

ENVIRONMENTAL STORYTELLING: A ARTICULAÇÃO ENTRE ESPAÇO E ENREDO

Environmental storytelling: articulation between space and plot

Environmental storytelling: articulación entre espacio y trama

Joanise Levy¹

Resumo

Este artigo busca demonstrar a importância do *environmental storytelling* na concepção do enredo. Nos jogos eletrônicos a construção do ambiente narrativo é parte do processo de criação, entretanto, na escrita fílmica é um elemento que recebe pouca atenção, fato que se confirma pela escassez de estudos sistematizados sobre o tema. Ao analisarmos o ambiente narrativo do filme *Um dia muito especial*, de Ettore Scola, evidenciou-se a relação indissociável entre espaço e enredo.

Palavras-chave: *Environmental storytelling*. Ambiente narrativo. Roteiro. Escrita fílmica. Narrativa

Abstract

This article aims to demonstrate the importance of environmental storytelling in plot design. In games, the construction of the narrative environment is part of the creation process, however, in screenwriting it is an element that receives less attention, a fact that is confirmed by the lack of systematic studies on the subject. When analyzing the environmental storytelling of the film *A special day*, by Ettore Scola, the inseparable relationship between space and plot became evident.

Keywords: Environmental storytelling. Narrative environment. Screenplay. Screenwriting. Narrative

Resumen

Este artículo busca demostrar la importancia de el environmental storytelling en el diseño de la trama. En los videojuegos, la construcción de la narración ambiental forma parte del proceso de creación, sin embargo, en la escritura de guiones es un elemento que recibe poca atención, hecho que se confirma por la falta de estudios sobre el tema. Al analizar el environmental storytelling de la película *A special day*, de Ettore Scola, se hizo evidente la relación inseparable entre espacio y trama.

Palabras-clave: Environmental storytelling. Narración ambiental. Guión. Escritura cinematográfica. Narrativa

¹ Doutora; Universidade Estadual de Goiás, Goiânia, GO, Brasil. jolevy.ueg@gmail.com - Orcid: <http://orcid.org/0000-0003-4126-8305>

Introdução

No cinema narrativo, imagem e *storytelling* são indissociáveis, pois todos os elementos visuais dentro do quadro estão, em maior ou menor grau, implicados na narrativa. A cena, como unidade dramática, está circunscrita aos parâmetros do tempo e espaço, por isso uma primeira elaboração da *mise en scène* é pensada desde o roteiro. Estamos aqui considerando que o roteiro é um texto resultante de um processo de fabulação imagético-narrativo, cuja especificidade está na criação de um mundo visível e tangível, por isso filmável, apreensível pelo dispositivo câmera. Interessa a este artigo refletir sobre a importância do “ambiente narrativo” como catalisador das ações dramáticas do enredo e, por consequência, como elemento orientador da *mise en scène*.

Conceber o espaço na etapa da escrita fílmica em muitos casos significa fornecer as condições para que determinadas ações sejam possíveis, mas também o inverso, inspirar a criação de ações que não seriam pensadas não fossem as características, possibilidades ou restrições do lugar. Quando definimos o espaço, mais do que ambientar o enredo, estamos provendo elementos para a composição dos personagens, além de obter recursos para delinear ou intensificar seu conflito. Para além do fato de que os atores agem no mundo, a dimensão espacial da cena pode também abrigar informações que vão se revelando ao público à medida que esses espaços são explorados no enredo.

Na tentativa de conciliar as perspectivas da narratologia e da ludologia, o teórico norte-americano Henry Jenkins (2004) sugere que os videogames obedecem a uma arquitetura narrativa denominada *environmental storytelling*. Esse recurso, que pode ser traduzido para o português como “narrativa ambiental” ou “ambiente narrativo”, permite a adoção de procedimentos criativos capazes de articular narrativa e espaço em favor da experiência imersiva do jogo. Deslocando essa discussão do âmbito dos *game studies* para os estudos de roteiros cinematográficos, inferimos que o espaço, em muitos e diversos casos, sobredetermina o enredo.

