

Primeiro Traço

Manual descomplicado de roteiro



Roberto Lyrio Duarte Guimarães



Primeiro Traço



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

Reitor

Naomar Monteiro de Almeida-Filho

Vice-Reitor

Francisco José Gomes Mesquita

EDITORIA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

Diretora

Flávia Goullart Mota Garcia Rosa

Conselho Editorial

Titulares

Ângelo Szaniecki Perret Serpa

Caiuby Alves da Costa

Charbel Ninõ El-Hani

Dante Eustachio Lucchesi Ramacciotti

José Teixeira Cavalcante Filho

Maria do Carmo Soares Freitas

Suplentes

Alberto Brum Novaes

Antônio Fernando Guerreiro de Freitas

Armando Jorge de Carvalho Bião

Evelina de Carvalho Sá Hoisel

Cleise Furtado Mendes

Maria Vidal de Negreiros Camargo

Roberto Lyrio Duarte Guimarães

Primeiro Traço

Manual descomplicado de roteiro

Edufba
Salvador, 2009

©2009, By Roberto Lyrio Duarte Guimarães.
Direitos de edição cedidos à
Editora da Universidade Federal da Bahia - EDUFBA
Feito o depósito legal.

Revisão
Roberto Lyrio Duarte Guimarães

Editoração Eletrônica e Capa
Rodrigo Oyarzábal Schlabit

Ilustração - Capa
Felipe de Carvalho Duarte Guimarães

Sistema de Bibliotecas - UFBA

Guimarães, Roberto Lyrio Duarte.
Primeiro traço : manual descomplicado de roteiro / Roberto
Lyrio Duarte Guimarães. - Salvador : EDUFBA, 2009.
132 p.

ISBN 978-85-232-0594-2

1. Roteiros cinematográficos - Técnica. 2. Roteiros
cinematográficos - Manuais, guias, etc. 3. Redação de textos para
cinema. I. Título.

CDD - 791.237

Apoio: **fapesb** 

EDUFBA
Rua Barão de Jeremoabo, s/n - Campus de Ondina,
40170-115 Salvador-BA
Tel/fax: (71) 3283-6164
www.edufba.ufba.br
edufba@ufba.br

SUMÁRIO

Prefácio	7
1 Apresentação	13
2 Introdução – sobre manuais	19
3 O que é um roteiro	29
4 O formato do roteiro	35
5 Os elementos da estrutura dramática	43
6 Os personagens e as funções dramáticas	59
7 Uma curva no meio do caminho	69
8 A idéia dentro do filme ou o filme dentro da idéia	75
9 Da story line à escaleta	91
10 Fim do manual - começa o trabalho manual	109
11 O que fazer depois.....	119
12 Referências	125

PREFÁCIO

Um manual de cumplicidades

A dramaturgia, como ofício poético de representar ações humanas e através delas produzir sentidos para nossa aventura histórica, tem a mesma idade das mais antigas expressões artísticas. Associada à dança, à música e ao trabalho dos atores, engendrou as origens do teatro ocidental e durante quase três milênios alimentou a imaginação do público com as histórias nascidas dos desejos e angústias de cada época, desde as titânicas batalhas entre homens e deuses até as pequenas lutas pela sobrevivência cotidiana.

A partir do século XX, porém, o campo da dramaturgia foi expandido, enriquecido, redimensionado e desafiado pelas possibilidades de criação e veiculação de narrativas ficcionais oferecidas pelas novas mídias, sobretudo o cinema e a televisão. Novas possibilidades que acarretaram, é claro, novas exigências de conhecimento e desempenho por parte dos escritores. A crescente demanda por narrativas de ficção direcionadas aos meios audiovisuais trouxe, assim, por um lado, o estímulo e o convite à experimentação de novos formatos de composição dramática e, por outro lado, criou a

necessidade de uma formação específica para os autores desejosos de aventurar-se no campo das práticas dramáticas contemporâneas. Ao mesmo tempo, a complexidade e a rapidez de difusão dessas práticas vieram interpelar, decisivamente, em inúmeras questões, o conhecimento construído pela tradição crítico-teórica do drama. Surge então um tipo especial de dramaturgo, que precisa aprender a articular as estratégias próprias da escrita dramática à especificidade técnica das novas mídias.

A esse novo tipo de dramaturgo se destina o presente livro, no qual Roberto Duarte propõe-se a missão nada fácil de “descomplicar” o itinerário de confecção do roteiro cinematográfico. Se existe mesmo um leitor ideal no horizonte de toda escrita, o deste manual está claramente delineado pelo autor: alguém que deseja conhecer a dramaturgia do audiovisual para construir narrativas de ficção, ou seja, realizar o mais antigo jogo de busca e atribuição de sentido à aventura humana que é o contar histórias.

Esse leitor será convidado, desde as primeiras páginas, a percorrer uma trajetória na qual um conjunto de noções e procedimentos para a construção da narrativa audiovisual está honestamente pontuado por todas as dúvidas que nascem do embate concreto com o ato criador; ou, como sugere o autor, pelas angústias da “transpiração”, do trabalho físico e mental necessário para conjugar técnica e inspiração, engenho e arte. Como se sabe, não é sem razão que o próprio termo “manual” provoca arrepios de rejeição em muitos dramaturgos, pois infelizmente o que vemos em um bom número de tais obras é o desfilar de regras e preceitos de forma unívoca, em acento dogmático, como se fora delas não houvesse salvação para o pobre aspirante a roteirista.

Bem distante disso, *Primeiro Traço* desenvolve-se no tom de um relato de experiências, através do qual Roberto Duarte compartilha generosamente, com o leitor-aprendiz, sua pró-

pria trajetória como artista, professor e pesquisador, não só transmitindo os saberes adquiridos com a prática profissional da dramaturgia e a investigação técnico-teórica, mas expondo, com admirável franqueza, todas as incertezas que persistem no processo criativo, todas as dificuldades que não podem ser antecipadas por regras de composição, e cuja solução dependerá sempre, em grau máximo, da imaginação do roteirista. Graças a isso, um dos méritos desta obra está em seu teor comunicativo, no modo como se dirige ao leitor como uma longa e franca conversa, temperada por toques de humor, convidando-o a percorrer as principais etapas de construção de um roteiro não com o tom professoral da imposição de normas, mas com a cálida cumplicidade de quem viveu na própria pele a dor e a delícia de buscar a melhor forma para construir suas narrativas.

E por falar das escolhas formais que representam boa parte da preocupação de qualquer escritor, lembro-me que Ítalo Calvino foi buscar no vocabulário da ciência duas imagens, a princípio antagônicas, que lhe sugeriram modelos do processo criativo: o cristal e a chama. Sendo ambos imagens da perfeição, da beleza formal que captura o nosso olhar, correspondem no entanto a diferentes modos de existência, que podem simbolizar tanto as formações do mundo natural quanto os caminhos que se oferecem à criação artística. O cristal, símbolo da composição lógico-geométrica, da regularidade das estruturas, e a chama, imagem de uma forma aparentemente constante, alimentada internamente por crepitação e turbulência.¹

¹ O próprio Calvino se diz partidário dos cristais – por sua busca constante da medida e do limite na estruturação das obras, por seu gosto pelas simetrias, pelas composições geometrizarantes, pela combinatória de elementos – embora reconheça o valor da chama como caminho possível e igualmente fértil para o processo criativo. Cf. CALVINO, Ítalo. *Seis propostas para o próximo milênio*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990. P. 82-85.

A própria existência de manuais (assim como cursos e oficinas) para a elaboração de roteiros (e outros tipos de ficção dramática) aponta uma clara associação entre o ofício do dramaturgo e a lição que vem do cristal, no sentido da busca de uma estruturação prévia da obra, da organização interna de seus elementos. A razão para isso é clara e eficazmente apresentada por Roberto Duarte desde os primeiros capítulos do livro, explicando ao aprendiz que não se trata aqui de critérios abstratos, e sim da necessidade de atender às exigências de um processo de produção, com tudo que este envolve concretamente, materialmente, desde a equipe de profissionais até as diferentes locações, os elementos de cenografia e figurino e os equipamentos de filmagem. Tudo isso requer um planejamento da narrativa ficcional, das unidades que configuram situações e personagens, bem como as do espaço-tempo em que se realizam as ações, de modo que a equipe de produção possa prever os recursos necessários à filmagem.

Para tanto, Roberto Duarte, ao apresentar ao jovem roteirista as principais noções que guiam a estruturação dramática de uma narrativa audiovisual, recorre a um grande número de regras existentes em manuais já clássicos e obras assemelhadas (fartamente citados pelo autor desde a Introdução), mas com o cuidado e a competência de traduzir, discutir, comparar, sintetizar e, sobretudo, exemplificar tais procedimentos. O mais importante, porém, é que o autor abre espaços, ao longo de sua fala, para desconfiar do caráter absoluto de qualquer das regras enunciadas, valorizando a invenção e a imaginação, ou seja, o lado “chama” de todo processo criador. Desse modo, além de reforçar a cumplicidade com o leitor, Roberto Duarte consegue passar ao largo dos dois principais engodos de um ensino de dramaturgia: o “sucesso garantido”, ou seja, a falácia de que a mera utilização de formas e convenções garanta a eficácia do produto dramatúrgico, e o seu oposto, a “novidade a todo custo”, ou a crença ingênua de

que a demolição de todas as regras é o bastante para produzir uma obra de arte original.

Um bom exemplo dessa flexibilidade e abertura do autor para os imprevistos da criação, entre muitos que o livro nos oferece, encontra-se no capítulo seis. Depois de apresentar ao seu leitor ideal uma síntese das principais propostas teóricas que tratam das relações entre personagens e funções dramáticas – criando um claro percurso desde formulações de base mítica, como a de Campbell, até o modelo lógico-gramatical de Greimas, passando pelos trabalhos pioneiros de Propp, Polti e Souriau – o autor adverte o futuro roteirista: “Se, porém, em algum momento, um personagem se rebelar contra essas categorias ou simplificações, uma de duas: ou ele está mal definido ou então ele é maior e melhor do que essas estruturas podem representar, e aí somente a percepção do artista, sua sensibilidade, poderá arbitrar a questão.”

Costumo dizer aos meus alunos que há um aspecto no trabalho do dramaturgo que o faz parecido ao de uma dona de casa; se ambos cumprem suas tarefas, entramos em uma casa limpa e organizada, e tudo nos parece estar apenas como normalmente deveria estar, sem prestarmos atenção ao fato de que alguém despendeu algum esforço para isso, assim como vemos fluir diante de nós uma história que parece contar-se a si própria, totalmente esquecidos da mão, agora invisível, que deu corda a esse brinquedo de imitar a vida.

Felizmente, para que a aprendizagem de seu ofício seja menos árida e solitária, o futuro roteirista pode contar com um conjunto de procedimentos e regras de composição dramática que nasceram, simplesmente, da observação de um grande número de obras bem-sucedidas na comunicação com seu público. É isto que o presente manual oferece a seu leitor, tomando-o pela mão e conduzindo-o em cada etapa criativa do projeto de uma obra de ficção audiovisual, desde o surgimento da idéia-tema até a elaboração dos elos da cadeia

dramática, passo a passo. Testemunho da cumplicidade mantida pelo autor com o aspirante a roteirista, ao longo de todo o trajeto, antecipando suas dúvidas e dificuldades, é o capítulo final, que fornece um mapa das vias a trilhar para que um roteiro, já pronto, ganhe plena realização em uma obra audiovisual; partilhando seu próprio conhecimento dessa peregrinação, o autor indica de modo realista os caminhos, assim como as muitas pedras em que o iniciante pode tropeçar...

Pela riqueza das informações que reúne, pelo empenho do autor em sintetizar e clarificar noções muitas vezes complexas, exemplificando fartamente cada passo do processo, em linguagem que flui por lances espirituosos e tom de amena conversa, este livro breve há de tornar-se uma referência constante e uma companhia preciosa para todo aquele que deseja utilizar o engenho audiovisual contemporâneo para dedicar-se à antiga e insubstituível arte de contar histórias.

Cleise Mendes

1

APRESENTAÇÃO

Que não se tome a proposta de um manual que tenta descomplicar a abordagem do roteiro como um ato presunçoso, decorrente de um suposto saber superior que se coloca como capaz de separar o joio do trigo e estabelecer o que vale e o que não vale a pena numa área como esta em que nos aventuramos. Muito pelo contrário. A idéia de tentar descomplicar o roteiro cinematográfico nasce exatamente da angústia de perceber que o campo da composição dramática para audiovisual de ficção é um poço sem fundo, em que o saber técnico acumulado pela experiência e pela reflexão, em todas as formas da narrativa, não apenas a cinematográfica, além de sua extrema complexidade, costuma mesclar-se com a destreza e a habilidade que individualmente os artistas e técnicos desenvolvem com o tempo de prática inteligente, ou seja, a prática acompanhada de curiosidade teórica.

Como em todo bom poço sem fundo, o escuro dá medo. Este manual, descomplicado somente até onde for possível, pretende estender uma escadinha de corda para um possível mergulho suave em águas discretas, porém, meio arriscado para quem ainda não souber nadar.

Tudo começou há muito tempo atrás e talvez não valha a pena contar detalhadamente cada episódio. Seria um livro de memórias e não um roteiro do roteiro cinematográfico. Queria apenas deixar claro que tudo o que foi reunido para chegar até aqui começou quando me propus a escrever e realizar filmes de ficção, fazendo disso uma profissão, coisa que só consegui pela metade. Cedo descobri que, embora as histórias nasçam ninguém sabe de onde, e caiam no colo da gente já meio configuradas, como se fossem produtos de sonho, de visões produzidas em algum estágio inconsciente das nossas mentes, elas têm a estranha mania de virem incompletas, distorcidas, mascaradas e até escondidas.

As idéias com que se compõem as histórias surgem (ou não) do acaso, mas certamente trazem consigo as marcas e traços de sua geração no seio da cultura, do caráter social de sua produção. Tudo bem. Do ponto de vista do autor, ou da autoria, nada disso interessa ou consola, pois sua criação será sempre individual e produto de uma contorção, quando não violenta e dolorosa, pelo menos trabalhosa e cansativa. O acaso não costuma avisar quando vem ou se vem. Às vezes, o acaso falta quando a história está no meio ou há necessidade de entregá-la em prazo certo. Às vezes, quando o cliente espera no primeiro degrau da escada para o sucesso e você está com o bolso cheio de contas a pagar. É quando se torna oportuno aprender alguns truques para que as idéias sejam ajudadas, para que procurem e encontrem seu leito próprio, que escorram suavemente e dêem plena desenvoltura às suas naturezas, realizando suas vocações, desenvolvendo-se como organismos fortes e saudáveis, plenos de força e poder, como devem ser as obras do espírito.

Nesse rumo, desde a década dos setentas, comecei a procurar uma chave que me desse pleno acesso aos meandros secretos das histórias, da arte de construí-las e contá-las. Exigências imediatas da sobrevivência me trouxeram a um cam-

po vizinho ao da criação na área da ficção. Tornei-me realizador de filmes e vídeos comerciais, publicitários e institucionais. Vez ou outra, um documentário. Desde então, dividi-me entre os processos práticos de construção de narrativas voltadas para os efeitos pretendidos pelos clientes, em vários formatos e suportes, e a teoria relativa à ficção cinematográfica, à dramaturgia do audiovisual.

O caminho foi muito longo e torto, para merecer descrição detalhada. Talvez devamos apenas citar três pilares, três áreas de conhecimento de onde, assystematicamente, fui colhendo, até desordenadamente, uma ou outra noção, instrumento, conceito, truque ou macete. Primeiro foi um campo aberto pela leitura da *Análise Estrutural da Narrativa* (Barthes, 1976). Em seguida, vieram os estudos sobre dramaturgia teatral, que se tornaram muito ricos em função das experiências que tive, no final dos sessenta e início dos setenta, como ator e depois iluminador e assistente de direção teatral¹. Nesse período me foram apresentadas a *Poética* (Aristóteles, 1973), o método de Stanislavisky, as idéias do teatro Dialético de Bertolt Brecht, a dramaturgia do teatro do absurdo, as idéias de Augusto Boal (Boal, 1977), o Teatro Oficina de José Celso Martinez Correa e outros.

Mais recentemente, nos anos noventa, a partir de uma Oficina de Roteiro ministrada por Luís Carlos Maciel, na Fundação Progresso, no Rio de Janeiro, pude conhecer os textos de Syd Field (Field, 1995, 1996), Eugene Vale (Vale, 1982), retomar a leitura de John Howard Lawson (Lawson, 1964, 1967) e muitos outros manuais de roteiro. Curiosamente, estes textos me remeteram de novo à *Poética* de Aristóteles e praticamente todo o material, incluindo os de origens diversas, fundiu-se num único e novo caldeirão.

¹ Experiências com o *Teatro dos Novos*, em Salvador, entre 1966 e 1970 e com o *Teatro Oficina*, em São Paulo, entre 1971 e 1973.

De volta à Bahia, depois de 1993, e mais afastado da prática publicitária, dediquei-me a oferecer Oficinas de Roteiro², onde pude aprofundar um pouco mais as visões de dramaturgia no audiovisual e realizar trocas de conhecimentos com os estudantes que chegavam, também ávidos por uma chave, mágica ou não, em muitos aspectos semelhante à que eu mesmo comecei a procurar, quase trinta anos antes.

As Oficinas de Roteiro me levaram naturalmente a buscar o ambiente acadêmico e a cursar a Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia, na habilitação de Produção em Comunicação e Cultura (a escolha da habilitação talvez se deva ao medo de que um súbito fascínio tardio pelo jornalismo me levasse a querer mudar de profissão). O curso de Comunicação me proporcionou uma visão teórica do processo de comunicação na sociedade contemporânea e de certa forma ampliou conceitos e criou inter-relações que antes eu não tivera, sozinho, oportunidade de elaborar. Foram muitos textos, visões, professores, idéias, acordos e desacordos, desafios e também, por que não, algumas frustrações com as promessas da Academia.

