto se destina. Após isso, é válido um pensamento estratégico de como tornar o conteúdo autêntico e com um dinamismo capaz de envolver o consumidor independentemente da tela, tempo de que dispõe ou local onde esteja.

#### 4. ROTEIROS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

De acordo com Fachine (2011), se realizada uma análise dos principais manuais para desenvolvimento de roteiro existentes, a imensa maioria deles define o roteiro como a forma escrita de um projeto audiovisual, um guia de realização, planejamento, modo de organização da história ou o esboço de uma narrativa, levando em conta suas marcações de som e imagem. Pensando numa narrativa audiovisual para dispositivos móveis, o principal trabalho que caberá ao roteirista é a organização do campo de possibilidades que os conteúdos podem oferecer. Segundo Fachine (2011), neste cenário o roteirista não responde mais pelo processo, mas sim pelo sistema. Ou seja, já que o usuário é cada vez mais responsável pelo desenvolvimento de uma obra audiovisual nas mídias digitais, o papel do roteirista recai sobre o estabelecimento das regras que servem de guia para os encaminhamentos do processo como um todo.

Narrar, independente da linguagem a ser utilizada é um processo que envolve não somente o domínio dos artefatos tecnológicos necessários para a produção, mas, sobretudo uma organização estrutural da narrativa capaz de mapear mentalmente

todos os processos que farão parte da estória, tornando-a uma manifestação coerente, capaz de uma boa adequação à linguagem escolhida e atrativa para quem for consumir. Assim, serão pontuados os elementos fundamentais para a estruturação de uma narrativa ficcional. Para isso tomamos as noções de McKee (2006) de estrutura, evento, cena, beat, sequência, ato e estória.

*Estrutura:* Selecionando momentos específicos da estória, o autor precisa realizar suas escolhas, indicando o que lhe parece mais interessante para a amarração de uma narrativa audiovisual. Alguns preferem destacar os personagens, as ações, mudanças, etc. Fato é que só um desses pontos isoladamente não é capaz de construir uma estória. É preciso uma organização dos eventos que contemplam personagens, ações, conflitos, mudanças e outros elementos. McKee (2006) afirma que a estrutura é a seleção de eventos que ocorrem na estória de vida dos personagens a partir de uma sequência estratégica capaz de despertar no público os sentimentos que o autor pretende, além de expressar o ponto de vista desejado. A estrutura é a organização da estória a partir da distribuição dos principais eventos que a compõe.

Em se tratando de ficção para smartphones e as características próprias da linguagem das mídias digitais, é interessante que o autor pense na estrutura da estória a partir das possibilidades que a plataforma oferece. Por exemplo, diante de uma narrativa fragmentada ou de curta duração faz-se necessário pensar em conjuntos enxutos ou mesmo fragmentados de personagens e ações.

*Evento:* McKee (2006) diz que um evento deve criar uma mudança significativa na vida de um personagem e deve ser expresso em termos de valor. Valores de uma estória, ainda de acordo com McKee (Ibidem), são as qualidades universais da trajetória humana. Podem mudar de um pólo para outro, do negativo para o positivo ou o contrário. Por exemplo, um personagem pode transitar da riqueza para a pobreza a partir de um evento ocorrido ou da coragem para a covardia. Há diversas maneiras de se criar um evento na estória a fim de realizar uma modificação nos valores, mas é sempre interessante que essa mudança ocorra a partir de um fato relevante, ou de um conflito. As coincidências e os acidentes aqui não devem prevalecer frente aos conflitos, não fortalecem a veracidade da estória. Aqui não nos parece haver um padrão específico para as narrativas em dispositivos móveis, contudo, considerando-se tempo e trajetória, parece-nos adequado considerar que o evento ou um conjunto de eventos deve ser facilmente assimilado pelo público para a compreensão da narrativa como um todo.

*Cena:* Segundo McKee (2006), a cena é uma ação com conflito em um tempo mais ou menos contínuo. Esta ação deve trazer um ponto de virada capaz de transformar

de alguma forma a condição de vida de um personagem em pelo menos um valor de significância para a estória. É ideal, mas não obrigatório, que cada uma das cenas seja um evento da estória. Se a condição de vida de um personagem é a mesma do começo ao final de uma cena, nada significativo acontece para transformar a condição do personagem, esta cena é um não evento, está presente para exposição de informações sobre a trama.

Em relação às possibilidades de ficção para dispositivos móveis, é interessante pensar em cenas fragmentadas conduzindo a narrativas fragmentadas. Pensando-se em hipersegmentação, cada cena seria um capítulo ou episódio em que poderiam ser distribuídos os principais eventos. Todas as cenas juntas formariam o arco maior da estória. Outra possibilidade é a da criação de pequenos filmes de curta duração com estórias fechadas. Cada peça contendo uma estória a ser contada em uma, duas cenas, ou três cenas no máximo. É interessante que o roteiro seja muito coerente com a proposta, pois a estória precisa ser fechada em poucos minutos, assim, deve ser compacta, repetindo o tempo que o usuário do dispositivo móvel terá para a absorção das informações.