Apesar da indústria cinematográfica estabelecer, segundo seus estratos hierárquicos e divisões do trabalho, que a *mise en scène* é da competência da direção, tal prescrição não se sustenta quando se avalia a característica imagética da escrita fílmica. Nesse sentido, a elaboração do “ambiente narrativo” é parte da concepção da *mise en scène*, cabendo ao roteiro o papel de oferecer uma encenação pressuposta que, evidentemente, poderá ou não se cumprir no momento da filmagem. Como assevera Macdonald (2013), a escrita fílmica é um processo de criação colaborativo.

É possível notar que a forma textual da narrativa destinada a uma mídia audiovisual dispõe e organiza quatro elementos básicos: personagens (atores), espaço (cenários), tempo (luz) e ação (cenas). Pode-se objetar que o roteirista não deve se ocupar, por exemplo, da fotografia do filme, mas quando o cabeçalho da cena indica que a ação é externa ou interna e se é dia ou noite, temos a sugestão da luminosidade da locação e as implicações narrativas e estéticas que determinada escolha acarreta. O mesmo é válido para o desenho de som do filme, conforme mais ou menos diálogos indicados no roteiro, os ruídos destacados no ambiente ou a presença de música. Com isso, queremos reforçar que a movimentação dos atores no cenário, a luz e a ambiência sonora são elementos narrativos que, invariavelmente, são incorporados ao roteiro.

É de se imaginar que filmes pertencentes a alguns gêneros são mais propícios ao desenvolvimento de enredos em ambientes narrativos bem definidos, por isso optamos pela análise do *environmental storytelling* em um filme com poucas marcas genéricas como *Um dia muito especial* (*Una giornata particolare*, 1977), dirigido por Ettore Scola, que divide a autoria do roteiro com Ruggero Maccari². Buscamos demonstrar que o enredo se estrutura em torno do espaço, portanto, segundo as precondições do *environmental storytelling*.

Não é excessivo repetir que em uma obra audiovisual as escolhas narrativas são sempre imagéticas, por isso adotamos o estudo iconográfico da *mise en scène* como recurso metodológico, pois nos possibilita analisar a micronarrativa dos planos, das cenas ou do seu conjunto em sequências. Esse recurso também nos libera da necessidade de recorrer ao roteiro escrito, uma vez que não tivemos acesso aos registros textuais do filme em estudo.

2. O ambiente narrativo

O investimento na criação de mundos e de uma espécie de narrativa espacial pode ser reconhecido numa tradição literária que ganhou forma nas narrativas míticas e épicas. Jenkins (2004) observa que as principais obras de J.R.R. Tolkien, Jules Verne, L. Frank Baum ou Jack London podem facilmente ser encaixadas nessa tradição. Obras literárias ou cinematográficas de gênero, tais

² O filme foi premiado com um César e um Globo de Ouro, ambos na categoria de melhor filme estrangeiro. Recebeu duas indicações ao Oscar, sendo uma de melhor filme estrangeiro e outra de melhor ator para Marcello Mastroianni.

como fantasia, horror, guerra, ficção científica e, podemos acrescentar, *western*, apresentam um desenho narrativo que obedece a uma espacialidade criada e, até por isso, avalia Jenkins (2004), são mais facilmente adaptadas ao *environmental storytelling* de videogames, que vão oferecer ao jogador uma experiência imersiva. Contudo, devemos ponderar que a imersão não é uma prerrogativa exclusiva dos jogos eletrônicos.

Importante compreender o sentido de imersão como um ato ou efeito que se caracteriza pela sensação de estarmos completamente envolvidos em uma realidade ou circunstância. Temos experiências imersivas sob efeito de estímulos sensoriais e contextos que requisitam nossa atenção total. Janet Murray (2003), ao discorrer sobre narrativas interativas, ressalta o prazer que a imersão provoca. “A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia” (MURRAY, 2003, p. 102).