Talvez haja duas noções básicas que eu possa ter herdado como definitivas da experiência na Faculdade de Comunicação. Primeiro, a noção de comunicação como um ambiente no qual se configuram as formas e formatos da nossa elaboração simbólica; depois, a organização narrativa do pensamento, das idéias e das ideologias. Talvez eu chegue um dia, muito velhinho, e sábio (assim espero, porque senão só poderei maldizer a velhice), à conclusão de que os vários formatos da narrativa apenas reproduzem, em essência, o con-

² As Oficinas de Roteiro foram oferecidas no ICBA, entre 93 e 97, e a partir de 98 nas dependências da Diretoria de Imagem e Som da Fundação Cultural do Estado da Bahia. Com duração média de 60 horas, essas oficinas ofereciam um panorama teórico da dramaturgia para as telas e depois a elaboração coletiva de um roteiro cinematográfico.

flito entre cultura e natureza, ou, de forma mais pernóstica, entre *physis* e *techné*. Quem sabe?

No final de tudo, espero ter apresentado ao incauto leitor as razões para tentar operar uma certa descomplicação do processo de construção das histórias a serem contadas por meios audiovisuais. Essa descomplicação a que me refiro está na apropriação de duas estruturas básicas que servirão de esqueletos para a construção das histórias. Uma das estruturas é relativa ao enredo. A outra, diz respeito às funções dramáticas desempenhadas pelos personagens. Certamente não foi possível simplificar inteiramente a apresentação dessas noções, já que a parte final de todo trabalho, a redação deste pequeno manual, foi realizada no ambiente acadêmico e influenciada por seus rigores, nos obrigando a indicar as fontes e os percursos, teóricos e práticos, que possibilitaram a realização deste manual. Não se trata de um manual de como compreender a vida e o mundo, mas apenas um modesto roteiro de como desenvolver as idéias que surgem nas mais variadas condições e transformá-las em histórias contáveis através do cinema e, se possível, plenas de graça.

À guisa de agradecimento, como se costuma fazer no final das apresentações, quero dizer que existe uma imensa lista, acumulada ao longo de mais de trinta anos de prática e de um estudo que quase sempre, sobretudo nas primeiras etapas, foi auto-didático, de pessoas merecedoras do mais reconhecido agradecimento. Sobretudo os pacientes professores que me suportaram na faculdade de Comunicação e o meu compreensivo orientador, Prof. José Umbelino Brasil. Mas vou poupar o querido leitor. Quero apenas deixar um reconhecimento aos mestres que há muito tempo me indicaram os primeiros caminhos a seguir, e a não seguir, como João Augusto, Geraldo Sarno e José Celso, entre outros.

2

INTRODUÇÃO – SOBRE MANUAIS

A primeira e mais constante questão que devemos ter em mente quando tratarmos de roteiro cinematográfico é que a elaboração de um roteiro é e será sempre a criação de um filme, ou, tecnicamente falando, de roteiros de obras audiovisuais dramáticas de ficção registradas em suporte técnico passível de reprodução, que narram histórias ficcionais apresentadas ao público através da representação de atores, com duração aproximada de duas horas e tradicionalmente projetadas em salas de espetáculo chamadas cinemas, podendo, no entanto, ser veiculados na televisão ou através de vídeo doméstico. Daqui para frente, estas obras serão apelidadas simplesmente de ‘filmes’, independente de suporte ou formato técnico.

Criação é uma coisa simples para quem tem os dons próprios e consegue obter resultados “naturalmente”, sem grandes esforços e complicações. E isso é uma questão prática que não é preciso discutir: há quem consiga. Por outro lado, no entanto, pode ser uma coisa extremamente complicada para quem tenta mas não consegue resultados ou para aquele que estuda a criação e/ou tenta reconstruir passo a passo como

seja o seu processo. Criação pode levar a resultados grandiosos ou medíocres. É um terreno pouco sólido, em que as referências costumam se mover e os conceitos flutuam, ao sabor dos contextos e dos humores.

Muitos criadores, uns tidos como geniais outros como medíocres, costumam associar inspiração e transpiração ao ato de criar e sempre se tenta definir logicamente o que seja isto. Aqui, vamos nos contentar com a noção expressa pela palavra grega *poyesis*, que quer dizer algo como o ato de dar existência a um novo ser, produzir, criar. {gr. *poíésis, eós* ‘criação; fabricação, confecção; obra poética, poema, poesia’, através do lat. *poésis, is* ‘poesia, obra poética, obra em verso’}. Não é difícil associar, até pela sonoridade, *poyesis* à origem de poesia e de poética.

Portanto, no sentido original, poesia queria dizer criação em geral, criação no sentido de produção. Galatopoiese e hematopoiese são palavras que atestam esse sentido em sua origem etimológica, uma vez que significam, respectivamente, a produção do leite pelas fêmeas mamíferas e a produção do sangue na medula óssea. Na época de Aristóteles, o termo poesia já se referia à criação de obras que imitavam ou representavam a ação humana. De lá para cá o uso da palavra poesia veio sofrendo uma restrição do campo de aplicação, a ponto de hoje não se usar mais poesia dramática ou poesia épica para referir a peças teatrais e romances. Usamos a palavra poesia, na língua comum, para indicar o que antes se chamava de poesia lírica: literatura produzida em versos. Desta forma, o sentido de poesia restringiu-se a uma de suas espécies.

Podemos tentar definir inspiração como a apropriação que a mente do criador é capaz de fazer de algum lampejo, percepção, idéia, conceito, visão ou o que seja, que lhe sirva de fonte original, impulso e guia para um determinado processo de criação – a sua inspiração.

Já a transpiração, como sugere o nome, é suar. Esforço, trabalho físico e mental. Aplica-se à parte mais consciente e intencional do processo de criação. Nesse processo, o artista põe em marcha seus recursos técnicos, sua experiência e as habilidades especiais de sua arte, desenvolvida, sobretudo, através de trabalho intenso. Arte aqui reúne as noções de arte e técnica, que foram dissociadas a partir do romantismo. Daí sua associação com o ato de transpirar, suar, comum quando se trabalha pesado.

Os conteúdos de um manual de roteiro estão afeitos à área da transpiração. O manual procura dar ao criador recursos para seguir adiante com o que lhe traz a inspiração - aquele processo inicial que desencadeou a sucessão de associações e elaborações comuns ao ato de desenvolver uma obra de arte. Infelizmente, não se tem notícia de qualquer manual eficaz que trate da inspiração. Se esse fosse o caso, aqui, este pequeno trabalho estaria destinado a tornar-se o maior fenômeno bibliográfico depois da Bíblia.

Tenta-se apenas recolher, de vários manuais de roteiro cinematográfico existentes, o conjunto mínimo de noções e procedimentos que podem ajudar a expandir uma idéia inicial até que se configure um roteiro de filme, levando ao máximo o seu potencial interno, ou seja, as possibilidades de desenvolvimento de uma determinada idéia.

As artes narrativas sempre estiveram profundamente envolvidas com as idéias políticas, em todos os tempos. No século XX, com o desenvolvimento dos meios de comunicação de massa e a implantação da lógica da indústria cultural, o plano da manipulação ideológica misturou-se de tal forma com o plano da dominação dos mercados de bens culturais, que chegamos a um ponto de não sabermos mais o que é uma coisa e o que é a outra. Nem mesmo sabemos se esses dois planos permanecem distintos ou se viraram um aspecto único, a esta altura, no início do século XXI.

Na prática, nenhum manual de roteiro é inocente em relação aos processos políticos e comerciais mencionados acima, e muito menos em relação aos enlaces mais profundos existentes entre as configurações das linguagens e o que nelas vem embutido de ideológico na forma de compromisso com um modo de configurar o mundo. Isso quer dizer que, além da instrumentalização do futuro roteirista com relação às suas ferramentas de trabalho, cada manual de roteiro pressupõe um formato de espetáculo cinematográfico e já traz embutida alguma forma de engajamento no processo industrial de produção. Ou seja, cada manual de roteiro supõe uma poética que contém uma estética. Muitas vezes, autores de manuais podem chegar a negar algum tipo de recurso ou efeito dramático, não porque não funcione absolutamente ou porque seja tecnicamente errado ou incorreto, mas, simplesmente, por ser inadequado a um dado tipo de público ou de formato de espetáculo.

Por isso procuramos desenvolver o nosso primeiro manual sem idéias preconcebidas a respeito da duração ou intensidade dos efeitos, estilos ou formatos. Pelo contrário, nosso intuito é o de pôr ao alcance do iniciante um leque abrangente de conceitos que, aplicado ao processo de desenvolvimento das histórias, transforme-se em ferramenta útil, capaz de ajudar na tomada das difíceis decisões que os processos de criação impõem, a todo momento, aos seus autores, seja qual for a sua escolha estilística ou seu partido estético.

Não queremos, também, adotar a prática comum entre os fazedores de manuais que, antes de construir os seus pequenos tratados, cuidam de demolir tudo o que foi erigido pelos seus colegas de trabalho, em anos e anos de pesquisas e investigações. Este será apenas um manual de introdução que não dispensará a leitura de outros manuais e o aprofundamento do aventureiro aprendiz nas inúmeras questões teóricas que, até hoje e cada vez mais, cercam a dramaturgia e a

narrativa cinematográfica (ou audiovisual dramática de ficção).

Arte Poética é o nome do pequeno tratado escrito por Aristóteles há quase dois mil e quatrocentos anos, em que ele investiga a arte da poesia, sobretudo a poesia dramática e a poesia épica. “A tarefa da poética aristotélica será, necessariamente, a de descobrir os ‘atributos essenciais’ da poesia e ignorar as propriedades contingentes e variáveis das obras poéticas individuais” (Dolozel, 1990, p. 36). Pela primeira vez na história, voltando-se sobretudo para a tragédia, este autor fez a análise de uma obra dramática, identificou conceitualmente os elementos de sua composição, determinou o seu modo de produzir efeito sobre o espectador, ou leitor, e prescreveu formas de se avaliar o grau de eficácia dos recursos utilizados pelo autor, numa dada composição dramática. Num certo aspecto, a *Poética* pode ser usada como um manual de composição da tragédia, embora seja, em verdade, uma análise de seus elementos, suas partes e do modo de produzir efeitos.

O interesse pela *Poética* de Aristóteles aqui se deve ao fato dela ser uma obra fundadora. Tudo o que veio depois, pelo menos a partir do Renascimento, sobre dramaturgia teatral está baseado nela ou referido a ela. O modo de olhar a composição dramática do cinema de ficção nasce na tradição da dramaturgia teatral, sobretudo do teatro realista, nos Estados Unidos. O elemento de ligação que faz a passagem teórica da poesia dramática do teatro para o cinema pode ser encontrado em John Howard Lawson, com seu *Theory and Technique of Playwriting and Screenwriting*. Este livro (re)estabelece alguns conceitos fundamentais, entre eles aquele que talvez venha a ser o mais importante de todos, o da unidade em função do clímax, como deveremos ver adiante.

De Lawson para cá, poderíamos distinguir, de maneira geral, duas grandes tendências na área dos manuais de rotei-

ro. Uma que chamaríamos de norte-americana e outra de europeia¹. Para nós, os autores de manuais de roteiro do grupo ligado ao cinema americano mais conhecidos na atualidade são Syd Field e Christopher Vogler (Vogler, 1997). Além do que eles escreveram, porém, há uma extensa bibliografia que abrange desde manuais mais superficiais até obras densas como a de Eugene Vale e muitos outros estudiosos.

De uma forma geral, o que há para se notar no grupo dos “americanos” é uma extrema submissão do processo criador em si, às peculiaridades e exigências dos formatos e dos mercados consumidores das obras.

Syd Field é um leitor de roteiros que trabalha para escritórios de investimento, escolhendo aqueles roteiros que poderão gerar filmes de sucesso de público e, portanto, lucros para os investidores. Sua visão da qualidade final do roteiro está inteiramente orientada pela provável reação da plateia e de seu máximo envolvimento com os protagonistas das histórias contadas. Ele estabeleceu parâmetros mecânicos que prevêem a duração dos atos e o momento de ocorrência das peripécias e do desenlace. Mesmo assim, seu manual de roteiro tem grandes qualidades. Ele consegue guiar passo a passo o leitor através da experiência de escrever um roteiro. Ele introduz a noção, utilíssima, de *plot point*, traduzida para o português como *ponto de virada*, que vem a ser a velha *peri-*

¹ Essa distinção é apenas uma simplificação e pretende somente configurar os dois principais agrupamentos, para podermos absorver o que haverá de mais útil, para nós, em cada um deles. O cinema americano é riquíssimo e variado, contém muitas escolas e visões diferentes. O que chamamos de europeu pode ser desdobrado em muitas outras correntes também, que iriam da América Latina ao Oriente, passando pela Índia, Irã, Japão e China, pelo menos. Se fôssemos aprofundar este trabalho, estabelecendo as ramificações de cada grupo de criadores, estaríamos desenvolvendo uma análise das poéticas cinematográficas contemporâneas, que nos levaria a uma monografia sobre o cinema em geral, obrigando-nos a abandonar o pretexto deste trabalho, que é desenvolver um manual não muito complicado de roteiro.

pécia aristotélica; e propõe a construção da *escaleta* (que veremos adiante), que ele chama de estrutura, com o uso de fichas móveis (isto era antes do computador, mas ainda pode ser muito útil).

Christopher Vogler, um estudioso da jornada do herói mitológico, transpôs para o roteiro de cinema as conclusões de Joseph Campbell em *O Herói de Mil Faces* (Campbell, 1993), sobre a jornada do herói, com base no princípio de que “todas as histórias consistem em alguns elementos estruturais comuns, encontrados universalmente em mitos, contos de fadas, sonhos e filmes” (Vogler, 1997. P.11). É curioso notar que a mesma estrutura básica das histórias encontrada por Vogler será repetida nos “paradigmas”² de outros autores, apenas com nomes diferentes.

Dentre os autores de manuais de roteiro das linhas “não americanas”, vamos encontrar Jean Claude Carriere com *A Linguagem Secreta do Cinema e Prática do Roteiro Cinematográfico* (Carriere, 1994, 1996), Gabriel Garcia Márquez com *Gabriel Garcia Márquez Conta Como Contar um Conto e Me Alugo Para Sonhar* (Márquez 1995, 1997) e o brasileiro Doc Comparato, *Roteiro. Arte e Técnica de escrever para Cinema e Televisão e Da Criação ao Roteiro* (Comparato, 1983, 1993) ao lado de outros trabalhos, como o de Michel Chion, *O Roteiro de Cinema*(Chion, 1989).

Já existem algumas outras publicações de autores brasileiros, sobre roteiro, sendo Marcos Rey (Rey, 1989), Jackson Saboya (Saboya, 1992), Hugo Moss (Moss, 2002) e o excelente e altamente obrigatório *O Poder do Clímax*, de Luiz Carlos Maciel, alguns exemplos.

Podemos dizer que as preocupações deste grupo de tendências “européias” (aqui vai de novo certa liberdade em agru-

² Tomo emprestada a noção de paradigma que Syd Field usa em seu Manual, como uma espécie de modelo genérico de uma classe de coisas ou objetos.

par os que se distanciam de Hollywood e agrupá-los como “europeus”) são mais voltadas para a obra em si. Eles estão mais preocupados com a arquitetura interna do roteiro do que com a reação automática do público ou o mero sucesso comercial. Neste sentido, incluem sua crítica ao processo de produção de bens culturais para veiculação na grande mídia, ou aquilo a que costumamos chamar de indústria cultural.

Comparando os dois, rapidamente, podemos dizer que nos manuais americanos há muita preocupação com os detalhes formais da construção do roteiro e que eles são mais didáticos quanto à natureza dos elementos de composição. Sendo, porém, mais superficiais em relação à natureza artística do produto final ou à sua relação com as questões universais que sempre moveram a dramaturgia.

Já os outros, os não americanos, trabalham a partir de visões mais críticas do processo cultural e começam de um patamar técnico mais avançado. Talvez isso se deva ao fato de que os autores que estou chamando de europeus tenham em mente um público alvo mais maduro, dispensando as noções básicas e elementares da estrutura dramática, supondo que elas ou já são conhecidas ou não merecem muita consideração, porque, supostamente, condicionariam demais o processo de criação. Não deixam de ter razão, em parte, mas isso não será motivo para não aprendermos as técnicas que uns e outros põem à nossa disposição.

Outra fonte onde buscaremos alguma informação para nos ajudar neste pequeno manual será a da tradição que vem desde os formalistas russos até os estruturalistas franceses. Procuraremos, com essa ajuda, entender o *modelo actancial* (que também será visto mais adiante). Uma visão estrutural da natureza e função dos personagens em cena de acordo com o tipo de situação dramática. Há um percurso, nessa linha, que começa com George Polti de *Trinta e Seis Situações Dramáticas* (Polti, 1963), passa por Etienne Sourieau com *As*

Duzentas Mil Situações Dramáticas (Souriau, 1993), Wladimir Propp e seu encantador *Morfologia do Conto* (Propp, 1983), Jean Pierre Ryngaert com a *Introdução à Análise do Teatro* (Ryngaert, 1996) e outros.

Do ponto de vista prático, este trabalho pretende apresentar-se como um primeiro livro na aventura da criação de roteiros cinematográficos. Nada de definitivo, nem que dispense a leitura de outros e mais densos manuais e, sobretudo, do resto da teoria, para quem quer verdadeiramente chegar mais longe. Para fazer isso, vamos tentar entender o que é o roteiro em si. Depois, entraremos pela estruturação da história que vai ser contada. Estaremos sempre no universo da narrativa³ audiovisual dramática de ficção. Será preciso eleger uma forma de representar as partes e os elementos de uma história, para sabermos como lidar com eles durante o processo de construção do roteiro. O uso do verbo ‘eleger’ se deve ao fato de que autores diversos representam os elementos da estrutura dramática de formas variadas, utilizando conjuntos diferentes de metáforas e de referenciais simbólicos. O que uns chamam de curva dramática outros chamam de paradigma e outros de aventura. Faremos também nossas escolhas, para depois seguir adiante.

O trabalho de entender quais são e como funcionam os elementos da estrutura dramática será dividido entre o conhecimento da própria estrutura dramática e, num outro capítulo, o estudo das relações entre os personagens e suas funções dramatúrgicas. Vamos procurar mostrar como os personagens podem ser reduzidos a uma tipologia básica, que facilita o entendimento de seus papéis dentro das histórias.

³ O uso da palavra narrativa não se aplica à divisão clássica dos gêneros literários, épico, lírico e dramático, que opõe como excludentes as noções de narrativa e de drama. Usamos narrativa no sentido que Roland Barthes define na introdução de *Análise Estrutural da Narrativa* e que Paul Ricoeur reafirma no primeiro volume de *Tempo e Narrativa*.