*Beat:* O beat é uma mudança no comportamento que ocorre devido a uma ação e da reação acontecida a partir dela. A cada beat é possível modificar gradualmente o comportamento, até transformá-la num ponto de virada para a cena. Por exemplo, um homem começa o dia tomando café da manhã com a esposa, os dois iniciam uma discussão por dinheiro, em seguida ela começa a insultá-lo, ele reage e atira um copo em direção à esposa, ela arruma as malas e diz que “acabou”. Cada uma dessas pequenas atitudes pode ser considerada um beat, gradualmente eles contribuem para que a situação do casal se transforme, de casados para solteiros.

*Sequência:* sequências, de acordo com Mckee (2006), são blocos ou conjuntos de cenas que têm como consequência um impacto na estória maior do que qualquer cena anterior. Numa produção de cinema ou TV, normalmente uma sequência possui de duas a cinco cenas e tem sempre na última cena o clímax da sequência, representado por uma mudança fundamental para a próxima sequência e para a estória. Em se tratando de produções para dispositivos móveis, é interessante pensar num número reduzido de cenas (uma ou duas) para cada sequência e poucas sequências para uma estória, formas sintéticas parecem mais propícias aos dispositivos móveis.

*Ato:* seguindo essa lógica, Mckee (2006) afirma que o ato é uma série de sequências que têm como ápice uma cena climática, que causa uma grande e profunda reversão de valores para o decorrer da estória. A diferença, dentro de uma cena básica, entre o clímax de uma sequência e o clímax de um ato é o grau de mudança ou de

impacto que a ação vai trazer para a estória, assim, o clímax de um ato traz sempre mudanças muito mais profundas do que o clímax de uma sequência. Naturalmente se há menos cenas nas produções para as mídias móveis, há também menos atos, ou atos mais curtos.

*Estória:* um conjunto de atos constrói a estória. McKee (2006) diz que quando se olha para a carga de valores da situação de vida dos personagens no começo e no final de uma estória, deve ser visível o arco maior do filme ou da série. Este arco traz a mudança substancial nas condições de vida dos personagens. Tal mudança ocorre através de um clímax que engloba as consequências de todos os atos e traz para a estória um final que modifica fundamentalmente a vida dos personagens de modo irreversível fechando o ciclo narrativo. E a estória será, nos dispositivos móveis, necessariamente mais curta, em face da redução de estrutura, evento, cena, etc.

Nota-se aqui que as narrativas de caráter linear/ não interativo para dispositivos móveis, são constituídas dos mesmos elementos básicos que compõem uma narrativa audiovisual no cinema ou na televisão, contudo, são necessários ajustes. A fragmentação de uma estória em diversas partes pode representar uma opção criativa, assim como a concepção de diferentes estórias, com narrativas próprias e isoladas. Vale ressaltar que, embora estejamos pensando apenas em termos de linearidade, a fragmentação é ponto de partida para as narrativas não lineares/interativas. O que vai mudar é o caráter e a função da narrativa, assim como a interface e os dispositivos de interação com o usuário, obviamente inexistentes nas narrativas lineares.

Antes mesmo de explorar os elementos propostos por McKee, o primeiro passo para a concepção de um roteiro audiovisual para dispositivos móveis, assim como para a produção audiovisual, de acordo com Gosciola (2003), é a construção de um argumento. Este deve estabelecer as motivações que levam às ações dos personagens; os sentimentos causam os acontecimentos, sempre nessa perspectiva e não o contrário. O intuito do argumento é propiciar para o roteiro para dispositivos móveis, marcado pela fragmentação e pela dinâmica na fruição, convencimento e atratividade em um suporte de imensa circulação no cotidiano e de uma enorme capacidade como ferramenta audiovisual. Considerando as possibilidades de fragmentação de estória que esses suportes proporcionam, a lógica argumentativa deve ser pensada de modo a fortalecer as ideias que compõem a estória, sobretudo a ideia principal que compõe o arco. Nesse sentido, um bom argumento pode contribuir para fortalecer a unidade da obra para dispositivos móveis.