Se nos jogos eletrônicos a experiência imersiva tem a particularidade de ser ampliada pela participação ativa do jogador no mundo ficcional, também o cinema oferece condições para significativas experiências imersivas se levarmos em conta a manutenção da atenção do público por meio do manejo hábil da linguagem audiovisual. Algo que se verifica na garantia da continuidade dos planos para disfarçar a fragmentação das cenas, na prática da montagem paralela para aumentar o nível de tensão, no uso da câmera subjetiva para conduzir o olhar do público através do ponto de vista da personagem, na presença de uma trilha sonora envolvente e um desenho de som capaz de garantir a ambiência das ações, entre outras estratégias narrativas.

No caso dos filmes do gênero *western*, por exemplo, esses carregam até no nome o vínculo com o lugar que estrutura a narrativa. O tempo-espço do enredo confere marcadores identitários importantes: o Oeste dos Estados Unidos de meados ao fim do século XIX. A reconstituição desse universo está na base dos filmes desse gênero e a criação imagética desse tempo-espço no cinema vem contando com uma série de procedimentos formais.

A título de ilustração, recuperando a história dos primeiros filmes de faroeste, podemos dimensionar melhor a relação orgânica entre espaço e narrativa. Simmon (2003) destaca que os filmes *western* produzidos na costa Leste dos Estados Unidos eram “molhados”, pois a ambientação se dava em locais cheios de lagos e riachos, as travessias e perseguições ocorriam em canoas ou através do mato, as lutas corpo a corpo eram em clareiras na floresta. Muitos enredos se desenrolavam dentro de comunidades indígenas fictícias e os “pele

vermelha” eram algumas vezes considerados nobres, assumindo a função de guia ou salvador do herói branco. Por sua vez, nos faroestes “áridos”, filmados no Oeste, as guerras indígenas são elementos narrativos fundamentais. Fenin e Everson (1962) comentam que os índios eram vilões e, como “alvos móveis”, promoviam empolgantes cenas de ação em campo aberto.

Por meio do *environmental storytelling*, o qual se mostra na articulação narrativa da *mise en scène*, muitos outros exemplos poderiam ser extraídos do *western*, uma vez que o confronto do homem com o ambiente “selvagem” (natureza) ou “civilizado” (a cidadela) estão na base desse gênero. Interessa-nos, contudo, ampliar essa reflexão para verificar se ela se mostra válida na análise narrativa de outros conjuntos de filmes. Em particular, elegemos uma obra proveniente do cinema italiano, *Um dia muito especial*. O enredo do longa-metragem se desenvolve a partir de uma restrição espaço-temporal, visto que é utilizada apenas uma locação e a trama compreende o período de um único dia. Este é o dia em que Hitler visita a Itália de Mussolini e os vizinhos Antonietta (Sophia Loren) e Gabriele (Marcello Mastroianni) se conhecem.

Para utilizar o espaço como um recurso narrativo potencialmente imersivo, Jenkins (2004) elenca que é necessário: a) evocar ambientes narrativos preexistentes; b) incorporar informações narrativas em sua *mise en scène*; c) estabelecer um local onde os eventos narrativos são decretados; d) fornecer recursos para narrativas emergentes. A seguir, buscaremos identificar as quatro maneiras de uso narrativo do espaço e analisar como o enredo do filme *Um dia muito especial* se vale das precondições criadas pelo *environmental storytelling*.

3. Espaços evocados e informações incorporadas

É maio de 1938 e a Itália está em festa para receber Adolf Hitler. Os cidadãos romanos comparecem em peso ao evento cívico-militar para testemunhar o memorável encontro entre o *führer* alemão e o *duce* italiano, Benito Mussolini. Mais que uma visita diplomática, o encontro sela a aliança nazifascista que viria a se fortalecer durante a Segunda Guerra Mundial (1939-1945).

Um dia muito especial se inicia com imagens de arquivo do evento real e o áudio da transmissão de rádio à época, evidenciando o tom grandioso do encontro que atraiu multidões de italianos às ruas para saudar Hitler e honrar Mussolini. Podemos considerar que a utilização do material de arquivo ambienta o contexto histórico sobre o qual foi tecida a trama do filme, funcionando como uma

“narrativa evocada”. Em certo momento, a transmissão radiofônica do evento é integrada à diegese do filme, estabelecendo-se como uma trilha sonora persistente, capaz de suscitar associações narrativas, uma vez que mobiliza a memória coletiva em torno de uma ambiência histórica. A espacialidade também é construída por meio do som vindo do rádio, pois o evento se presentifica no condomínio, preenchendo todos os espaços.