Em seguida, vamos lançar um olhar sobre o processo de criação. De onde nascem as histórias? É possível conduzir esse processo ou é melhor se deixar conduzir por ele? E quando há prazos e contratos envolvendo tudo, o que fazer?

Há sempre um ponto de partida. Do ponto de partida ao roteiro pronto há uma série de passos necessários, processo muito diferente da idéia representada pelo senso comum de que escrever um roteiro, uma história ou um romance, seja uma coisa que se começa, um dia, pela primeira página e num outro dia, não importa quanto tempo depois, chega-se à palavra FIM. Até mesmo o filme *Shakespeare apaixonado* contém esta armadilha. Nele, o personagem autor escreve Romeu e Julieta começando pelo *Ato I, Cena I*, e assim por diante. Em verdade, quando se produz um roteiro, escrever o roteiro é a última coisa que se faz. Antes, haverá um longo percurso, manejando muitas ferramentas teóricas e práticas, para estruturar toda a obra a partir da idéia inicial.

Depois, veremos uma seqüência prática de ações que é recomendada pela maior parte dos autores que escreveram sobre o processo de elaboração de roteiros. Ou seja, é a parte que se refere a como usar praticamente aqueles conceitos todos sobre os elementos da estrutura dramática e as funções dos personagens.

Será interessante chamar a atenção para a relação entre a receita e o bolo pronto. Nas variações introduzidas pelo mestre cuca e na natureza dos ingredientes estarão os sabores especiais da obra pronta. O manual ajuda o aprendiz a lidar com a substância que ele traz. O manual não produz substância, por si mesmo.

Por fim, registrar a idéia e o roteiro. Olhar para o mercado de trabalho e buscar as oportunidades possíveis, sempre atento às mudanças tecnológicas e aos novos meios de comunicação que se instituem.

Mãos à obra.

3

O QUE É UM ROTEIRO

Geralmente os manuais de roteiro começam com a definição do que seja um roteiro. Jean Claude Carriere diz que “*o roteiro representa um estado transitório, uma forma passageira destinada a se metamorfosear e a desaparecer, como a larva ao se transformar em borboleta. Quando o filme existe, da larva resta apenas uma pele seca, de agora em diante inútil, estritamente condenada à poeira*” (Carriere, 1996, p.11).

Syd Field dedica um capítulo inteiro à definição do roteiro, em grande parte dele explicando o que não é um roteiro. Num certo momento ele diz que “*o roteiro é uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática*” (Field, 1995, p.1).

Doc Comparato concorda com Field e com Carriere, mas vai direto ao assunto: (roteiro é) “*a forma escrita de qualquer projeto audiovisual*” (Comparato, 1993, p.16). Curto e largo. Mas entre outras coisas, ele toca num ponto importantíssimo: “*o roteiro é o princípio de um processo visual e não o final de um processo literário*”. Guardemos isso.

Nos livros de Garcia Márquez, já citados, há pouquíssimas referências teóricas ou conceituais sobre a especificidade do roteiro. Mas podemos concluir que, para ele, um filme resultante de um roteiro cinematográfico será sempre uma obra do espírito criador humano, e suas qualidades estarão diretamente ligadas aos conteúdos imaginados e à carga de artisticidade nele incluída. Uma obra de arte. Não que ele não tenha um método ou trabalhe confiando somente no seu talento e inventividade. Ele, apenas, não teoriza exaustivamente ou detalhadamente sobre um método de escrever roteiro, em seus livros. Mas entende-se claramente que haverá etapas de construção de personagem, de estruturação da história e de elaboração da escaleta etc.

O mais importante de tudo é fixarmos que o roteiro é apenas uma etapa do trabalho de fazer um filme. Talvez seja uma etapa mais reservada e mais solitária, até, mas não é a etapa final. O roteiro deve ser considerado como uma descrição verbal de imagens, sons e efeitos de filmes que serão depois produzidos para a exibição em tela de cinema ou televisão.

Antes de ser um texto técnico, o roteiro é um texto do gênero dramático. É preciso, então, dizer em algumas palavras o que são os gêneros poéticos, para entendermos o que significa gênero dramático. Os gêneros poéticos são o épico, o lírico e o dramático. Essa divisão tripartite da poética aparece na Alemanha, no século XVIII (Staiger, 1993, p.16), e é muito útil para fazermos uma aproximação da forma como deve ser escrito um texto do gênero dramático. Não discutiremos se esta é a melhor representação dos gêneros literários, que é outra e mais profunda discussão. Vamos encontrar na *Estética* de Hegel (Hegel, 1980, p.375) as definições desses gêneros. Para definir o *épico*, ele diz que

“a poesia apresenta as imagens esculturais da representação como sendo determinadas pela ação

dos homens e dos deuses, de modo que tudo o que acontece emana em parte de poderes humanos e divinos, moralmente independentes e esbarra em parte com obstáculos exteriores, o que dá lugar a um acontecimento que o poeta deixa evoluir livremente, e ante o qual ele próprio se apaga. A tarefa de aperfeiçoar estes acontecimentos pertence à poesia épica que descreve, com grande amplitude poética, uma façanha, em todas as suas fases, assim como os caracteres donde dimana, quer na sua gravidade substancial, quer nos seus aventurosos encontros com acidentes e acasos exteriores, donde resulta um quadro do objetivo na sua própria objetividade”.

Vejamos o lírico.

“a poesia lírica está em oposição à épica. Tem por objetivo o mundo interior, a alma agitada por sentimentos, a alma que, em vez de agir, persiste na sua interioridade e não pode por consequência ter por forma e por fim senão a expansão do sujeito, a sua expressão.”

Sobre o gênero dramático.

“O terceiro gênero de poesia reúne os dois precedentes, para formar uma nova totalidade que comporta um desenvolvimento objetivo e nos faz assistir ao mesmo tempo a manifestação dos acontecimentos da interioridade individual, de modo que o objetivo se apresenta como inseparável do sujeito, enquanto que o subjetivo, pela sua realização exterior e pela maneira como é entendido, faz surgir as paixões que o animam como sendo uma consequência direta e necessária do que o sujeito é e faz.”

Podemos associar, para efeito de ilustração, o roteiro à *poesia dramática*. As rubricas ao *épico*. As falas são a expressão da subjetividade dos personagens, logo, seriam *líricas*. Mas isto é apenas uma simplificação, não devendo ser tomado como definição.

O épico pode ser representado, hoje em dia, por um romance, um conto ou, até mesmo, uma carta. Tem algumas características na sua linguagem: ser narrado no passado, por que relata uma coisa já acontecida, por um autor que se debruça sobre um objeto de narração independente dele, objeto do qual fala na terceira pessoa – *ele, isto...*

O lírico é atemporal e narra a interioridade de alguém que extravasa, arrebatado pelo próprio fluxo de expressão, e fala na primeira pessoa – *eu*.

O dramático acontece diante de nós e é narrado no presente, na segunda pessoa. O pronome é *tu* ou, em nossa forma coloquial, – *você*. Por isso as ações do roteiro devem ser descritas como algo que acontece diante de nós, no presente do indicativo, como diria, no ginásio, minha professora de português.

O público alvo do texto do roteiro é a equipe técnica que vai fazer o filme, seus patrocinadores e os burocratas envolvidos no percurso institucional do processo de sua produção. Ou seja, todos que de alguma forma se envolvem com a sua realização.

Existem dois tipos de roteiro. O roteiro literário e o roteiro técnico. Eugene Vale (Vale,1982, p. 270, 273) fala, em inglês, naturalmente, de *screenplay*, que seria o roteiro literário e *shooting script*, roteiro técnico. O primeiro, o literário, é que será tema de todo este trabalho.

O tema deste trabalho será o roteiro literário. O nosso tema não será o roteiro técnico, porque excluirá as indicações de direção e as formas de execução de cada *plano*. Estas indicações serão tarefas do diretor, trabalhando junto com cada setor de sua equipe: da fotografia, da cenografia, do elenco,

do figurino etc. Atenção: não cabe ao roteirista ficar prevenido, inventando, muito menos ensinando o que o diretor deverá fazer a cada momento.

Na Hollywood dos anos 40 e 50 o diretor já recebia o roteiro técnico pronto. Naquela época, era o produtor quem reunia as principais funções da autoria dos filmes, tomando a si todas as decisões importantes, incluídas aí as escolhas do elenco e da equipe técnica. Então, o papel do diretor era apenas encenar e executar o que já vinha escrito no roteiro (técnico). A esse tipo de diretor os franceses chamam de *metteur en scène*. Dos anos sessenta para cá, as coisas mudaram. Os diretores assumiram o controle autoral dos filmes e passaram a trabalhar a partir de um roteiro literário, com o qual podem ter colaborado ou não, para chegar ao roteiro técnico e ao *storyboard*¹. Mesmo assim, haverá inúmeras formas diferentes de se estabelecerem as relações de trabalho e não há porque afirmar que uma é mais correta ou mais produtiva que outras.

O importante será entendermos como construir uma história, como aproveitar ao máximo os seus elementos, para que ela funcione junto ao tipo de público a que se destine. Há públicos variados, ávidos de produtos diferentes como há vários cinemas, várias literaturas e músicas. Pensaremos em roteiro literário e deixaremos aos diretores as decupagens e os roteiros técnicos.

Então, resumindo, para finalizar observações sobre as funções do roteiro, é importante que retenhamos a idéia de que o roteiro conta a história do filme, através da descrição de suas imagens e sons, e fornece todos os dados necessários para que os vários membros da equipe técnica possam desenvolver seus respectivos trabalhos. Ou seja, tudo mais que será

¹ Conjunto de desenhos que possibilitam à equipe visualizar cada cena de um filme. Materialmente, assemelha-se a uma história em quadrinhos.

feito depois, com a participação, colaboração e discussão do diretor e de outros membros da equipe. Mas os conceitos básicos estarão no roteiro. Não cabe, também, ao roteirista ensinar ao diretor ou a qualquer membro da equipe como realizar seu trabalho ou como produzir qualquer efeito – basta que indique o *conceito* do efeito a ser realizado, descrito em forma simples e direta, sem excessos literários.

Aqui, neste trabalho, vamos tentar indicar a melhor forma de desenvolver uma idéia para se criar e colocar no papel uma história, na forma de um roteiro cinematográfico. Estaremos falando sempre de ficção dramática, mas muitos conceitos aqui expostos poderão ser aproveitados na estruturação de documentários e institucionais. Falaremos de filmes, sem procurar privilegiar formatos, gêneros ou mercados. Tudo o que vai ser exposto a seguir tem como princípio apoiar um processo de criação, como ferramenta secundária. A primeira e maior ferramenta será sempre a imaginação, livre e solta.

4

O FORMATO DO ROTEIRO

Considerando que um roteiro cristaliza pela primeira vez o produto da imaginação de uma ou mais pessoas, em relação a um futuro filme, e possibilita que toda a equipe partilhe essa imaginação, será necessário que esse roteiro obedeça a uma dada forma de organização. Essa organização será o *formato* do roteiro.

Curiosamente, esse formato é decorrente do modo como os membros da equipe de realizadores apreendem o filme ao longo de todo o seu processo de criação e realização. Essa forma de apreensão, por sua vez, nada mais é que a estrutura de construção do filme.

Essa estrutura, à primeira vista, poderá parecer estranha, porque é pouco perceptível para os espectadores comuns, quando estes, sentados nas poltronas dos cinemas, assistem a um filme qualquer. Quando, porém, esses espectadores são introduzidos à face escondida, aos bastidores da estruturação da linguagem do filme, a estrutura vai ficando mais visível. Algumas pessoas chegam a achar que com tal revelação perde-se um pouco do encanto e da ilusão característicos do cinema.

Materialmente, um filme é composto de trechos filmados, agrupados uns depois dos outros. Ou seja, um filme é composto de *planos*, *cenas* e *seqüências* (há uma certa variação quanto aos conceitos de cenas e seqüências).

Um plano é um trecho filmado continuamente, sem interrupções. Não deve ser confundido com as *tomadas*, ou *takes*, que são as várias tentativas que se fazem de rodar cada plano.

A *seqüência* é uma unidade de ação fílmica. É constituída por um bloco de planos e cenas, um ou mais, que mantêm a ação como característica que lhe dá unidade. Há duas naturezas de unidades a considerar.

Uma é a unidade da *ação dramática*, que dá lugar ao que se chama de *seqüência*, ou seja, aquilo que dá sentido e unifica tudo o que fazem os personagens ou o que lhes acontece. Então teríamos *seqüências* de *chegadas*, de *partidas*, de *despedidas*, de *brigas*, de *sexo* etc. Neste sentido, uma *seqüência* pode abranger várias cenas.

Outra natureza de unidade é a mera e simples unidade de *espaço* e *tempo*. Curiosamente, para o roteirista, na fase de construção da história, enquanto está estruturando e ordenando os acontecimentos, a unidade de ação será muito mais atraente e importante que qualquer outra. Mas quando ele escreve o roteiro, ele o estrutura segundo a unidade de espaço e tempo. Segunda a *cena*.

É importante entender porque deve ser assim. Não se trata de um critério abstrato ou de uma questão somente teórica. Ocorre por causa do processo de produção. O que interessa à produção, a todos os integrantes da equipe, é poder equacionar os problemas que terão de enfrentar e resolver antes e durante a realização do filme. Cada lugar onde se filma, por exigências do roteiro e da direção, estabelece problemas específicos de produção a serem resolvidos.

Cada vez que a ação dramática muda de lugar ou de tempo, a filmagem, em conjunto, mudará junto. E mudam os

problemas de produção. Haverá mudanças de luz, de cenografia, de roupas, de equipamentos de filmagem e de ambientes sonoros e o problema de transportar tudo de um lugar ao outro. Por isso o roteiro será estruturado em blocos narrativos a que chamaremos de cenas e os blocos serão tantos quantos os diferentes lugares e tempos onde se passarão as ações do filme. Cada um desses blocos terá seus problemas específicos de produção material, desde local físico a membros da equipe, atores, equipamentos e objetos de cena.

Então, numa hipotética *seqüência* de desembarque de um casal no aeroporto, haverá uma *cena* dentro do avião, outra com uma caminhada na pista, outra dentro do ônibus que os levará ao saguão das bagagens e, finalmente, outra no salão principal, quando haverá abraços e beijos de reencontro com aqueles que os esperam.

Há quem prescreva que o roteirista deve recomendar ao diretor a divisão da *cena* em planos e escrever o roteiro plano a plano. Mas há também quem ache que isso, a chamada *decupagem*, é problema do diretor, que terá, em função da escolha dos cenários e locações, muito mais intimidade com a geografia das ações de seus personagens e, com isso, terá muito mais condições para decidir que trechos da ação deverão ser cobertos por cada plano e quais deverão ser omitidos.

Decupagem (do francês *decupage*), que significa decompor o conjunto da ação em seus fragmentos narrativos, os planos. O método de descrever a cena inteira, como se fosse um único plano, chama-se de *master scene*, terminologia que vem do inglês e quer dizer, aproximadamente, cena mestra ou cena principal.

Como entre nós as questões de produção, em função da modéstia dos orçamentos ou da carência de equipamentos, se tornam determinantes, é melhor, e mais prudente, deixar ao diretor, em contato com a situação concreta da filmagem, as decisões da decupagem. Ao roteirista caberá uma descrição di-

reta e clara do conjunto das ações e dos sons de cada cena. Eventualmente o roteirista poderá chamar a atenção do diretor ou dos demais membros da equipe para algum aspecto necessário da visualidade de uma cena, seja através de uma mera sugestão implícita na forma de redigir a descrição das ações ou de uma indicação direta no texto do roteiro.

Para simplificar, devemos compreender que a extensão de uma cena abrangerá sempre um determinado trecho da ação dramática que se passa num só lugar e tempo. Mudou de lugar, muda a cena. Mudou de tempo, idem. Isso continua valendo mesmo para diálogos inacabados ou ações que se passem num mesmo lugar, em tempos diferentes.

Por exemplo, se o hipotético casal do avião estivesse em lua-de-mel e nós o mostrássemos no quarto de um hotel, na sua noite de núpcias – INT/NOITE - teríamos uma cena no início da noite, quando começariam os abraços, beijos e carícias, regados a champanhe. Talvez sobre os lençóis de seda fossem ficando as primeiras peças de roupas. Quando cortássemos para a manhã seguinte, no mesmo quarto, com o mesmo casal, a luz seria diferente: agora, INT/DIA. Os objetos de cena, as roupas de cama, os copos, taças e garrafas estariam num arranjo completamente diferente, incluindo as maquiagens e cabelos. Todos os itens da segunda parte da *sequência*, composta de duas *cen*as, se constituiriam em problemas novos para a produção e teriam que ser encarados como um bloco separado de problemas de produção. Por isso o roteirista deverá criar uma *cena* exclusiva para eles.

No final, o roteiro será um calhamaço com um número de páginas aproximadamente correspondente ao tempo do filme em minutos. Mas, atenção: isso é apenas uma vaga indicação e quem for escrever seu primeiro roteiro não deverá se angustiar com essa correspondência.

Na *primeira página* deverá estar escrito o título do filme, o nome do autor roteirista e colaboradores, telefone, en-

dereço para contato e uma indicação de reserva dos direitos autorais.

Na página seguinte, começa o filme. Outra vez o título, no alto da página e, algumas linhas abaixo, a primeira cena e depois as seguintes.

Cada cena começará com um cabeçalho, seguido de *rubricas e falas*. O cabeçalho identifica a cena, as rubricas dão as indicações das ações e descrições do cenário. No teatro antigo ganhavam o belo nome de *didascálias*. As falas são o que os personagens dizem em cena ou fora de cena ou, ainda, vozes ouvidas sabendo-se ou não de onde vêm, como a de um narrador, por exemplo.

Assim, cada cena deverá começar com um número (que só deverá ser dado ao final do trabalho, quando o roteiro tiver sua estrutura definitiva), uma indicação de lugar (PARQUE, ou SALA DA CASA DE ROQUE ou PISTA DO AEROPORTO) e uma indicação meio esotérica: INT ou EXT, DIA ou NOITE – se a ação se passa de noite ou de dia, no interior de algum ambiente ou ao ar livre. Poderá haver uma informação suplementar quanto ao momento, como: INÍCIO DA NOITE ou AMANHECER etc. Assim, o cabeçalho de identificação de cada seqüência ficará como este:

18 – INT – SAGUÃO DO AEROPORTO – NOITE.