À medida em que a discussão sobre o roteiro para as plataformas móveis vai se aprofundando, ficam mais claras as características essenciais que compõem as

perspectivas sobre a produção de conteúdos para dispositivos móveis. Logicamente, considerando todo este processo como decorrência de experiências adquiridas das linguagens anteriores, em especial de cinema e TV, sendo que contingenciada ao tamanho da tela, tempo de fruição e local/ contexto onde ela acontece. Vista de modo mais amplo, a fragmentação nos parece uma tendência muito natural, levando-se em conta não apenas tela, tempo e trânsito, mas também a variedade e intensidade nos fluxos informacionais recebidos pelo público. A fragmentação, antes de ser do dispositivo, se dá nos processos psico-sociais nos quais os agentes comunicacionais se envolvem. Natural então que o conteúdo disponível no suporte tecnológico seja também fragmentado. Pensando assim, o roteiro audiovisual para dispositivos móveis tem como objetivo a transformação de todos os fragmentos narrativos em partes visualizáveis, contendo forte poder atrativo e de assimilação.

A narrativa, que conta sobre algum fenômeno a partir de uma ideia inicial, tem no roteiro todos os seus elementos mantidos, mas transformados em partes visualizáveis. O roteiro, tanto no campo da produção audiovisual linear quanto em uma adaptação criteriosa para o processo da produção de uma obra audiovisual não linear em hipermídia, mais do que a narrativa, tem como objetivo principal descrever cada momento distinto dessa narrativa (GOSCIOLA, 2003, p. 141).

O papel do roteirista para dispositivos móveis está em um trabalho multi e interdisciplinar de raciocínio de modo a organizar um argumento em termos de uma narrativa, que pode ser linear ou não, mas que deve atender às características técnicas, estéticas e de uso das plataformas móveis.

Na sequência desta discussão serão apresentadas algumas atividades importantes que envolvem o processo de roteirização. Tal encaminhamento foi concebido a partir de uma lista de atividades apresentadas por Gosciola (2003) e da seleção dos elementos essenciais para a construção do roteiro para dispositivos móveis.

- Ideia: concepção criativa, motivação para o desenvolvimento do roteiro.
- Storyline: definição breve do conflito central que a estória traz como premissa entre os pólos principais da obra.
- Planejamento para o desenvolvimento e para as configurações da produção: Este ponto leva em consideração a organização do banco de dados com todas as informações utilizadas na obra; definição de entrevistas, pesquisas, documentos que ajudarão no desenvolvimento, análise da estrutura narrativa e estética; e o desenvolvimento do conceito.
- Análise dos softwares necessários para a construção do roteiro.
- Definições estéticas sobre a obra.

- Detalhamento dos personagens e objetos que compõem a estória: descrição aprofundada sobre a vida, características físicas, temporais, espaciais e estéticas.
- Mapeamento narrativo da obra: este processo irá definir como a estória será apresentada (em um único bloco ou em fragmentos) e seus eventuais desdobramentos (hipermídia e transmídia, se for o caso)
- Construção do enredo da estória: modo de organização das unidades de ação que se apresentam na obra. Em se tratando de dispositivos móveis é importante observar as possibilidades narrativas que serão exploradas (fragmentação, hipermídia, transmídia, se for o caso) com o intuito de tornar o enredo coerente com a proposta e com a plataforma.
- Descrição do roteiro em linguagem audiovisual: adaptação de todos os elementos que compõem a estória para uma formatação adequada à linguagem audiovisual, podendo ser distribuída sistematicamente.
- Definição de um fluxograma: alinhamento de todos os processos que envolvem o roteiro à uma lógica organizacional.
- Storyboard de telas.
- Primeiro tratamento do roteiro: união do tempo dramático, definição dos diálogos e clima para cada cena.
- Avaliações e revisões: processo de testes, aperfeiçoamentos ou alterações.
- Roteiro final: versão final para a obra após todas as avaliações e revisões.

Cabe ao roteirista no contexto midiático atual conceber o maior fluxo possível de informações relevantes sobre a obra da forma mais clara possível. Sabendo-se que a fragmentação é uma característica dos produtos audiovisuais para os dispositivos móveis, seja como algo em si - considerando-se tempo, tela e trânsito e - seja para proporcionar hipermídiação e transmídiação, é necessário cuidar da unidade da obra considerando-se o seu arco dramático.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS: SINALIZAÇÕES SOBRE ROTEIRO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS**

A evolução das mídias digitais como suporte tecnológico e ferramenta audiovisual vem modificando o processo de produção, distribuição e fruição das estórias em narrativas audiovisuais. Dentro desta discussão, cabe levantar algumas considerações importantes para a produção de ficção audiovisual móvel, sobretudo no que diz respeito ao roteiro. O roteiro para dispositivos móveis atua em contiguidade com as formas de roteiro que o antecedem. Soma-se todo este repertório à compreensão e instrumentalização dos processos que envolvem as mídias digitais (formação de banco de

dados, codificações, links e domínio de softwares e plataformas). Assim como o próprio aparelho que é convergente, torna-se o roteirista convergente, construindo para a sua produção um acervo de conhecimentos sobre diferentes linguagens, artes, mecanismos de interação e suportes técnicos digitais. É preciso reforçar a ideia do roteiro não apenas representação de uma obra, mas como um processo social, estruturado através das dinâmicas que envolvem suporte, obra, autor e usuário.