Da visão panorâmica do espaço público das ruas romanas somos conduzidos por uma câmera que sobrevoa, num longo plano-sequência, um conjunto habitacional de classe média nas primeiras horas da manhã do “dia especial”. Nesse movimento, vamos nos aproximando cada vez mais do microcosmo de Antonietta, uma dona de casa dedicada aos afazeres domésticos, ao matrimônio e à maternidade.

Seguimos acompanhando o despertar da família de Antonietta, enquanto coletamos pistas imagético-narrativas incorporadas no espaço com o propósito de fornecer informações sobre os personagens e seu mundo. Quase perdemos a conta do número de filhos espalhados na paisagem do pequeno apartamento. Constatamos que alguns dormem em lugares improvisados. Constrói-se aqui uma estratégia narrativa espacial para que possamos atestar a improvisação, no caso, escondendo e revelando aos poucos as crianças no cenário. Temos o garoto que dorme atrás do biombo (FIG.1), a menina que surge no canto do quarto dos pais (FIG.2), o caçula, que a princípio é apenas um pequeno volume na cama do casal, até ser revelado em meio às cobertas (FIG.3).



Figuras 1, 2, 3, 4, 5, 6: *Um dia muito especial*. Explorando a paisagem do apartamento de Antonietta.

Enquanto exploramos o lugar seguindo os passos de Antonietta, vamos fazendo algumas inferências sobre a classe social, os modos e a moral da família, a relação do casal e o papel da mulher nesse universo narrativo. O quadro da virgem santa (FIG. 3) posicionado sobre a cama do casal remete a uma moral cristã que é transgredida por pequenas ações cotidianas, as quais testemunhamos: o garoto fumando escondido no banheiro, o travesseiro do adolescente que esconde a foto de uma mulher nua.

Nos espaços de convivência, somos apresentados aos modos da família. Percebemos que fazem usos incomuns dos aparatos da casa, impelidos ao imprevisto em decorrência das circunstâncias, mas também por demonstrarem pouca preocupação com higiene ou “boas maneiras”. Temos a pia da cozinha sendo usada como lavatório (FIG. 4), a mesa de refeições como suporte para vestir o filho caçula (FIG. 5) e o vestido de Antonietta sendo usado como toalha para enxugar as mãos do marido que acabou de sair do

banheiro (FIG. 6). Em particular, essa ação do homem é também sugestiva da objetificação da mulher, condição que se confirma no desenrolar do enredo.

4. O lugar da encenação

O lugar é o “palco” onde os eventos narrativos são encenados. Em *Um dia muito especial*, os personagens estão confinados em um prédio, estando os cenários reduzidos a dois apartamentos, à escada, ao terraço e algumas tomadas do pátio do prédio. As restrições da locação orientam o enredo em torno de uma disposição espacial que contribui para contar a história. Conforme constata Jenkins, a “organização do enredo passa a ser uma questão de desenhar a geografia dos mundos imaginários, de modo que obstáculos se frustrem e as possibilidades facilitem o avanço do protagonista em direção à resolução” (JENKINS, 2004, p.125).

O encontro entre dois vizinhos de um condomínio de apartamentos pequenos e numerosos é marcado pela contingência. Antonietta, uma dona de casa. Gabriele, um radialista demitido. Apesar da proximidade, cada qual habita mundos tão diferentes que poderiam jamais se encontrar, não fosse o fato de serem os únicos, além da zeladora do prédio, a permanecer no local depois da saída em massa dos moradores para participarem do grande evento público do dia.

Estando os apartamentos posicionados frente a frente, o pássaro de Antonietta, ao escapar da gaiola, pousa na janela de Gabriele. Esse é o acontecimento que coloca a protagonista em ação, retirando-a do seu mundo comum. A pretexto da recaptura do pássaro, Antonietta e Gabriele vão se descobrir. Adentrar a casa e explorar o universo pessoal é o recurso adotado pelo enredo para promover a aproximação dos personagens.