As rubricas deverão introduzir o leitor na situação sem descrições extremamente detalhadas. Não será necessário descrever cada peça do cenário. Isso será problema do cenógrafo, em acordo com o diretor. Ao roteirista cabe escrever que é o interior da sala de jantar de uma sede de fazenda típica do século XIX, interior de São Paulo. O cenógrafo fará uma pesquisa, levantará a possibilidade de mobiliário existente etc. Se houver uma ação que se passe sobre um determinado tipo de móvel, como uma cama ou penteadeira, caberá

ao roteirista explicar conceitualmente de que tipo de móvel se trata e descrever a ação.

As ações e os personagens também são descritos nas rubricas, assim como as indicações sonoras. É muito importante conceituar claramente as pessoas e lugares, em suas primeiras aparições. O nome do personagem, quando este entra em cena pela primeira vez deverá ser escrito em caixa alta. Isso valerá como indicação de entrada em cena de um problema novo: Atenção, figurino, maquiagem e contra-regra, RODRIGO entra em cena!

Sons devem ser também indicados e sumariamente conceituados, para que os responsáveis pela trilha sonora entendam o que devem fazer. Nada de exaustivas e detalhadas descrições.

Na página, as rubricas devem ser escritas de margem a margem do papel, sempre deixando espaço livre acima e abaixo. Essa regra do espaço livre vale para cabeçalhos e falas, também. Há anotações a serem feitas por todos os integrantes da equipe em suas cópias de trabalho do roteiro.

As falas são o que dizem os personagens. Além de uma separação de duas linhas do que vem antes e depois, elas devem conter uma claríssima identificação de quem fala, podendo vir acompanhada de uma indicação sucinta do modo como fala ou de sua atitude:

RODRIGO (sussurrando, agressivo etc.)

E as falas devem ter um recuo à esquerda e à direita. Este recuo, de aproximadamente 2,5 ou 3 centímetros tem a função de isolar graficamente a fala no corpo do roteiro, como neste parágrafo, de forma a ficar claro para todos, sobretudo para os atores, o que é o texto de cada personagem.

Não será preciso apontar para as dificuldades que surgem na hora de escrever as falas. Através da fala é que o espectador descobre o que pensa um personagem. Há que ter em mente que o pensar e o dizer não são a mesma coisa. Às vezes, diz-se o que não se pensa ou até mesmo o contrário do que se pensa. Sobretudo, nunca se diz tudo o que se pensa. Nesta área, os principiantes costumam cometer os mais grosseiros e visíveis erros.

Portanto, cuidado: nem tudo que se diz, se pensa. Muito menos, se escreve.

É possível encontrar muitas regras pretensamente absolutas sobre formatos de roteiro. Para começar a escrever, será interessante que se vincule o formato à função. Depois, através da Internet e de outros manuais, poderemos ter acesso a exigências padronizadas de determinados setores do mercado. Há o WGA, *Writers Guild of America*, a Guilda (significado original: ‘corporação’, ‘associação que agrupava, na Idade Média, indivíduos com interesses comuns - negociantes, artesãos, artistas – e buscava dar continuidade ao seu trabalho e proporcionar proteção aos seus membros’) dos Escritores da América, um livrão que, entre outras coisas, contém todas as informações sobre as exigências dos produtores americanos sobre formato de roteiro, que são estas expostas acima, com ligeiras variações.

Pelo momento fiquemos com as noções expostas até aqui e passemos a nos preocupar com a estrutura da história que vamos contar.

5

OS ELEMENTOS DA ESTRUTURA DRAMÁTICA

Este capítulo é um dos mais longos, mas é o centro de tudo. É a partir da noção do que seja a estrutura dramática que se pode organizar uma história e sua narrativa. Aqui devemos exercitar o modo de identificar as partes e os elementos de uma história. Como reconhecer quais são estes elementos, como estão dispostos uns diante dos outros e como se inter-relacionam.

Uma história é uma sucessão de eventos que se passam no tempo e no espaço. Por isso é difícil vê-la toda, de uma só vez. A única forma que temos de nos apropriar de uma história é percorrer todos os lugares e tempos em que se passam seus eventos. Ou seja, percorrendo-a do início ao fim. Experimentando a sua narrativa.

O conhecimento da estrutura dramática é uma outra forma de apreender o todo de uma história, sem ter que percorrê-la, cada vez. É uma forma de colocá-la em bloco diante de nós e assim podermos interferir nos seus elementos de composição, entender suas funções, para, no final de tudo, compreendermos de que modo e quais efeitos produzem so-

bre os espectadores quando estes experimentam percorrer a sua narrativa. E, é bom que se diga, nada substitui essa experiência. Todas as alterações que possamos introduzir durante a composição de uma história ou durante a confecção de um roteiro de cinema deverão ser testadas através da experimentação, para sabermos se funcionam da forma esperada, ou não. Essa experimentação nada mais é do que nos deslocarmos do lugar de autores para o lugar de leitores.

Os atos

Tudo começa com o entendimento do que seja a estrutura básica de uma ação. Ação implica mudança de estado. Mudança de estado implica tempo. Tempo é algo que interliga o antes ao depois, de alguma coisa. Se tem um *antes* e um *depois* de alguma coisa, entre eles deve haver o tempo da *alguma coisa*. Esse tempo da *alguma coisa* é o tempo do movimento dramático, da ação. O que nos leva a ter três momentos: antes, durante e depois da ação.

Haveria que fazer uma longa digressão especulativa, levantar inúmeras hipóteses e tentar demonstrá-las, para provar cientificamente que, por alguma razão, nos apropriamos dos fenômenos da existência na forma de uma narrativa decomposta em antes, durante e depois. Paul Ricoeur (Ricoeur, 1994, 1995, 1997) escreveu três volumes sobre *Tempo e Narrativa*. Entre outras coisas, ele aponta a narrativa como uma forma de apropriação simbólica da relação entre o tempo experimentado por nós e o tempo cósmico, eterno. É desta forma, através da narrativa, que organizamos o nosso testemunho do mundo. Por isso, é assim que se contam as histórias: com um antes, um durante e um depois. Mesmo que nem sempre nesta ordem.

Com isso apreendemos os três primeiros grandes elementos de qualquer estrutura dramática. Os três atos. Cada

ato terá uma função específica dentro de uma obra de ficção ou de qualquer narrativa (e até de narrativas não-ficcionais). Os atos poderão variar em tamanho e duração, de acordo com o formato da obra. Em alguns casos, poderão até não estar na obra. Poderão estar subentendidos, implícitos, elididos etc. Numa novela de 180 capítulos, o primeiro e o terceiro ato poderão durar, cada um, apenas um capítulo e o segundo ato poderá se estender pelos outros 178. Num filme de 15 segundos, um ou dois atos podem ser omitidos, ficando subentendidos. Voltaremos a isso, depois de entender a função de cada ato.

Primeiro, é necessário ter em mente que o *ato* de que falamos aqui é um conceito, não um formato. Não implica aberturas e fechamentos de cortinas, escurecimentos, letreiros ou pausas na ação. A base de tudo é que se uma ação é algo que acontece e muda o mundo, ou uma parte dele, haverá um antes da mudança e um depois da mudança. Ou, em outras palavras, como o mundo era antes e como o mundo ficou, depois da mudança.

Então, o primeiro ato é o trecho da narrativa que estabelece como é o mundo antes de que qualquer coisa aconteça, dramaticamente. Acontecer dramaticamente significa acontecer dentro do processo de mudança que é deflagrado na história e pela história, não o que acontecia na vida normal, fora da história, antes que esse processo se iniciasse. Há coisas que acontecem na vida normal antes que nos apaixonemos, antes que entremos na universidade, antes que fuçamos de casa ou antes que engravidemos as nossas namoradas ou seja mos, elas, engravidadas pelos namorados. Antes desses momentos decisivos, estamos nos primeiros atos.

Ao primeiro ato cabe também um importantíssimo papel de estabelecimento de todas as premissas de qualquer obra: dramáticas, estéticas, ideológicas, existenciais etc. É no primeiro ato que o espectador é trazido do seu mundo pessoal e

de suas preocupações pessoais ao universo da ação dramática, ao beiral da aventura, diria provavelmente Mr. Vogler (VOGLER, Christopher). Um bom primeiro ato capacita plenamente o espectador a viver intensa e profundamente todo o processo que a experiência dramática vai lhe proporcionar. É onde o espectador se motiva suficientemente para acompanhar o desenrolar da narrativa até seu desfecho final.

Quando o processo de mudança é deflagrado, estabelece-se o segundo movimento das histórias. Demarca-se aí o limite teórico entre primeiro e segundo ato. Este limite chama-se *ponto de ataque*.

O segundo ato se caracteriza sempre pela conjugação de um verbo especial, dentro da história. Esse verbo é consequência da motivação do personagem que *conduz* a história. Por exemplo, se o rapaz engravida a namorada depois de entrar na universidade, terá uma série de consequências a enfrentar. E poderá querer casar e assumir a paternidade ou fugir dela e tentar convencer a namorada a abortar. Haverá a oposição dos pais ao casamento prematuro ou o contrário, a exigência de pais conservadores de que se casem imediatamente, ou até mesmo os dramas de consciência sobre a possibilidade de realizar um aborto ilegal e matar uma criancinha ou, ainda, a obrigação de sustentar um *serzinho* novo, sem estar preparado para isso, a necessidade de abandonar os estudos e mudar subitamente os rumos de toda a vida etc.

Cada situação dessas coloca o personagem diante da necessidade de agir, de fazer uma certa coisa e para ou por isso ter que enfrentar uma série de resistências, obstáculos e dificuldades.

Normalidade e crise

Essa passagem entre o primeiro e segundo ato nos obriga a uma rápida digressão sobre a natureza de uma história capaz de motivar um possível leitor. Ou seja, quando uma

história se torna interessante o suficiente para ser contada? Claro que essa resposta depende da imaginação e das habilidades do narrador, mas podemos afirmar que, de maneira geral, toda história relata uma perturbação de algum estado de equilíbrio. Em outras palavras e significando a mesma coisa, toda história relata a instalação de uma crise sobre um regime de normalidade, qualquer que seja a crise e qualquer que seja o que chamemos de normalidade. Não devemos supor aqui que normalidade seja aquilo que concebemos como condição de normal no plano de nossas vidas ou das comunidades semelhantes às em que vivemos. É melhor que pensemos em normalidade como qualquer situação de equilíbrio para um conjunto de pessoas, estejam elas nas suas casas, numa trincheira, numa penitenciária, num barco pesqueiro em alto mar, num prostíbulo ou vivendo de recolher lixo num aterro sanitário. Desde que estejam em equilíbrio, entrarão na crise quando o equilíbrio for perturbado, e a crise será a entrada no segundo ato, que ocorrerá na passagem entre as partes da história, identificadas por Aristóteles, na *Poética*, como *nó* e *desenlace*.

A crise convocará e formará o herói encarregado de sua superação. Este encargo vai configurar a necessidade dramática, a vontade que alimentará a ação principal do herói na direção do desenlace. O segundo ato durará o tempo necessário para que o personagem consiga conjugar plenamente seu verbo, levando a bom termo, ou não, a sua ação principal. Haverá um momento especial em que confrontará, de alguma forma, com maior dificuldade ou oposição e a superará ou não. Falaremos desse momento, o *clímax*, mais adiante. O que interessa entender, por enquanto, em relação à extensão do segundo ato é que ele só termina quando o personagem supera a oposição à ação principal, qualquer que seja a forma de superação. Pode ser vitória, derrota ou nenhuma das situações anteriores, para o personagem central.

Se pensássemos mecanicamente, concluiríamos que o terceiro ato só deveria começar depois do grande desfecho do conflito. Será mais conveniente, contudo, pensarmos no terceiro ato como aquele que descreve como as coisas resultam, depois de superado o conflito. Tenhamos em mente que o clímax, o desfecho da história, é parte do resultado do conflito e não uma causa do desfecho. Há um momento, antes de se deflagrarem as batalhas finais, em que os dados já estão lançados e o destino da guerra já está definido. Então, o desfecho em si será consequência disso e será parte do terceiro ato. Isso talvez seja um tanto sutil ou aparentemente ilógico, mas será muito conveniente, do ponto de vista do espetáculo audiovisual dramático de ficção, em termos de funcionalidade e da produção de seu efeito, algo de que falaremos mais adiante, a *catarse*.

Personagem

Embora o próximo capítulo seja inteiramente dedicado aos personagens e funções dramáticas, será necessário adiantar alguma coisa aqui, para entendermos melhor como funciona a estrutura dramática. Nós já vimos que é necessário que algo anormal aconteça para que tenhamos uma história para contar. Esse algo fora do normal sempre envolve uma figura humana ou antropomorfizável (a quem será possível atribuir comportamento análogo ao humano). Essa figura humana se transforma em personagem quando é levada, por força das circunstâncias dramáticas, à necessidade de fazer alguma coisa, configurando o que se chama de sua *necessidade dramática*. A figura humana ou humanizável, quando dotada de necessidade dramática, transforma-se em *personagem*. Sempre há um personagem central, aquele que conduz a ação dramática. Ele será o *protagonista* da história. E a ação do personagem sempre poderá ser reduzida à simplicidade de um verbo. Seja um verbo geral que abrangerá toda a história, como *vingar* o pai, para Hamlet, ou *amar* Julieta, para Romeu ou ainda *vencer* e

ganhar o cinturão de campeão do mundo, para Rocky; seja um verbo específico para cada cena ou momento da ação, como *assaltar* uma mercearia, para Thelma (*Thelma e Louise*) num certo momento da sua história.

À ação desse protagonista sempre se oporá uma dificuldade. Alguma forma de oposição que ele terá de vencer de algum modo. Sem crise e sem oposição a história não teria graça. É bom ressaltar que ao personagem será permitido tudo, menos desistir ou fugir de sua necessidade dramática. Os heróis mitológicos costumam recusar inicialmente as missões que lhes são oferecidas, mas sempre chega um momento em que são forçados a assumir a missão. Daí para frente, desistir será o mesmo que negar a sua essência e negar a história que se conta – se os heróis não assumissem suas tarefas, não haveria herói, história, nem aventura. Um herói, ainda que obstinado na recusa da tarefa de herói, não só configuraria um anti-herói como também teria uma clara necessidade dramática. As forças que se opõem aos protagonistas, em geral, são representadas pela vontade ou necessidade de uma outra figura humana, diametralmente oposta ao protagonista, a que se costuma chamar de *antagonista*.

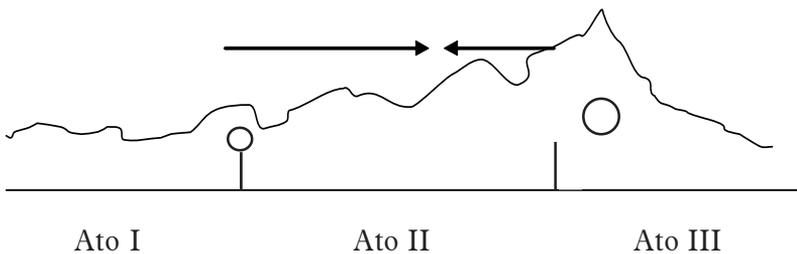
O conflito

Quando estas duas figuras, protagonista e antagonista, se configuram num certo momento dos enredos dramáticos, dizemos que temos o conflito estabelecido entre duas forças: a *força principal*, representada e conduzida pelo protagonista e seus aliados; e a *força opositora*, representada pelo antagonista e seus aliados. Estas figuras, ao longo da história, devem travar o bom combate. Com as armas que lhes permitem os seus caracteres, suas naturezas como pessoas, suas virtudes e seus vícios, seus princípios e habilidades, sua coerência, diria Aristóteles, na *Poética*.

Este combate se desenvolve a partir do início do segundo ato, numa série de confrontos, que geralmente vão se agravando e aumentando o grau de risco para os contendores. Não se trata apenas de risco físico, mas de ameaças à essência do personagem. Isso vale tanto para as aventuras de ação física como para os conflitos psicológicos, onde a maior parte da ação se passa dentro das mentes dos personagens.

Ao aumento do risco costuma corresponder um aumento de tensão dramática, que chega ao seu ponto mais alto no confronto final, de que falamos antes, o clímax da história. Depois dele vem o relaxamento e a reorganização do mundo. Um dos dois deve ter vencido e o outro perdido, não importa quem, mas os dois, perdendo um e ganhando o outro, numa boa história, devem aprender com suas experiências e mudar um pouco em função disso.

A esta altura podemos traçar uma linha horizontal dividida em três, como esta:



Esta seria a linha de tempo da ação dramática. Sob cada segmento da linha poderíamos escrever ato 1, ato 2 e ato 3, ou exposição, conflito, resolução. Em cada autor encontraremos uma forma de representação do que seja cada ato da ação dramática. Vogler, já citado, falará de *mundo comum*, *mundo da aventura* e *retorno ao mundo comum*, depois da aventura. São formas diferentes de representar os mesmos fenômenos. É bom que conheçamos todas, por-

que cada uma delas expõe uma face ligeiramente diferente das coisas, nos oferecendo uma gama de possibilidades diferentes. Quanto mais conhecermos, maior as possibilidades de escolha.

Esses três momentos representam a preparação e desencadeamento, desenvolvimento e conclusão do conflito dramático. A apreensão do conflito como um todo é que dá ao roteirista o domínio da narrativa de sua história. O estabelecimento do conflito no *ponto de ataque* correspondente à bolinha menor, no desenho acima, é um momento quase mágico. Ele é instaurador de uma série de elementos da estrutura dramática, é uma espécie de macro elemento, deflagrador de muitos outros. É quase tão importante quanto o clímax. Ele configura simultaneamente protagonista e antagonista, força principal e força opositora, representadas no desenho acima pelas setas. Revela, ou aponta, também aquilo que se chama de *bem desejado*: o que o herói pretende ganhar para si ou para dar a alguém, quando chegar a bom termo na sua aventura. O amor de Julieta, para Romeu, a arca perdida para Indiana Jones.

Um dos melhores exemplos de ponto de ataque que o cinema contemporâneo nos ofereceu é o de *Thelma e Louise*. Duas mulheres que saem para fazer uma estripulia, fugindo de seus homens para um final de semana sozinhas nas montanhas, pescando e curtindo a natureza. De repente, numa parada na beira da estrada, um caubói tenta estuprar Thelma. Louise aparece em sua defesa, interrompe o estupro e reage às ofensas do homem com um tiro mortal. O tiro é o ponto de ataque. O homem morre, não há testemunhas. Começa o conflito. As duas resolvem fugir e passam a ser perseguidas pela polícia.