A mobilidade é característica que define como serão elaborados os roteiros para mídias móveis. Tela, tempo e trânsito são apenas expressões gerais da mobilidade. Parece contraproducente tratar um roteiro para um dispositivo móvel, por exemplo, da mesma forma que um roteiro para a TV, considerando-se que o usuário pode estar recebendo o conteúdo do primeiro em uma tela diminuta enquanto espera na plataforma do metrô. Entendendo-se os dispositivos móveis, em especial os smartphones, como ferramentas propícias para a fruição de conteúdos audiovisuais é preciso estar atento aos parâmetros que estes dispositivos exigem para uma boa produção. Deste modo, o primeiro encaminhamento diz respeito à linguagem para estes meios. É preciso compreender que as “novas mídias” se tornam novas mídias, segundo Manovich (2001), a partir da digitalização de sons, imagens e textos.

A experiência móvel também representa um fator determinante para a produção audiovisual voltada para esses dispositivos. Assistir um vídeo em um dispositivo móvel é e deve ser uma experiência distinta de qualquer outro tipo de plataforma, pois a tela está na palma das mãos e circula por locais diversos realizando outras tarefas muitas vezes não correlatas. Esse pensamento reforça a ideia de Aumont (2005) de que a moldura de uma obra indica a forma da imagem apresentada. O espaço de contemplação é determinante para a formatação da obra e os modos de assimilação.

Não há regras estabelecendo critérios a produção audiovisual para dispositivos móveis, nem é isso que se deve buscar nesse momento. A tarefa agora é a exploração de formatos flexíveis que possam se adequar melhor às plataformas e que sustentem a ideia de experimentação de conteúdos, fugindo de lógicas mais convencionais. O momento é de pleno desenvolvimento a partir de referências de linguagens já conhecidas e a introdução de novos pensamentos.

Em relação ao roteiro, o primeiro ponto importante e talvez o mais fundamental para a linguagem das mídias digitais é o fato do roteiro de uma obra não mais corresponder ao processo e sim ao sistema de organização das etapas, já que é necessário pensar em termos de fragmentação, tanto no sentido de se antecipar um debate sobre multilinearidade (algo que não realizamos neste artigo), quanto para respeitar telas, tempos e espaços (em função do trânsito) fragmentados de fruição. Os elementos que



compõem a estória não carecem de modificação, a estória é que precisa ser contada de outros modos, considerando-se a mobilidade. Assim, cabe ao roteiro considerar as particularidades das mídias móveis e compreender a obra como um sistema, ao construir um mapeamento da estória de forma a determinar os modos como a narrativa pode ser explorada para uma melhor fruição. Para isso, é preciso um profundo conhecimento sobre as mídias móveis e as especificidades técnicas, estéticas, de linguagem e sociais que tais plataformas possuem, levando-se em conta que o contexto atual é de desenvolvimento dos suportes e das práticas sociais que envolvem a mobilidade. Cabe ao roteiro experimentar.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, J. **A imagem**. 10.ed. Campinas: Papirus, 2005.

BEIGUELMAN, Giselle. **Link-se: arte, mídia, política, cibercultura**. São Paulo: Peirópolis, 2005.

BROCKMEIER Jens. "Narrativa: Problemas e Promessas de um Paradigma Alternativo". **Revista Psicologia, Reflexão e Crítica**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2003.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede: a era da informação – economia, sociedade e cultura**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

\_\_\_\_\_. **Communication, Power and Counter-power in the Network society**. International Journal of Communication, 2007.

COSTA, Mario. **O Sublime Tecnológico**. São Paulo: Experimento, 1995.

DUBOIS, Phillipe. **Cinema, vídeo, Godard**. Tradução Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

GALINDO, Fernando Rubio. **El audiovisual en la telefonía móvil 3G**. Consideraciones formales para una comunicación eficaz. Facultad de Comunicación de La Universidad Pontificia de Salamanca, 2005.

GOSCIOLA, V. **Roteiro para as novas mídias: do cinema as mídias interativas**. São Paulo: SENAC, 2003.

JONES, Matt e MARSDEN, Gary. 2006. **Mobile interaction design**. John Wiley & Sons: Inglaterra.

MACHADO, Arlindo. **A Arte do Vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

\_\_\_\_\_. **Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

\_\_\_\_\_. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

MCKEE, Robert. **Story**. Substância, estrutura, estilo e princípios da escrita do roteiro. Curitiba: Arte & Letra. 2006.

SANTAELLA, Lucia. **Por que as comunicações e artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus. 2005.