Selecionamos duas cenas para demonstrar como a concepção espacial, pensada desde o roteiro, determinou a intencionalidade narrativa. No primeiro caso, Antonietta acabou de entrar, pela primeira vez, no apartamento de Gabriele para resgatar seu pássaro. Ele interrompe momentaneamente a conversa para atender ao telefone. Enquanto aguarda o retorno do vizinho, ela observa com curiosidade algumas marcas de passos pintadas no chão (FIG.7). Quando volta para a sala, Gabriele explica que são passos de rumba

e demonstra como funciona. De modo inesperado, conduz a mulher pelo braço para que ela experimente o “molde dançante”. Desajeitada, com a ave nas mãos e tentando esconder o furo da meia e o chinelo gasto, Antonietta se aventura nos passos (FIG.8).



Figuras 7 e 8: *Um dia muito especial*. O apartamento de Gabriele.

A segunda cena escolhida parte de um objeto cênico, um álbum, que apresenta a dupla função de incorporar informações no ambiente e promover ações dramáticas que nos fazem perceber o espectro ideológico dos personagens. Na cena, temos agora a situação inversa, Gabriele está no apartamento de Antonietta. Vale notar que, estando ela sozinha e considerando a moral dos anos 1930, é uma atitude ousada permitir a entrada de um homem estranho em casa.

Enquanto explora o ambiente e os pertences da família, Gabriele se depara com um álbum de recortes que oferece informações importantes sobre a visão de mundo daquela mulher e de certa mentalidade vigente. Uma coleção de imagens e frases de Mussolini e seus asseclas expõe o machismo do ideário fascista que vitima e desqualifica mulheres como Antonietta, que ao não perceberem as tramas do patriarcalismo que as enredam, reagem com admiração e devoção àqueles que as subjugam.



Figuras 9, 10 e 11: *Um dia muito especial*. O álbum de recortes de Antonietta.

As frases que podem ser lidas, respectivamente nas figuras 9, 10 e 11, são: “O homem não é homem se não for marido, pai, soldado”; “Inconciliável com a fisiologia e a psicologia feminina, o gênio é só masculino”; “Se me disser que ama Mussolini, eu que sou o esposo, não fico com ciúmes”.

A casa de Antonietta apresenta vários outros marcadores imagético-narrativos que convocam o público a explorar o ambiente e localizar o contexto político do enredo, as condições objetivas de vida dos personagens e suas subjetividades.

5. Espaços ressignificados e narrativas emergentes

Um lugar não é tão-somente um cenário, mas uma dimensão em torno da qual orbitam variados agentes que tecem o enredo enquanto instauram desvios e ressignificam os espaços. Isso demonstra que, por serem potencialmente poéticos e simbólicos, os espaços fazem emergir narrativas que mobilizam o público a produzir sentidos que extrapolam ao que é estritamente denotado na tela.

Um labirinto, por exemplo, pode ser construído no mundo ficcional tanto em seu aspecto espacial quanto simbólico. Do ponto de vista narrativo, o labirinto entrelaça “um problema cognitivo (encontrar o caminho) e um padrão emocional simbólico (enfrentar o que é assustador e desafiador)” (MURRAY, 2003, p.130). Labirintos podem conter subtextos sociais complexos, avalia

Murray (2003), pois é uma interface narrativa que não se limita ao espaço físico, podendo propiciar deslocamentos morais e psicológicos. “Assim como é difícil enxergar onde um entroncamento de corredores pode levar, também seria duro prever as consequências de suas ações e determinar o que valorizar e em quem confiar” (MURRAY, 2003, p. 131).

Selecionamos a cena do terraço para refletir sobre o espaço do labirinto e suas possibilidades simbólicas e narrativas. As roupas dos condôminos são secas no varal que fica no terraço do prédio. Gabriele acompanha Antonietta até o local. As roupas e os vários lençóis estão dispostos de tal maneira que formam corredores por onde eles transitam e, eventualmente, desaparecem do campo de visão um do outro, uma espécie de labirinto. As roupas são recolhidas na cadência da emoção do casal. A princípio a conversa é áspera, em razão do desapontamento de Antonietta ao ter descoberto que Gabriele é antifascista, ou seja, um subversivo, segundo sua classificação ideológica. Das roupas arrancadas do varal com brutalidade até o trabalho cooperativo de dobradura de um lençol, a conversa evolui para o arroubo apaixonado de Antonietta ao roubar um beijo de Gabriele.