A Cena Obrigatória

O conceito de cena obrigatória (Lawson, 1964, p. 263) é dos mais curiosos. A cena obrigatória é uma situação ou uma cena

mesmo que se desenha na imaginação da platéia e raras vezes chega a acontecer nas telas. Ela costuma acontecer nos melodramas açucarados onde o final feliz é, também, obrigatório.

A cena obrigatória vem a ser a consumação dos objetivos do protagonista, passando por cima dos conflitos e das oposições, de acordo com os desejos dos espectadores que com ele se identificam. Seria o casamento feliz de Romeu com Julieta. Ou Thelma e Louise conseguirem chegar ao México sãs e salvas e lá se reunirem com seus namorados (obviamente, Thelma encontraria um namorado novo e deixaria o marido de lado...).

Se o autor, no processo de elaboração de um roteiro, remete-se ao clímax, conforme a proposição de Howard Lawson (Lawson, 1964, p. 174), para testar a eficácia das ações em função desse mesmo clímax, isto só é possível porque o autor já sabe, antes de começar a escrever, qual será o clímax de sua história. Ele querera sempre saber se o seu enredo se desenvolve como um todo orgânico, que vai crescendo em tensão dramática até chegar ao auge, ao clímax.

O espectador também faz as suas avaliações, consciente ou inconscientemente. Mas ao espectador não é dado conhecer o clímax antecipadamente. Então ele testa a eficácia da ação, em termos daquilo que ele acredita ou deseja que venha a ser o desenlace da história. É claro que esse teste não é feito de forma metódica, nem consciente. O espectador simplesmente percebe se as coisas estão caminhando bem ou não, se o seu interesse aumenta ou não.

Efetivamente, tanto para o autor como para o espectador, cada cena da história contada pelo filme traz em si um prenúncio do que será o seu desenlace. Se os prenúncios são bons ou ruins, se acrescentam alegrias ou tristezas, medo ou compaixão, diria Aristóteles, nos espectadores, isso acontecerá como consequência da cena obrigatória que os espectadores vão desenhando e redesenhando a cada momento.

A função da cena obrigatória no processo de construção de uma história é dar ao autor uma imagem concreta do que começa a povoar as mentes e corações dos espectadores para que, em função dessa consciência, ele possa elaborar o seu enredo, de forma a tirar o maior proveito possível do estado emocional da audiência, seja qual for a sua intenção. Será através de uma suposta cena obrigatória ou de como o clímax se desenha na mente dos espectadores que o autor poderá “tomar o pulso” de como estará a recepção de seu filme, momento a momento. Ele pode querer alimentar ou não, no público, a esperança de que a cena obrigatória se realize, de acordo com seus critérios estéticos e sua premissa dramática.

Os plot points

Aristóteles, na *Poética*, identificou um dos elementos da *ação complexa* e deu-lhe o nome de *peripécia*. Para ele era “*a mudança da ação no sentido contrário ao que foi indicado e sempre, como dissemos, em conformidade com o verossímil e o necessário*” (Aristóteles, 1973, p. 310). Syd Field (Field, 1995, p. 223) atualiza a noção de peripécia usando o conceito de *plot point*. Segundo suas próprias palavras, “*o plot point² é um incidente, ou evento, que “engancha” na ação e a reverte noutra direção*”.

Os plot points são momentos decisivos das histórias e, para os roteiristas, importantes ferramentas no desenvolvi-

¹ A tradução que reproduzimos acima é de Antonio Pinto de Carvalho em edição das Edições de Ouro p. 310.

² Vale aqui uma observação sobre a tradução para português do Manual do Roteiro, de Syd Field. Foi usada a expressão *ponto de virada* para traduzir plot point. Plot significa algo como intriga, enredo, trama. Plot point seria como um ponto importante da intriga, mas não necessariamente um ponto de virada, uma inversão do movimento dramático. Por isso, achei preferível manter a expressão e tentar definir o seu conceito, sem induzir o leitor a uma forma de entendimento impreciso.

mento da composição dramática. Veremos, mais adiante, que a estruturação de uma história se faz, em grande parte, ordenando *plot points*. Por isso é importante sua conceituação. Há, por exemplo, dois *plot points* que são fundamentais em qualquer história. O primeiro é aquele que estabelece o início do conflito, também chamado de *ponto de ataque*. Já falamos dele, o momento inaugural do conflito. Para quem lembra de *Thelma e Louise*, aquele momento do tiro, quando Louise mata o caubói que tentava currar Thelma. Em *Hamlet*, de Shakespeare, quando o fantasma do pai revela a Hamlet que e como ele foi assassinado e pede que vingue a sua morte.

O ponto de ataque é o *plot point* que deflagra o conflito, já vimos. O outro *plot point* estrutural importante é o *clímax*. É onde acaba o conflito. Pode haver inúmeros outros *plot points* ao longo de uma história e muita ação pode se desenvolver entre eles. Podemos dizer que cada *plot point* configura um novo ciclo dramático dentro da história, um conflito de menor extensão, com princípio, meio e fim. Pela definição de Aristóteles (Aristóteles, 1973, p.250) podemos concluir que a *peripécia* envolve um desfecho. Os *plot points* abrem os ciclos dramáticos que vão levando a história até o seu clímax. Estes ciclos poderão ter diferentes dimensões, mas, curiosamente, reproduzirão sempre, em menor escala, um ciclo dramático semelhante à estrutura dramática de toda a história. Ou seja, cada pequeno evento também terá seus três momentos, abertura, complicação e desfecho.

Outro aspecto importante para o escritor de roteiros é a atenção ao desenvolvimento dramático da ação, à *curva dramática*. Aquela linha que parece um eletrocardiograma da ação, na figura lá atrás. É um gráfico onde registramos, na vertical, a intensidade dramática, a tensão, e na horizontal o tempo decorrido. A curva dramática nos dá a idéia de como anda o

desenvolvimento do enredo da história que estamos construindo. Ela nos dá uma idéia acerca do estado emocional dos espectadores, a cada momento. Se estarão dormindo ou agarados aos braços das poltronas, ligadíssimos na ação do protagonista.

Há ainda mais uma coisa a ser dita sobre a estrutura dramática. Sobre a unidade. No início da era moderna, interpretou-se mal o conceito de unidade dramática (Diderot, 1986, p.81), também inaugurado por Aristóteles. Fez-se muita confusão com unidade de tempo, unidade de espaço e unidade dramática. No fundo, unidade significa que todas as partes de uma obra dramática, em conformidade com uma premissa dramática geral, estão voltadas para a consumação do seu clímax. John Howard Lawson (Lawson, 1964, p.313) defende brilhantemente esta tese e chama a isso de unidade em função do clímax. Ele introduz a noção de *premissa dramática (root idea)*, que vem a ser uma espécie de princípio universal que preside não somente a composição da obra, no seu sentido estético, mas também no seu sentido ético, como visão de mundo. Uma espécie de princípio filosófico por trás da obra. Lawson diz que “*a premissa dramática é a tradução conceitual do clímax, e o clímax, por sua vez, a tradução concreta da premissa dramática*”. Não esqueçamos que o clímax é a consumação do conflito. Tudo se interliga.

Então, não é preciso complicar muito para concluir que será à luz do que ocorre no clímax que se deve analisar como os outros momentos de uma narrativa estão contribuindo para sua eficácia, ou seja, não custa repetir, para o desenvolvimento orgânico e crescente do conflito, empurrando a ação dramática em direção ao seu clímax. (Alerta: essa regra continua válida mesmo para os casos em que o clímax seja na verdade um anti-clímax e a ação dramática não seja mais que uma longa, tediosa e angustiante espera de que algo aconteça).

Syd Field também fala de outra maneira da progressão em direção ao clímax, que ele chama de *plot point II*³, ao definir a estrutura do roteiro como “*uma progressão linear de incidentes relacionados, episódios e eventos que conduzem a uma resolução dramática*”, diz ele (Field, 1995, p.48). Sendo o clímax a versão concreta de um conceito contido na premissa dramática, no fundo, tomando o clímax como “medida de todas as coisas”, estaremos usando a premissa dramática. Só que isso não se aplica apenas de forma conceitual e abstrata. Isso se aplica ao ritmo das cenas, à eficácia dos plot points, à velocidade da ação, que são aspectos formais e concretos da construção da história.

Mas ainda há uma pergunta:

E o que é que essa estrutura tem de especial, para que a utilizemos como ferramenta na construção de nossos roteiros?

O que ela tem de especial é administrar a forma como o espectador vai se ligar à narrativa. Administrar o interesse crescente do espectador em relação à história. Administrar como ele vai aderir a ela com sua curiosidade, como vai participar dela. A Poética fala de “*meios de produzir terror e piedade*” (Aristóteles, 1973, p. 250). No fundo, isso é a produção de sentimentos relativos aos personagens. A nossa experiência de espectadores se dá com a produção de uma forma especial de identificação com os personagens centrais das histórias. Vemos o mundo através de seus olhos. Fazemos nossos os sentimentos e as motivações desses personagens. Sofremos com eles e nos alegamos. Nos vingamos de seus agressores

³ Na verdade, este plot point II, em Syd Field (Manual do Roteiro) é um plot point do final do segundo ato, que abre as condições necessárias para que o clímax aconteça. É um pré-clímax, portanto. Mas a idéia de progressão permanece e é constantemente reafirmada por ele.

quando eles os vencem e morremos de medo quando eles sobem as escadas dos castelos mal-assombrados ao som das badaladas da meia-noite. Isto é um processo de *empatia*⁴. Uma identificação que é mais que mera solidariedade ou concordância racional, é experimentar emocionalmente o que sente o personagem. Com a grande vantagem de não correr os mesmos riscos, naturalmente. Essa a grande chave da narrativa dramática de ficção. E a graça maior vem no final. O nível de participação emocional torna-se tão grande que no desenlace vivemos uma descarga emocional intensa, uma espécie de *catarse*⁵. Purgamos, junto com o personagem, os nossos desvios da virtude e incorporamos a sua experiência como se tivesse sido vivida por nós, como se fosse nossa própria experiência. Tudo o que aconteceu com ele, aconteceu internamente conosco, também.

Olhemos mais uma vez a curva dramática, lá em cima. O primeiro ato cria as condições para o começo de um processo de empatia. A parte ascendente da curva, no segundo

⁴ Augusto Boal (Boal, 1989, p. 37) define bem empatia quando critica Aristóteles e o que ele chama de seu sistema trágico coercitivo. Se desconfiarmos de sua definição, podemos consultar um dicionário. Segundo o Dicionário Aurélio Eletrônico: empatia [Do gr. empátheia.] S. f. Psicol. 1. Tendência para sentir o que sentiria caso se estivesse na situação e circunstâncias experimentadas por outra pessoa.

⁵ O conceito de catarse já aparece na *Poética*, de Aristóteles. Vale a pena consultar a longa nota de Eudoro de Souza, o tradutor, sobre o conceito, sua discussão e controvérsias ao longo dos séculos (Aristóteles, 1973, p.280) e também Augusto Boal (Boal, 1980, p. 30, p. 40). Segundo o Dicionário Aurélio Eletrônico: catarse (ss)[Do gr. kátharsis.] S. f. 1. Purgação, purificação, limpeza. 2. Med. Evacuação, natural ou provocada, por qualquer via. 3. Psicol. Efeito salutar provocado pela conscientização de uma lembrança fortemente emocional e/ou traumatizante, até então reprimida. 4. Teat. O efeito moral e purificador da tragédia clássica, conceituado por Aristóteles, cujas situações dramáticas, de extrema intensidade e violência, trazem à tona os sentimentos de terror e piedade dos espectadores, proporcionando-lhes o alívio, ou purgação, desses sentimentos.

ato, aprofunda a experiência dessa identificação e nos leva a altos níveis de tensão. No clímax sofremos uma espécie de tempestade emocional, seguida de uma descarga de energia emocional e de um relaxamento: a catarse. Acabamos de aprender algo novo sobre a vida.

Ufa! Foi duro, mas valeu a pena!

6

OS PERSONAGENS E AS FUNÇÕES DRAMATÚRGICAS

Já vimos que um personagem é basicamente um feixe de vontades, de desejos ou de necessidades. Já vimos também que a estrutura dramática é um conjunto de elementos contidos no desenvolvimento de um enredo, ou seja, de uma sucessão temporal de fatos, inter-relacionados segundo uma *intriga*, que conduz a história na direção de seu clímax.

Não tínhamos falado ainda do conceito de intriga, que está relacionado a *plot*¹ e a enredo, simultaneamente. Seria melhor, dada a variedade das interpretações encontradas na literatura especializada, que considerássemos estes conceitos de forma flexível, como noções gerais, admitindo algumas variações. Interessa-nos mais olhar para as histórias e entender seus mecanismos internos, explícitos ou secretos, e procurar entender as suas implicações do que ficar buscando sen-

¹ Segundo o Dictionary of Film and Television Terms (Oakey , 1983, p. 135) *plot* é o desenvolvimento dramático de uma idéia básica para um filme, seqüência a seqüência. Doc Comparato (Comparato, 1993, p. 124) define plot juntamente com *núcleo dramático*: "...núcleo dramático é um conjunto de personagens unidas entre si pela mesma ação dramática, que se organiza num plot.

tidos abstratos, em definições vagas de fenômenos que podem variar imensamente de um caso para outro, de uma história para outra.

Então, vamos assumir *intriga* como o conjunto de condicionantes relacionados às causas e efeitos na seqüência dos fatos ou eventos do enredo. O jogo das motivações e contra-motivações, em conjunto, dentro do contexto da estrutura dramática de uma determinada história.

Joseph Campbell (Campbell, 1993) chegou à conclusão de que todas as histórias possuem alguns elementos estruturais comuns e conseguiu construir uma espécie de enredo síntese de todas elas, *a jornada do herói*. Vogler aplicou esse princípio à dramaturgia hollywoodiana contemporânea e chegou ao seu belo trabalho, já citado, *A Jornada do Escritor*.

Outros autores trabalharam sobre o assunto. Um pioneiro foi Vladimir Propp, que escreveu um livro importantíssimo, do qual também já falamos, *A Morfologia do Conto*. Na verdade Propp fez, muito antes de Campbell, um estudo sobre as repetições de funções nos contos de fadas de diversas origens. Partindo da constatação de que os contos emprestam muitas vezes as mesmas ações a personagens diferentes, ele concluiu que o que muda são os personagens, não suas funções. Então ele definiu função, dentro do conto: “*a ação de uma personagem, definida do ponto de vista do seu significado no desenrolar da intriga*” (Propp, 1983, p. 60).

Em seguida, Propp estabeleceu quatro pontos básicos:

- (1) Que as funções das personagens são elementos permanentes dos contos, quaisquer que sejam os personagens ou as funções por ele preenchidas.
- (2) Que o número de funções é limitado.
- (3) Que a sucessão das funções é sempre idêntica.
- (4) Todos os contos maravilhosos (ou *contos de fadas*) pertencem ao mesmo tipo no que diz respeito à estrutura.

Ele chegou a trinta e uma funções que descreve e recombina num trabalho delicado e minucioso, que vale a pena ler, para quem tenha apenas curiosidade, e obrigatório para quem pretende seguir em frente, como roteirista.

George Polti, buscando também estas regularidades, escreveu *As Trinta e seis situações dramáticas*. Polti partiu de uma afirmação provocadora de Carlo Gozzi (1720 – 1806, autor do conto *Turandot*, que inspirou a ópera do mesmo nome de Puccini) de que não haveria mais que trinta e seis situações dramáticas. Polti, por sua vez, afirma que só há também trinta e seis emoções básicas possíveis aos seres humanos. Associando as emoções às situações, ele listou trinta e seis hipotéticas situações básicas, a partir da leitura, segundo diz na introdução de seu livro, de cerca de mil e duzentos textos, entre os quais mil peças de teatro.

Depois, veio Etienne Souriau, de quem já citamos *As duzentas mil situações dramáticas*, que contestou a metodologia de Polti e estabeleceu, a partir de representações simbólicas emprestadas da astrologia, seis funções dramáticas básicas, que veremos a seguir. A sua tese é a de que as situações dramáticas surgem das combinações das funções dramáticas presentes numa obra. Assim, calculando todas as combinações possíveis, a partir das suas seis funções dramáticas básicas, ele chega ao título de seu livro, *As duzentas mil situações dramáticas*.

Devemos prestar atenção ao fato de que Souriau fez um deslocamento conceitual ao definir o que seria a essência da situação dramática, coisa que Polti não fez de forma conclusiva. Para ele, o que caracteriza uma situação dramática é a forma como aparecem e se relacionam as funções definidas por ele.

Para Souriau as funções dramáticas são (Souriau, 1993, Cap. 2):

O Leão ou a força temática. É aquela *força principal*, da estrutura do capítulo anterior. Em geral está representada no protagonista.

O Sol ou o bem cobiçado pelo Leão. É o objeto do desejo ou da necessidade do Leão e pode não estar necessariamente inscrito num personagem. Pode ser a salvação da alma, o título de campeão, o amor de uma mulher, de um homem ou a arca perdida.

A Terra ou o astro receptor. O desejo do Leão pode não ser um desejo para si, o bem pode ser desejado para outra pessoa ou pessoas, como salvar a pátria, a humanidade, ou salvar o soldado Ryan. Quando o personagem deseja um bem para si mesmo, reúnem-se duas funções dramáticas num mesmo personagem.

Marte ou o oponente. Já vimos essa função como a do antagonista. Ele representa tudo que se oponha à vontade, desejo ou necessidade do herói da história. É bom ter em mente que às vezes essa função, raramente ao que parece, pode não vir representada por um outro personagem. Pode ser um princípio da natureza ou sobrenatural, como os furacões tropicais que avançam sobre o Caribe, ou a maldição de um Orixá, por exemplo. Outras vezes, ainda o opositor pode ser o próprio herói que trás em si mesmo o contra-desejo, como Édipo.

Balança ou o árbitro. Embora pareça, não é, necessariamente, a função de um juiz entre as duas forças em oposição. Na verdade, o árbitro é aquele que tem o poder de atribuir o bem desejado. No caso de uma mulher, objeto do amor de dois homens, por exemplo: se ela escolhe um deles e isso resolve a questão, ela é, ao mesmo tempo, bem desejado e árbitro. Reunindo em si mesma as duas funções dramáticas.

A Lua ou espelho da força. É a função de adjuvante, veremos adiante. Seu papel é ser cúmplice, no bom ou mau sentido, de alguma outra função. Co-interessado, salvador, auxílio são outros possíveis nomes para essa função. “*Lua é satélite e espelho astral, ao mesmo tempo*”, Souriau chama atenção.

Por mero exercício, vamos listar as funções dramatúrgicas que Christopher Vogler encontra na jornada de seu herói mito-cinematográfico, que ela chama de *arquetipos*. Será curioso associar a simbologia de Souriau à de Vogler (Vogler, 1997, p. 53-111). Vejamos:

O HERÓI. É o protagonista mesmo. Para Souriau seria o Sol. Sobre ele, Vogler diz algo muito interessante (Vogler, 1997, p.54), que nos ajudará a entender como se processa a empatia.

“O propósito dramático do herói é dar à platéia uma janela para a história. Cada pessoa que ouve uma história ou assiste a uma peça ou filme é convidada, nos estágios iniciais da história, a se identificar com o Herói, a se fundir com ele e ver o mundo por meio dos olhos dele. Para conseguir fazer isso, os narradores dão a seus heróis uma combinação de qualidades que é uma mistura de características universais e únicas”.

Os heróis devem ser construídos de tal forma que, de algum modo, queiramos ser iguais a eles. Isso, mais ou menos, é o que quer dizer a expressão *qualidades universais e únicas*.

O MENTOR. É quase sempre a figura de um velho ou velha mas pode haver exceções. A sua função é treinar o herói. Transferir para ele dons, habilidades, capacidades e virtudes que o tornarão apto a enfrentar a aventura que lhe espera. Pode ser que ele forneça ao herói o agente decisivo, de que falamos no capítulo anterior, da estrutura dramática. O mentor tanto pode ser Lua como Árbitro, ou ainda ter outras funções sobrepostas.

GUARDIÃO DE LIMIAR. Esses guardiões são antagonistas, mas nem sempre os principais. Seriam *Luas* de Marte.

Em alguns enredos, depois de umas tantas peripécias tornam-se aliados do herói, mas nem sempre. Eles valem sempre importantes *plot points*.

O *ARAUTO* encarna a função de desencadear a aventura, de ponto de ataque portanto. Ele anuncia ao herói, que até aí levava a vida sem grandes esforços ou motivações, a necessidade da mudança. Ele avisa que, diante da crise estabelecida, é impossível que as coisas continuem como estão, que nada mais será como antes e que é preciso agir, tomar decisão, enfrentar a adversidade. O arauto pode não estar encarnado num personagem, pode ser uma força. Uma tempestade, um ataque terrorista, queda da bolsa de valores ou declaração de guerra. Qualquer coisa que leve o herói a agir. Não existe função específica para o arauto no sistema de Souriau, ele pode estar associado a várias das suas funções. Na estrutura dramática, estará sempre associado ao ponto de ataque.

CAMALEÃO é como se fosse um mutante. É o personagem dúbio. O desafio que ele oferece é ser compreendido, decifrado. Ele parece estar sempre mudando, tanto do ponto de vista do herói como da platéia. O camaleão tanto pode ser um Marte, para Souriau, como uma Lua de qualquer das forças em oposição. Ele também pode passar de uma função a outra, rapidamente.

SOMBRA representa a energia do lado obscuro das nossas mentes. Logicamente, estará sempre associado ao antagonista, a Marte. Na mitologia, relaciona-se ao nosso próprio lado desconhecido, nossos medos, confessos ou não. O personagem que encarna a função *Sombra* desafia o herói e apresenta a ele um oponente de habilidades que rivalizam ou superam as suas. Vogler chama a atenção para dito, comum entre os escritores e roteiristas: “*as histórias são tão boas quanto seus vilões*”.

PÍCARO. O pícaro representa uma função dramática de que falaremos bem mais adiante, que os americanos chamam

de *comedy relief*, o alívio cômico. Ele tem uma dupla função: de um lado re-humanizar o herói, trazendo-o e à platéia de volta à realidade, de outro, aliviar um estado de grande tensão emocional, que pode levar a platéia a uma espécie de anestesia pela saturação. Não parece haver correspondência específica ao Pícaro nas representações de Souriau.

Como podemos ver, nas representações da jornada do herói, as funções dramáticas, de certa maneira, fundem personagens com momentos estruturais dos enredos. Como podemos observar nas figuras do Arauto e do Pícaro.

O que vimos até aqui sobre personagem e função dramática foi a base que permitiu que entre os estruturalistas franceses² surgisse o que se chama de modelo actancial.

Esse modelo tenta reduzir as funções dos personagens de modo que se possa compreender como participam de qualquer ação dramática, em qualquer narrativa dramática.

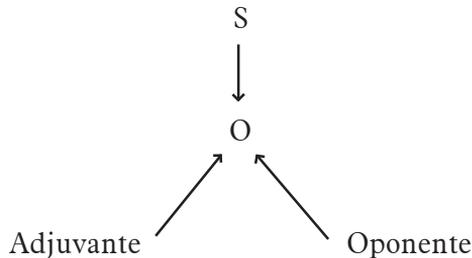
Nesse modelo, primeiro identifica-se o eixo principal “que traduz a dinâmica da obra, literalmente seu motor, isolando o sujeito e o objeto da ação e aquilo que os reúne, a flecha da busca, da vontade, do desejo” (Ryngaert, 1996, p. simplificando: aquele verbo principal de que falamos lá atrás. Para representar esse eixo vamos começar a construir uma figura de seis elementos, começando pelo primeiro par. *Sujeito e objeto*. A seta será o verbo.



² Segundo Ryngaert, (Ryngaert, 1996, p. 67), o modelo atancial “desenvolveu-se na década de 70 a partir dos trabalhos de Propp, de Souriau, que tentaram constituir uma gramática da narrativa.(...) Os semanticistas, principalmente A. J. Greimas, definiram o modelo que ... Anne Ubersfeld...aplicou ao campo teatral”.

Sujeito e objeto da dinâmica dramática. Em princípio, associamos o sujeito ao protagonista, ao herói. Mas, nem sempre. Haverá casos em que o herói pode não ser o motor do movimento dramático. O sujeito poderá ser um indivíduo ou um grupo, mas necessariamente algo vivo, dotado da capacidade de agir. Já o objeto poderá ser uma abstração, porém representada em cena por um personagem ou grupo. A compreensão do que seja este movimento representado neste par, será fundamental para o desenvolvimento de qualquer história. Aí está representada a ação principal, aquela dá sentido e unidade a toda estrutura dramática, em trono da qual se estabelece um conflito, culminando num clímax, claro e definido.

O segundo par de elementos é mais fácil de identificar. *Adjuvante* e *oponente*. São as forças opostas que tentam ajudar ou impedir o sujeito de realizar a sua busca, vontade ou desejo. Vêm representados na figura, abaixo.

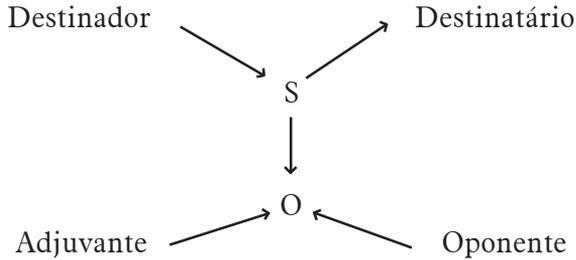


O terceiro par de elementos no modelo atencial é mais abstrato e pode ser mais difícil de identificar. Esse par opõe *destinador* e *destinatário* da ação do sujeito. Essas funções não costumam vir representadas por personagens. O destinador é tudo o que faz o sujeito agir, como causa primeira. O destinatário é o para quê ou para quem ele age. Em resumo seria:

Destinador: porquê o sujeito age.

Destinatário: para quê ou para quem age.

A figura completa ficaria assim:



Como exercício, para a compreensão do que significam estas setinhas, vale a pena voltar às funções de Etienne Souriau, lá em cima, também às de Christopher Vogler e fazer um cruzamento de todas elas.

Esse modelo de análise pode assustar, à primeira vista, mas à medida que vamos aplicando as categorias do modelo a histórias ou filmes prontos, os conceitos vão se tornando transparentes. No decorrer da estruturação de uma história, quando estivermos desenvolvendo a ação, quando precisarmos de um personagem secundário ou precisarmos entender um personagem secundário, para saber de que forma ele contribui para a evolução da ação, basta aplicar o modelo e teremos definições bastante úteis.

Se nos propusermos a fazer uma rápida análise de *Thelma e Louise*, veremos que o verbo delas é libertar. O sujeito são as duas mulheres. O destinator é a consciência da condição de igualdade entre mulheres e homens e a necessidade de superar uma situação de opressão, de dominação masculina. Os destinatários, concretamente, são elas duas, mas há um destinatário genérico, a mulher na sociedade americana contemporânea. Os adjuvantes e oponentes são claros. Há dois personagens ambíguos. O marido de Thelma devia ser adjuvante, mas é oponente. O detetive representado por Harvey

Keitel seria oponente como função social, mas numa dimensão pessoal ele é adjuvante.

Com o domínio conceitual destas funções e mais as noções dos elementos componentes da estrutura dramática, tornamo-nos aptos a enfrentar a parte mais prática da experiência de inventar, desenvolver e contar histórias, com os recursos do cinema ou da televisão.

A variedade dos personagens será sempre tão grande, ou maior, que a variedade dos seres humanos. A redução de suas natureza a algumas funções básicas é apenas uma forma de apoiar o processo de construção das histórias, que são estruturas relativamente complexas e quase sempre será necessário encontrar uma forma simplificada de representar essa complexidade.

Se, porém, em algum momento, um personagem se rebelar contra essas categorias ou simplificações, uma de duas, ou ele está mal definido ou então ele é maior e melhor do que essas estruturas podem representar e aí somente a percepção do artista, sua sensibilidade, poderá arbitrar a questão. Por isso há bons e medíocres artistas. De outra forma, o mundo não teria graça.

7

UMA CURVA NO MEIO DO CAMINHO

Este manual tem a pretensão de ajudar pessoas que estão se iniciando na tarefa de criar histórias dando-lhes a forma de roteiros cinematográficos e não pretende ficar empilhando conceitos inúteis em cabecinhas desavisadas, sem explicar por quê.

Quando nos ocorrem idéias que achamos que poderiam dar bons filmes, sejam curtas, médias ou longas-metragens, temos o impulso de sentar e começar a escrever, principiando pela primeira linha na intenção de chegar à última, em algum tempo. Para alguns escritores e roteiristas parece que a coisa pode funcionar assim, mas com certeza não para todos, apenas para uma minoria.

Essa minoria de escritores, para quem o método mais simples funciona, na verdade processa automaticamente, naturalmente, todas as informações das histórias que estão criando e elas já “caem” de forma natural em seus leitos e seguem em frente, sem provocar angústias ou oferecer nós técnicos difíceis de serem desatados. Mas há um processamento inconsciente e um padrão estrutural sob essa arquitetura aparentemente espontânea. Para quem tem esse dom, essa capa-

cidade, nada mais inútil que ficar lendo manuais de roteiro ou teorias da narratividade. Fará melhor em sentar e escrever todas as histórias que puder, com a naturalidade que Deus lhe deu.

Portanto, quem segue lendo este ou outros manuais é quem procura e precisa de métodos de apoio à criação. Os capítulos anteriores, sobretudo os 5 e 6 são ricos em informações. Seria interessante voltar a eles e tentar reproduzir os gráficos sugeridos, desenhá-los em grandes folhas de papel e colar na parede do seu local de criação e reflexão. Eles podem funcionar como grandes mosaicos, como guias para a montagem de quebra-cabeças.

Depois, será um bom exercício assistir a um filme ou ler um roteiro e tentar identificar as funções e os elementos lá dentro. Esses gráficos que dispõem os elementos das estruturas dramáticas e indicam suas relações internas, servem para nos ajudar a perceber como são as estruturas das histórias que ouvimos, ou que inventamos.

Quando se tem uma idéia, na maior parte dos casos, tem-se apenas um pequeno elemento de uma estrutura dramática: um personagem, muitas vezes, ou uma ação, uma cena ou um tema. Quanto mais específico e concreto, melhor. De maior ou menor dimensão, o que temos, sempre que nos ocorre uma idéia, é um elemento de uma estrutura dramática.

Criar, basicamente, é livre associar. A tarefa seguinte ao surgimento da primeiríssima idéia é ter a segunda idéia, é deixar a imaginação vagar solta e ver se o primeiro elemento sugere um segundo, este um terceiro etc. Vou contar uma pequena história sobre esse processo.

Eu estava vivendo em São Paulo, no início dos setentas e Thomaz Farkaz, produtor de cinema e professor da ECA/USP, me convidou para dirigir um documentário (*Ensaio, 1973*) sobre as obras do arquiteto Fábio Penteadó, que tinha alguns projetos bastante inovadores de teatros. No decorrer das inte-

ressantíssimas conversas iniciais, eu percebia que tinha uma figura impar, diante de mim, dotada de inteligência e sensibilidade aguçadíssimas, e eu queria saber muito mais sobre sua obra e seus métodos de trabalho.

Perguntei-lhe, a certa altura, sobre o seu processo de criação como arquiteto. Perguntei como ele começava a criar um projeto, depois de receber a encomenda, de ter as características físicas do terreno descritas etc. Ele respondeu que punha um papel em branco diante de si e dava um primeiro traço, assim. Ele mostrou como produzir um traço aleatório. Depois olhava para o traço, longamente. Esse traço lhe sugeria algo: uma forma, uma estrutura ou outro elemento qualquer. A partir daí, ele continuava o projeto. Perguntei, então, sobre o que aconteceria se o primeiro traço nada lhe sugerisse. Ele respondeu, tranqüilamente:

– Faço um segundo traço.

A idéia que surge, em sua parte visível, está para o filme como o primeiro traço para o projeto do arquiteto Fábio Pentead. Essa primeira idéia vai puxando outras e estabelecendo o começo de um universo de possibilidades. Chega um momento, depois dos primeiros cinco minutos ou de duzentas páginas escritas, que esse processo pára. Aí, chega a hora de olhar para os gráficos na parede e tentar estabelecer uma relação entre os pedaços de idéia que você tem na cabeça e os elementos estruturais da narrativa dramática. Assim você pode perceber de quais elementos dispõe e quais precisam ser inventados para você poder seguir adiante. É a hora em que você vai buscar as ferramentas de apoio à criação.

Aqui é preciso prestar atenção num detalhe. Idéias surgem das nossas mentes. Nossas mentes têm profundezas que não conseguimos alcançar com a consciência e a razão. E, dizem os estudiosos da psicanálise, isso a que chamamos de inconsciente trabalha independentemente da nossa vontade e do nosso controle. Sem querer desenvolver um tratado da

alma humana, é bom desconfiar que há uma inteligência secreta nas idéias, como se elas também tivessem uma arquitetura própria e uma vontade independente que articularia seus elementos. Ao criador cabe ter e aguçar esse tipo de percepção, uma espécie de sensibilidade para o que foi tramado inconscientemente para as nossas idéias dramáticas, o quê, em verdade, elas “querem” ser por si próprias. Sempre é bom desconfiar.

Outra curiosidade, que pode ajudar na construção de uma imagem mental da estrutura dramática. Há alguns anos, eu estava lendo sobre estrutura dramática quando me caiu nas mãos um livro de Wilhelm Reich, chamado *A Função do Orgasmo*. Confesso que li esse livro rapidamente, associando à curiosidade natural uma certa malícia sobre a questão do orgasmo. De repente surge (Reich,1987, p. 95) um gráfico, uma curva de *tensão orgástica*. Ele registrava, numa curva semelhante à curva de tensão dramática, a crescente excitação sexual, chamada por ele de tensão orgástica, que, num clímax, explode num orgasmo. Vale a pena transcrever aqui a forma como Reich nomeou as fases de sua curva:

“...anteprezer, penetração do pênis, fase de controle voluntário e prolongação que ainda não é prejudicial, fase de contrações musculares involuntárias e aumento automático da excitação, súbita e vertical ascensão ao clímax = orgasmo(...) convulsões involuntárias = queda brusca da excitação, relaxação agradável.

Tive sensação de que já tinha visto aquilo antes, mas em outro contexto. Mais adiante, ele afirma que a energia que alimenta as neuroses vem da diferença entre a tensão acumulada na ascendente da curva e a descarga pós-orgástica, na face descendente. Ora, isso é muito parecido com o processo da empatia e catarse. É muito parecido com o contex-

to da unidade em função do clímax. Veio-me a questão. Será que a ineficácia de algumas narrativas é causada pelo desequilíbrio entre a tensão dramática acumulada no segundo ato (durante o conflito, portanto) e a catarse decorrente do clímax? Os erros seriam basicamente de duas naturezas: muita tensão e pouca descarga emocional ou, ao contrário, pouca tensão e uma descarga desproporcional? Pode ser. É um bom ponto para se pensar. E ajuda a mentalizar a forma de desenvolvimento da curva dramática.

É muito importante ter em vista que está se criando uma história, um todo dinâmico, orgânico, plástico, e que, ao final das contas, terá um equilíbrio único e muito delicado. Nada acontecerá por imposição de autoridade, de vontade férrea, ou de aplicação de regras técnicas inflexíveis. Um pouco de maturidade e experiência serão sempre úteis, até mesmo para identificar os momentos em que uma idéia faliu, que não vale a pena continuar.

Isso quer dizer que a estrutura que você terá na mente ou na parede de seu local de criação, será apenas referência e nunca grade desfiguradoras ou camisa de força. Com o tempo você mesmo acrescentará um elemento novo e criará alternativas pessoais, fruto de sua percepção e sua sensibilidade que constituirão o seu estilo, mais adiante.

Vamos passar agora à segunda parte das nossas práticas. Vamos entender como se dá um possível processo dinâmico de elaboração de um roteiro. Vamos sugerir etapas e um certo método.

8

A IDÉIA DENTRO DO FILME OU O FILME DENTRO DA IDÉIA

Uma idéia na cabeça e uma câmera na mão ou uma idéia na mão e uma câmera na cabeça?