Figuras 12 e 13: *Um dia muito especial*. O labirinto de lençóis.

No território neutro do terraço, única cena externa do casal, a atitude de Antonietta ao expor seus sentimentos, descortina um caminho sem volta. Para sua decepção, Gabriele revela ser homossexual. Atordoada, ela desfere um tapa no rosto dele. Indignado,

ele vocifera algumas verdades, enquanto ela se esquivava numa tentativa desesperada de sair do “labirinto”, descendo as escadarias do prédio rumo ao seu ambiente familiar.

A encenação da sequência de revelações do casal, clímax do filme, encontra no labirinto de lençóis o ambiente ideal para a expressão da intencionalidade do enredo. Essa é uma escolha narrativa ou imagético-narrativa, como consideramos mais adequado pensar em termos de roteiros audiovisuais. Há, portanto, na concepção do *environmental storytelling* uma fabulação da *mise en scène* que antecede a etapa da produção do filme, e nos parece óbvio que seja assim se estivermos falando de uma escrita fílmica que se inscreve no domínio da linguagem audiovisual para a criação de mundos imaginados e imagináveis.

Considerações finais

Hoje já se questiona o caráter prescritivo do roteiro e a sua insuficiência em dar conta de narrativas que incorporem certa imprevisibilidade ou acaso. Este artigo nasceu de uma inquietação sobre a ausência, nos roteiros, dessa abertura ao acaso. Na primeira cena em que Antonietta aparece no filme, ela bate a cabeça na luminária que fica sobre a mesa da cozinha de sua casa. Nos sobreveio a questão se o acidente teria sido causado pela personagem ou pela atriz. Seria um erro de gravação? Logo constatamos que o ocorrido não foi o registro de um pequeno acaso durante as filmagens, mas uma situação dramática intencional.

No cinema narrativo, ainda prevalece o princípio dramaturgico de que tudo o que é dado ao conhecimento do público deve afetar o enredo. Se uma arma estiver pendurada na parede no primeiro ato, ela deve ser disparada no último, recomendava o escritor russo Anton Tchekhov. É isso o que ocorre com a luminária da cozinha de Antonietta. Esse elemento cênico apresenta desdobramentos narrativos que, apesar de não mudarem o curso da história, conferem ao enredo outras camadas de sentido. Como o fato de que a recorrência do gesto da cabeça que vai de encontro à luminária naturaliza o incômodo da personagem, tornando-o rotineiro. Apenas quando Gabriele surge na vida de Antonietta é que o problema é sanado. Mas essa micronarrativa não é sobre luminárias defeituosas, pois além de destacar o comportamento cotidiano automatizado de Antonietta, o fato de Gabriele libertá-la do pequeno transtorno diário, ressalta, por comparação, a insensibilidade do marido dela.

Nada é por acaso em *Um dia muito especial*. Ao observar a bem construída arquitetura narrativa do filme em estudo, notamos como o enredo se valeu das precondições criadas pelo *environmental storytelling*, seja na configuração do lugar e na incorporação de informações narrativas na *mise en scène*, quanto ao evocar ambientes narrativos preexistentes e dotar o espaço de recursos que pudessem ser ressignificadas pelo público.

REFERÊNCIAS

FENIN, GN.; EVERSON, WK. (1962). *The Western: from silentes to cinerama*. New York: The Orion Press.

JENKINS, H. (2004) Game design as narrative architecture. In: WARDROP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P (Ed.). *First person: New media as story, performance, and game*. Cambridge: The MIT press, 2004. p. 118-30.

MACDONALD, IW. (2013) *Screenwriting Poetics and the Screen Idea*. Londres: Palgrave Macmillan.

MURRAY, J. (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp.

SIMMON, S (2003). *The Invention of the Western Film – A Cultural History of the Genre's First Half-Century*. Cambridge University Press.