O ambiente da realização cinematográfica mudou muito nos últimos quarenta anos. Nos anos sessenta e setenta, vários movimentos procuraram romper com as regras que até ali pretendiam sintetizar e prescrever o que deveria ser a linguagem cinematográfica. Essas regras constituem uma espécie de gramática da linguagem audiovisual. Muitos cineastas e teóricos achavam, e alguns ainda acham, que essas regras permanecem universais e definitivas. O rompimento com as tradições do cinema de então foi consequência direta da ação de artistas como Godard, Glauber Rocha, Buñuel, Resnais, Antonioni, Pasolini, Fellini, Kurosawa e muitíssimos outros, só para citar os que nos são mais próximos. Essa foi a época em que floresceram os cinemas novos na França, na Itália, Brasil e muitos outros países.

Certamente há inúmeras razões históricas para isso ter acontecido: razões sociais, políticas, econômicas e culturais. Entre elas podemos relacionar a expansão do fenômeno da

cultura de massas. Com a hegemonia da indústria cultural (Benjamim, 1980, p. 3-28) e, contra ela, a expansão do movimento socialista em todo o mundo, com os movimentos da *contracultura* e *underground*, que geraram manifestações como a *beat generation* e as barricadas de *maio de 68* em todo mundo, era natural que ocorresse uma reação à massificação e à banalização conseqüentes da redução do bem cultural a mera mercadoria.

A partir dos anos setenta, os avanços tecnológicos possibilitados pelos transistores, pela comunicação via satélites e o processamento digital da informação contribuíram para uma verdadeira explosão multiplicadora dos meios de comunicação de massa. Ampliando ainda mais o vendaval de renovação e multiplicação das linguagens audiovisuais.

Multiplicaram-se os suportes, os canais de comunicação e também as linguagens dentro dos mesmos suportes. Isso tudo contribuiu para a quebra definitiva do monobloco de uma pretensa gramática audiovisual unitária. Este rápido relato não é o objetivo central deste trabalho. Ele nos serve apenas para que entendamos em que sentido mudaram as regras em relação à dramaturgia do audiovisual, sob que influências e com quais objetivos.

Dos anos sessenta para cá, desenvolveram-se muitos estudos sobre as poéticas narrativas e também sobre o papel ativo representado pelo espectador/leitor nos atos de recepção e leitura. Os processos comunicacionais, sobretudo na publicidade e na comunicação comercial, passaram a exigir maior eficiência e precisão. A própria linguagem passou a exercer uma função selecionadora de seu público alvo. Isto é evidente nos comerciais veiculados na televisão aberta, em que o tipo de tratamento de imagem, os enquadramentos, o ritmo, a sintaxe e o rol de elementos que compõem o imaginário de cada filme permitem o acesso e partilha de universos comuns a grupos de espectadores que se diferenciam, por

serem ou “executivos”, “dona-de-casas”, “jovens”, “adolescentes”, “crianças”, ou, ainda, por padrões de gostos, tais como “conservadores”, “rebeldes”, “sofisticados”, “periféricos” etc.

Enquanto isso, a visibilidade tornou-se uma mercadoria cada vez mais valiosa quando aplicada a produtos, marcas, instituições ou personalidades. Não era apenas a propaganda institucionalizada que pressionava por mais eficazes técnicas de seleção e convencimento na comunicação. Tomou-se consciência da existência de estratégias de marketing e de publicização por trás de quase todos os atos de comunicação, mais intensamente ainda, no material veiculado pela chamada grande mídia: televisões, rádios, jornais, revistas de grande circulação e agora a internet ou os telefones celulares. Todo enunciado implica ou possibilita a construção ou desconstrução da imagem social de alguma coisa, de alguma idéia, de algum padrão, com desdobramentos e consequências que podem ir muito além de onde nossas vistas alcançam.

Cinema, ficção, televisão estão no cerne disso tudo e a evidência dessas implicações levou também à sofisticação das técnicas de construção dos discursos narrativos de ficção. Não era apenas a questão da produção de imagens sociais de uns e outros. No universo da narrativa de ficção, a disputa pelos novos mercados abertos nos últimos anos fez da criação e desenvolvimento das histórias uma tarefa de grande responsabilidade econômica, na medida em que as linguagens das histórias também produzem efeitos de seleção sobre os públicos leitores, semelhantes aos da publicidade. O que antes parecia um discurso único e universal, segmentou-se em gêneros e subgêneros detentores de correspondentes fatias de mercado. Basta olhar a organização das prateleiras de locadores de filmes.

Na área do roteiro as implicações parecem óbvias. Se, nos anos sessenta, sair com uma câmera na mão, construindo

improvisadamente uma narrativa, com alguma sorte ou gênio, levava sempre à desconfiguração de algum preceito, à quebra de algum tabu ou mesmo à invenção de alguma nova forma de contar uma história, ao longo dos anos oitenta e noventa, as regras da desconstrução deram lugar a formas mais calculadas e sofisticadas de elaboração narrativa.

Ao mesmo tempo, multiplicaram-se os critérios e objetivos da produção de obras audiovisuais, na mesma proporção da multiplicação dos segmentos de mercado e dos padrões de gostos. Os profissionais de marketing entenderam esse fenômeno como *segmentação* dos mercados e das linguagens. E a questão do mercado passou a ser opressiva numa série de sentidos. Até mesmo os teóricos e os filósofos foram obrigados a repensar as questões da arte e da estética.

Assim, para não alongar muito esta digressão, a inversão da frase que Glauber Rocha usava como slogan no Cinema Novo para uma ‘idéia na mão e uma câmera na cabeça’ parece representar bem a situação atual, em que a idéia deve se concretizar bem antes de se começarem as etapas de planejamento, viabilização, captação de recursos e produção de um filme. Além de artista precoce e inspirado, Glauber foi também um estudioso, desde os tempos do colégio secundário. Mas os anos sessenta e setenta abrigaram muitos artistas que confiaram apenas em suas capacidades de improvisar e inventar na hora de rodar, mudando os roteiros e recriando os enredos, ao sabor do momento. A maior parte desses filmes fracassou tanto junto ao público como para a crítica.

As regras atuais do mercado de produção audiovisual não permitem mais que se confie apenas no talento improvisador do artista. É preciso planejar tudo antes, desde o assunto do filme até o seu lançamento. Nisso tudo, a parte que nos cabe investigar é a da construção do roteiro. Da elaboração do projeto da obra audiovisual dramática de ficção.

De onde nascem as idéias?

Há uma única resposta: da cabeça da gente.

Se, ao fazer este manual, não nos cabia contar a história recente do cinema, também não nos cabe começar aqui um tratado sobre a psicologia da criação. Criação tem a ver com processos de associação de idéias. Associações inesperadas revelam aspectos das coisas que as rotinas de nossas mentes não nos permitiam antes. Elas produzem recortes e visões do mundo que esclarecem, revelem ou desvelam o próprio mundo. Há muitos autores que falam de criação e acabam apontando na direção de formas de justaposição de elementos que passam a interagir simbolicamente e a produzir formas que permitem novas experiências de percepção e a produção de significados inteiramente inesperados.

Eisenstein, o cineasta russo, fala da justaposição de duas representações gráficas para gerar um conceito abstrato que não estava contido em nenhuma das figuras iniciais (Eisenstein, p.171-186). Andreas Feininger, fotógrafo inglês, em seu *Principles of Composition in Photography* (Feininger, 1973, p.18), diz que a composição nasce da justaposição de dois elementos visuais (*composing: giving form by putting together*).

Seja como for, os processos de invenção são muito sutis, delicados e pessoais. É muito difícil tentar estabelecer regras em territórios freqüentados por tão poucos e de formas tão diversas. Mas podemos sugerir algumas atitudes. Como, por exemplo, de fugir do óbvio, do esperado, do que parece lógico, do que tranqüiliza e não inquieta. O caminho conhecido é sempre o menos promissor em criação.

Apesar de serem exaustivos e às vezes dolorosos, no mundo prático nem sempre os processos de criação podem obedecer às suas próprias exigências. Tomemos como exemplo o que se passa dentro das agências de propaganda ou nos núcleos de produção de roteiros de novelas e seriados de tele-

visão, onde os prazos são curtos e os orçamentos limitados. Nestas circunstâncias, tem-se de criar umas tantas páginas ou capítulos por dia e só podem ser envolvidos os elementos que caibam dentro dos orçamentos. Nesses casos, não dá para esperar simplesmente pela inspiração. Será preciso provocá-la e dirigi-la.

Nas últimas oficinas de roteiro que ofereci, depois da primeira metade das aulas, passada a fase de informação teórica, cujo conteúdo corresponde aproximadamente ao que vimos aqui até o capítulo anterior, desenvolve-se o processo de criação de um roteiro, coletivamente. Todos os participantes estruturam, desenvolvem e por fim escrevem um único roteiro. As Oficinas tem duração limitada e não se pode ficar esperando que alguém traga de casa, algum dia, uma inspiração. Também aí, é preciso forçar e dirigir o processo.

Há uma maneira prática de fazer isso, que não é a única nem a melhor, mas é rápida, produz resultados e ajuda aos novatos a experimentarem-se na situação de criadores. É o processo de associação de uma idéia a um tema¹. Além desse processo existem muitos outros e, com o amadurecimento profissional e artístico, cada criador termina desenvolvendo seus próprios métodos. Há muita literatura propondo vários métodos de associação de elementos de composição dramática que aceleram e estimulam a imaginação dos enredos.

Vejamos, é prático e funcional.

Há sempre pontos de partida concretos para o desenvolvimento de um roteiro. Pode ser uma imagem, uma situação,

¹ Esta forma de desenvolver o início do processo de criação de uma história foi livremente desenvolvido a partir do método utilizado por Orlando Senna numa Oficina de Roteiro ministrada em Salvador-BA, promovida pelo ICBA-Instituto Goethe, em 1993.

um personagem, um acontecimento, um desejo ou até um objeto. Sempre algo concreto. Melhor que seja visualizável, que se traduza numa imagem. Esse ponto de partida será a *idéia*.

Nas Oficinas, fazemos numa coluna uma lista de idéias sugeridas por cada participante.

Depois, ao lado da lista das idéias, fazemos uma segunda coluna, de *temas*. São contextos, situações ou enfoques temáticos de preferência abstratos. Uma forma abstrata de dirigir o nosso olhar e contextualizar aquele que seria o assunto concreto da nossa futura história. Esse *olhar temático* será depois o caminho para chegarmos àquela que virá a ser a nossa premissa dramática.

Para a primeira coluna, podemos listar coisas tão disparres como:

Fuga de uma cadeia,
 Senhora que pendura camisas de time
 de futebol em varal,
 assassinato de velhinhas,
 rosa despetalada,
 despedida na estação de trem,
 canhoto tenta manejar abridor de lata,
 presos no elevador,
 perdido no deserto,
 volta do filho pródigo,
 jovem negro pulando muro,
 recuperação de tesouro,

ou tudo quanto se queira inventar e que sugira algo concreto como núcleo ou ponto de partida para uma história.

Para a segunda coluna, podemos listar idéias abstratas ou enfoques como:

exclusão social,
vingança,
rejeição,
resgate,
culpa,
o amor é maior que tudo,
crime e castigo,
aparências enganam,
olho por olho,
incesto,
investigação,
esforço e persistência superam qualquer obstáculo,
tudo vale a pena quando a alma não é pequena.

A associação aleatória de cada item da primeira coluna com os da segunda produzirá uma série de possibilidades diferentes. Algumas, mais imediatamente visíveis, outras mais complicadas ou até impossíveis. Mas a prática mostra que deste tipo de exercício surgirão sempre algumas possibilidades de boas histórias.

Aparentemente, as associações mais inesperadas quando não conduzem a simples absurdos, são as que mais rendem. A regra básica será sempre associar dois ou mais elementos. Da justaposição expande-se uma concreta possibilidade dramática que não estava contida em qualquer dos elementos iniciais, isoladamente.

Experimente, por exemplo associar a idéia

jovem negro pulando muro,

com três temas diferentes:

O amor é maior que tudo.

Exclusão social.

Aparências enganam.

Não será necessário demorar muito para sentir que cada par sugere um caminho para uma história, com personagens e quase um enredo. Essa forma de associação ajuda a imaginação a fazer o resto. Depois de algum treino, começa-se a perceber de imediato quando um par *idéia-tema* contém substância criadora ou quando é relativamente estéril.

Há muitas outras formas usadas. A associação de pessoas, seja através de suas profissões, ou tipos, a lugares ou a contextos etc. Existe um produto à venda na internet, algo como *write sparks*, que sugere uma grande quantidade de métodos de desenvolvimento de pontos de partida para a criação, centelhas para a imaginação (write = escrever, spark = centelha).

Criar é ritual

Criar é um trabalho árduo e delicado, ao mesmo tempo. Primeiro é preciso concentração e vontade consciente para dedicar um tempo e organizar uma situação exclusivamente dedicada ao ato de criar. É preciso estabelecer uma espécie de reverência, de respeito ao ritual da criação. Um certo isolamento e conforto são aconselháveis. O objetivo é deixar a mente trabalhar em paz, sem interferências ou preocupações externas.

Fayga Ostrower escreveu um livro para investigar os processos mentais envolvidos nos atos de criação, ela tenta estabelecer de que região na mente humana se origina a criação. Vejamos um trecho (Ostrower, 1984, p.56):

*“Assim como o próprio viver, o criar é um processo existencial. Não abrange apenas pensamentos nem apenas emoções. Nossa experiência e nossa capacidade de configurar formas e de discernir símbolos e significados se originam de regiões mais fundas de nosso mundo interior, do sensorio e da afetividade, onde a emoção permeia os pensamentos ao mesmo tempo que o intelecto estrutura as emoções. São níveis contínuos e integrantes em que fluem as divisas entre consciente e inconsciente e onde desde cedo em nossa vida se formulam os modos da própria percepção. São os níveis intuitivos do nosso ser.”**

Ou seja, a criação vem de regiões às quais não temos acesso direto pela consciência, onde quase nada obedece aos comandos da vontade consciente. Mas, apesar disso, há rotinas a serem desenvolvidas, uma espécie de *treinamento da intuição* que será necessário fazer para que o ato de criação possa ser frequentemente repetido. Garcia Márquez, em seus livros já citados, repete algumas vezes que a imaginação é como um músculo. Pode ser treinada e desenvolvida.

Roberto Menna Barreto (Barreto, 1982, p.150-156) chega a recomendar um processo em quatro fases, aplicável à criação publicitária. Vamos seguir seu pensamento e tentar trazê-lo à área do roteiro cinematográfico.

Na primeira fase, *preparação*, ele recomenda que se reúna a maior quantidade possível de informações sobre o

* Em itálico no original.

assunto de que se vai tratar. Analisar e explorar todos os ângulos do assunto. Isso nos traz a questão da pesquisa, fundamental para o desenvolvimento de roteiros. Quando os temas são históricos ou de evidentes implicações sociais ou etnográficas, nada pode começar antes da realização de uma pesquisa que proporcione um profundo conhecimento teórico e de campo sobre o assunto a ser tratado, incluindo pesquisa, visitas, explorações, revirar de arquivos, entrevistas etc. Resumindo: informação – quanto mais, melhor.

Em seguida, vem a *incubação*. Nesta parte a mente trabalha com o material que recebeu durante a informação de um modo independente da vontade consciente. Menna Barreto cita vários exemplos de grandes criadores em vários campos que, nas horas mais imprevisíveis, até impróprias, tiveram súbitas e repentinas iluminações sobre os temas que investigavam. A recomendação dele é que se deixe a mente relaxar e afrouxar o domínio consciente sobre ela. Há quem recomende ouvir música ou assistir a televisão.

Certo é que nalguma camada inconsciente de nossa mente trabalha-se pesado, fazendo associações e classificando as informações de uma forma só dela, utilizando métodos inatingíveis pela nossa pobre razão consciente. Nesse momento, devemos afrouxar as grandes pressões que possam atuar sobre a consciência porque “*não se deve tentar resolver dois problemas de uma só vez*”.

A terceira etapa é a *iluminação*. É quando brota o resultado. Um viés, um ponto de vista, uma associação surpreendente. Não se sabe de onde, surge uma idéia que resolve o problema, que encaminha as coisas.

Agora, vem o trabalho braçal. A quarta fase. A *verificação*. A idéia surgida sempre necessita de adaptações e acomodações para se integrar no todo que se está criando. No caso do roteiro, fazê-la funcionar dentro de uma perspectiva nar-

rativa e do desenvolvimento dramático pretendido pelo escritor roteirista.

É aí que começa o trabalho do roteirista. Supondo que já temos o que chamamos lá em cima de *idéia* associada ao *olhar temático* ou qualquer outro ponto de partida para um roteiro, vamos começar a procurar identificar os elementos de composição de que já dispomos. Primeiro vamos tentar separar *ações* e *personagens*.

Alguém fazendo alguma coisa será sempre o assunto da maior parte das histórias. Quando as idéias surgem, costumam nos oferecer dois caminhos para o seu desenvolvimento, um dos quais deverá ser trilhado primeiro. Ou a descoberta e aprofundamento dos personagens, ou o desenvolvimento da estrutura das ações, daquilo que os personagens *fazem* ao longo da história.

Quando queremos desenvolver uma história e o ponto de partida é uma pessoa ao invés de uma situação, temos que descobrir o que ela fará no tempo visível de sua história, aquele que será mostrado aos espectadores. Syd Field chama a isso de tempo *exterior* do personagem. Haveria, para ele, um tempo *interior*, a parte supostamente invisível, não narrada de sua história.

O objetivo é achar o *verbo condutor* do personagem. Aquilo que define sua necessidade dramática. Só isso transformará uma pessoa num personagem, enquadrando-a num conflito dramático a ser configurado pela oposição aos seus objetivos. A razão pela qual desenvolvemos a biografia dos personagens, quando ainda não temos seqüência causal das suas ações, é nos permitir, dentro do emaranhado de acontecimentos e informações que dispomos, a descoberta do núcleo dramático a partir do qual vamos escrever nosso filme.

Dimensões dos personagens

Para investigar as possibilidades do futuro personagem, o roteirista deve procurar defini-lo em suas três dimensões: *social*, *pessoal* e *íntima*. A dimensão *social* é a forma como a vida do personagem se articula com a sociedade. Como ele sobrevive, seu trabalho ou seu papel histórico na comunidade em que vive.

A dimensão *pessoal* é a vida particular do personagem. Os amigos, familiares e as relações próximas, incluindo eventuais amantes ou desafetos.

O *íntimo* será compreendido melhor se pensarmos naquilo que o personagem só diria a si mesmo. O seu monólogo interior. O que pensa e sente quando deita a cabeça no travesseiro, ou quando se olha, sozinho, no espelho. É como ele se sente internamente. Depois, durante a realização do filme, a exteriorização desse aspecto será um dos maiores desafios para os atores. É fácil mostrar como alguém se sente no trabalho ou enquanto está com amigos e parentes. Mas sozinho, diante de si mesmo, é mais difícil.

Imaginemos a situação clássica, do palhaço que não chora, deixa o choro para depois. Aí convivem duas dimensões do personagem. Se você puser alguém nos bastidores, com quem o palhaço se preocupe, terá a terceira dimensão.

Depois de definidas as três dimensões, será necessário contar a história do personagem. Origem, crescimento, formação e as opções da vida adulta. Isso é um processo às vezes sequencial, às vezes aleatório, em que os elementos vão sendo acoplados de forma livre. Outros personagens vão surgindo e novas situações se desenhando. É preciso deixar correr solta a imaginação para depois começar um processo de seleção e cortes. Não se deve começar a cortar cedo demais. Algumas coisas aparentemente sem sentido, surgidas sem muita lógica, podem resultar em oportunidades de desenvolvimen-

to ou de súbitas mudanças nos rumos da história. Deixar para cortar no fim: esta deve ser a regra.

O mergulho

Curiosamente, este método, leva o roteirista a escrever muito mais nesta fase do que na redação do roteiro final. É preciso uma certa coragem para iniciar este processo. Ninguém pode programar exatamente o que vai inventar, o que vai achar pelo meio do caminho ou quando vai terminar. O material básico é tão amplo como a própria vida. Em pouco tempo vamos estar escrevendo sobre nós mesmos, sobre nossas famílias e amigos. Ainda não estaremos escrevendo o roteiro, mas criando o nosso próprio material de pesquisa, as fontes da nossa história. Nesse estágio será útil recorrer às funções dramatúrgicas que vimos, tanto as de Souriau como as do modelo actancial. Elas podem funcionar como fonte de inspiração para a invenção de papéis e personagens novos.

Personagem histórico e adaptação

Quando trabalhamos com personagens conhecidos da história, é necessário ser fiel aos fatos históricos. É preciso uma etapa de pesquisa cuidadosa e meticulosa. Sobre as dimensões da vida pessoal e íntima dos personagens históricos, os roteiristas têm a liberdade de compor suas interpretações. Aí estará a qualidade maior de seu trabalho. Num exemplo magnífico, esta habilidade é demonstrada no romance *O Boca do Inferno*, de Ana Miranda, sobre a vida do poeta Gregório de Matos, que viveu na Bahia do século XVII.

É preciso dizer, ainda, algumas palavras sobre a adaptação.

Uma pergunta que sempre surge quando se discute o problema da elaboração de roteiros para o cinema é o da adaptação de obras literárias. É muito comum assistirmos a grandes romances ou peças de teatro adaptadas para o cinema. Há

duas questões aí envolvidas: a conversão das linguagens e a fidelidade ao estilo.

Obviamente, a fidelidade ao estilo foge em muito às finalidades deste pequeno manual, pois é uma questão que envolve estudo e aprofundamento nas linguagens dos autores a serem adaptados, conhecimento de seus universos ficcionais e muitas outras questões, polêmicas, profundas e delicadas.

Mais simples, são os procedimentos técnicos da transposição, digamos. Se vamos apenas desenvolver um filme inspirado em algum romance, conto ou peça de teatro e não faz parte da nossa missão ser fiel ao estilo ou ao efeito estético da obra original, devemos dar-lhe o tratamento que damos às nossas próprias idéias quando começamos a desenvolvê-las. O texto em adaptação será usado como se fosse um material de pesquisa. Em primeiro lugar, procura-se identificar cinco elementos chave da história: a situação inicial, o ponto de ataque, a natureza do conflito central, o clímax e o final. O objetivo é compor o que se chama de *story line*, um pequeno texto que percorre sinteticamente estes cinco pontos e resume o núcleo da história. Uma vez dentro do universo proposto pela obra em adaptação, passamos a buscar os elementos que comporão a estrutura desenvolvida da história.

Para simplificar, usamos o texto da obra em adaptação como argumento para desenvolver a estrutura, da mesma forma que faríamos com um material desenvolvido por nós mesmos acerca de um personagem sobre o qual tivéssemos feito uma longa investigação.

Porém, havendo a exigência de manter algum compromisso com o estilo da obra original, vamos ter que ser fiéis ao pensamento, à sensibilidade, ao tipo de narrativa e ao clima do autor, o que, como salientamos antes, são outras e mais complexas questões.

No próximo capítulo vamos entender como partimos do núcleo da história para o seu desenvolvimento.

9

DA STORY LINE À ESCALETA

Podemos dividir os trabalhos técnicos de criação de um roteiro em três fases. A primeira, que procuramos tratar no capítulo anterior, é a da invenção, o estabelecimento do assunto e do objeto do nosso filme, aquilo que comumente chamamos de idéia.

A segunda fase é a que vamos tratar neste capítulo. O desenvolvimento da história. Ainda sem escrevê-la extensivamente, vamos estabelecer seus pontos chave, de forma que possamos vê-la como um todo e analisar seu desenrolar.

A terceira etapa será tratada no próximo capítulo, quando poderemos abandonar esta visão macro da história, como um todo, e poderemos mergulhar nos detalhes, nos envolver com o desenvolvimento de cada seqüência, com diálogos e ações.

Não podemos perder de vista que além desse que chamamos de trabalho técnico, há um outro tipo de atividade envolvido na criação de roteiros. É o trabalho de formação do roteirista-autor-artista, tanto na sua capacitação pessoal, desenvolvendo habilidades e adquirindo experiência, como na sua preparação para escrever um determinado filme. Há que

formar-se, pesquisar, investigar e conhecer o mundo no qual irá penetrar, investigar as formas e meios estéticos a partir dos quais construirá seu filme.

Não precisamos partir do princípio de que um filme sempre represente um universo fora dele filme, necessariamente. Isso seria uma atitude redutora da obra audiovisual a um mero reportar, uma forma subserviente de representação de um pretense real, exterior ao filme e sempre discutível (o que é a teoria do cinema, senão essa discussão?). Isso é o ponto de partida de uma longuíssima conversa. Não vamos recomeçá-la, apenas apontar que existe e fazer uma rápida referência ao conceito de mimese.

Mimese é a relação entre obra e mundo. Aristóteles, na *Poética*, definiu a poesia como imitação da ação humana. Os franceses traduziram como representação da ação humana. Mimese é essa imitação que é também representação. Ou seja, é algo que busca captar algum aspecto da ação humana, não apenas reproduzir mecanicamente. É um reproduzir que interpreta, ao mesmo tempo. Esta, creio, será a maior discussão da estética, deliciosamente rica e complicada.

Esta representação pode acontecer em alguns filmes e pode-se fazer objetivo da construção de um filme reproduzir algo, como quem faz uma reportagem sobre algo. Por outro lado, pode-se pensar também que o filme é uma forma autônoma, independentemente de qualquer suposta realidade ao redor. Um ser no mundo que se institui e que estabelece por si mesmo as regras de sua apreciação. De uma forma ou de outra, o filme sempre institui uma realidade nova, um mundo interno seu que exige do seu espectador uma atitude nova e original para entendê-lo e interpretá-lo. Não é preciso alertar para o fato de que nem a obra, nem ninguém, vai conseguir impedir o leitor/espectador de estabelecer nexos e comparações entre a obra e o mundo.

Continuando, invadiríamos aí o terreno mais inóspito e fascinante da teoria cinematográfica, se não de toda a teoria da arte. Mas paramos por aqui, por limitações óbvias. No âmbito deste pequeno manual nos interessa investigar o que fazer com o material que já nasce dedicado, dirigido à forma filme (discurso narrativo audiovisual dramático de ficção, lembra?).

Argumento

Falemos então um pouco da idéia de *argumento* cinematográfico, que é o conteúdo do filme, digamos assim. É o material a partir do qual o roteirista organiza a narrativa audiovisual. Nos setores mais sofisticados da indústria cinematográfica, onde há maior divisão de trabalho, o roteiro e o argumento costumam ser tarefas de diferentes pessoas. O argumento é um texto escrito na forma de um romance, novela literária ou conto, isto é, obedecendo as regras que já vimos do gênero da poesia épica. A partir dele será desenvolvido o roteiro. O argumento estará sempre ligado aos estudos e investigações que têm lugar quando nos preparamos para escrever um roteiro sobre um assunto qualquer.

Nas televisões, antes do roteiro das novelas, são escritos os seus argumentos. São textos extensos que costumam atingir entre duzentas e trezentas páginas, e que resumem o enredo da novela. Curiosamente, no mundo da televisão os argumentos são chamados de sinopses. Vale a observação que sinopse, em cinema de longa-metragem, é outra coisa. É um texto curto, de duas páginas em geral, que resume a história do filme e é muito útil para financistas e produtores que precisam avaliar inicialmente o grau de interesse de um determinado projeto, mas não querem ou não podem dedicar o tempo necessário à leitura de todo o roteiro. Lêem a sinopse. Esta também é a função da sinopse da novela.

Então, para fins práticos, vamos supor que já tenhamos chegado a um assunto para desenvolver o roteiro. Que já tenhamos estudado e desenvolvido textos. Conhecemos os personagens e temos uma idéia de onde, quando e com quem se passa a nossa história.

Precisamos começar a desenvolver a sua narrativa.

Story line

Vamos ao que se chama de *story line*.

A *story line* é a forma mais curta e concisa de enunciar o desenvolvimento de uma história. Ela é de grande utilidade durante o desenvolvimento da história, porque baliza o trajeto da mesma. Nos diz sempre de onde partimos e onde queremos chegar. A *story line* é a forma mais objetiva que temos de começar a entrar concretamente na estrutura dramática. Podemos escrevê-la através da localização daqueles cinco pontos principais do nosso enredo. Cada ponto produz uma frase e logo teremos a *story line*. Cada frase define um desses pontos. Vejamos quais são.

A *preparação* ou o personagem e seu mundo inicial;

o *ponto de ataque* ou aquele primeiro plot point, que vai desencadear o conflito;

o *conflito* ou a definição da natureza do confronto entre a força principal e a força opositora. Atenção o conflito, aqui, não é pontual ou um instante, é o contexto, a guerra, não uma batalha;

o *clímax* ou o momento de maior tensão dramática onde se rompe o equilíbrio entre as forças dramáticas;

e a *resolução* ou o final, como o mundo se reorganiza depois de superado o conflito.

Aqui temos que fazer algumas observações.

A primeira é sobre como tentar desenvolver este pequeno manual sem impor ao leitor um formato específico ou um

tipo determinado de produto audiovisual. Há então duas coisas básicas a serem consideradas. Primeiro, a duração do filme. Seria interessante que as noções adquiridas aqui pudessem ser usadas tanto na confecção de roteiros de curtas como de longas metragens. Então, há que enfocar preferencialmente as zonas comuns aos dois formatos. Não estaremos falando nem de videoclipes, nem de comerciais de televisão, que tem suas dinâmicas próprias, embora possam vir a ter algo em comum, quando forem estruturados na forma narrativa.

A segunda é quanto ao conteúdo artístico dos filmes. Aí entramos numa zona delicada, em que o uso dos recursos dramáticos, se administrados com mão pesada, podem inibir ou deformar o desenvolvimento de alguns trabalhos, em função de tendências estéticas ou ideológicas do tipo de técnica aplicado. Isto, porque muito das técnicas difundidas em manuais parecidos com este visam a produção de formatos específicos. O nosso objetivo, no entanto, é tentar captar o que há de útil como princípio geral aplicável a diferentes obras, produtos e formatos.

Em princípio, todo filme vale a pena desde que cumpra sua promessa artística, desde que realize com eficiência o que se propõe e que, no final, ao ser exibido, provoque no espectador o efeito proposto pela autoria. A narrativa dramática de ficção é uma dessas possibilidades, apenas. É uma forma clássica e se enraíza nas narrativas que vêm dos primórdios das civilizações, que parecem ter sido as primeiras formas de transmissão do conhecimento e da tradição, não só em nossa cultura ocidental como em muitas outras.

Então, devemos considerar que essas estruturas não são determinantes das histórias, mas são determinadas por elas. O conhecimento dos seus elementos e o seu uso durante o desenvolvimento de uma história não deve estreitar as possibilidades criativas, mas expandi-las. Caso contrário, servirão para nada. Podemos identificar os elementos estruturais com

que aqui trabalhamos em obras que vão desde as tragédias gregas até as novelas das oito. Dos *bang-bangs* aos filmes de 007. De Glauber Rocha a Kieslowski, de Kurosawa a Fellini ou de Bergman a Spielberg. E em praticamente todas as obras, longas ou curtas, que tenham entre suas funções contar uma história. Estamos portanto em muitas e boas companhias.

Escrever roteiros, como de resto escrever qualquer coisa maior que bilhetes, demanda tempo e concentração. É recomendável o estabelecimento de uma certa rotina e de regularidades. Identificam-se dois primeiros riscos de fracasso para quem se inicia no roteiro. Um, o da desistência precoce por causa da falta de hábito de se concentrar mais longamente sobre tarefas que, vistas de fora, podem parecer entediantes e monótonas. Estes, não sabem de nada. Outro risco vem do outro lado. Dos que já têm hábito de escrever, mas se dedicam à literatura, bordam as frases como poetas e vivem no reino das palavras. Vêm o texto, como diria Doc Comparato, *como o produto final de um processo literário e não como início do audiovisual*.

Quem escreve roteiro, descreve imagens e sons, literalmente não literariamente. Em linguagem direta e simples. É diferente de fazer literatura, porque no roteiro se pensa e sente a visualidade e a sonoridade associadas a imagens, em planos, cenas e seqüências.

Vamos retomar a *story line*.

Depois de estabelecidos os cinco pontos – preparação, ataque, conflito, clímax e resolução – vamos começar o longo caminho em direção a uma *escaleta*, que é a etapa seguinte do roteiro.

Escaleta

A *escaleta* é a relação de todas as seqüências e/ou cenas do futuro filme. Na *escaleta* escrevemos apenas uma indica-

ção do local e do sentido geral da ação de cada uma delas. Syd Field, no *Manual do Roteiro*, sugere que se trabalhe com pequenas fichas móveis, para facilitar o desenvolvimento do trabalho. Cada ficha corresponde a uma seqüência e fichas novas serão acrescentadas à medida que a estrutura do roteiro se desenvolve. Depois, na etapa de escrever, cada ficha será desenvolvida extensivamente, já em formato de roteiro, descrevendo ações e diálogos contidos na seqüência a que se refere. Por enquanto, vamos pregar as fichas sobre um quadro de cortiça ou algo parecido.

Vamos começar com as quatro primeiras fichas. Quando temos a story line definida, já temos os dois *plot points* mais importantes do filme, o *ponto de ataque* e o *clímax*, também definidos. Como o ponto de ataque e o clímax são ações concretas, já teremos aí as duas primeiras fichas. Agora, precisamos encontrar o início do filme, sua abertura. Nasce outra ficha. E a cena final, que produz outra ficha. São quatro, ao todo, até agora.

Da primeira (início) ficha à segunda (ponto de ataque), temos o percurso da ação do primeiro ato. Da segunda à terceira (clímax), o percurso do segundo ato. Da terceira à quarta (final), o terceiro ato. Se fosse uma viagem, já teríamos mapeado o percurso, determinando as grandes cidades por onde passaríamos. O trabalho a seguir é de ir interligando os pontos, introduzindo novos pontos entre eles.

Se estivermos trabalhando num filme longo, podemos imaginar que teremos uma média de uma cena por minuto ou a cada dois minutos. A precisão matemática não interessa. Interessa um dimensionamento inicial da extensão do trabalho. Cada um estabelece os seus próprios parâmetros. Imaginando um filme de cem minutos, podemos pensar em algo entre 75 e 100 cenas. Um número aproximado, só para servir de guia inicial. Então podemos dividir essas fichas entre os três atos, imaginando que o segundo ato será o mais longo e

movimentado. O terceiro será o mais curto e o primeiro terá um tamanho intermediário. Isso é só para começar, depois pode ser que tudo resulte bem diferente. Cada história termina estabelecendo e exigindo suas próprias relações temporais. Este foi o ponto de partida, depois, o próprio desenvolvimento do filme terminará nos guiando. Mas podemos pensar em uma divisão inicial assim: vinte fichas para o primeiro ato, trinta para o segundo e quinze para o terceiro.

O trabalho seguinte será descobrir as ações contidas nas dezenove fichas restantes do primeiro ato, as ações das vinte e nove restantes do segundo e as catorze do terceiro ato. Para entendermos isso, o ideal é pensar em uma situação concreta e ver como funciona.

Uma idéia exemplo

Nas oficinas de roteiro, eu costumo usar como exemplo uma idéia nascida durante um intervalo de gravação num subúrbio de Salvador, em 1992. O ponto de partida foi a visão de uma senhora de seus cinqüenta e poucos anos, pendurando camisas de um time de futebol num varal, no quintal de sua casa típica da periferia, entre bananeiras e abacateiros. Ela foi batizada de D. Maria. Daí, depois de uns quarenta minutos sob o sol de meio dia e perguntando quem usaria aquelas camisas, chegamos ao protagonista, o filho desta senhora. Um rapaz de vinte anos, arrimo de família e exímio jogador de futebol. O batizamos de Bentinho. E pensar que o futebol só entrou na história por causa das camisas no varal! Ele deverá ser convidado para fazer teste num grande clube de futebol, no Rio de Janeiro, para ter projeção nacional.

Até aí podemos desenhar dois dos quatro pontos da *story line*.

A *preparação*: Bentinho trabalhando para se sustentar e à família. Um emprego estável, onde se comporta de forma

exemplar. Temos a imagem inicial (primeira ficha) do nosso filme. Estamos pensando num longa-metragem ou num especial de televisão, de cinqüenta e dois minutos.

A segunda ficha que temos é o *ponto de ataque*, o recebimento de convite.

De posse desses dois elementos, podemos pensar na estrutura dramática e ver se há algum outro elemento visualizável. É bom pensar que o objetivo é achar o quanto antes o clímax. Vamos terminar a história com Bentinho virando um supercraque de futebol, marcando o gol da vitória do Flamengo na final do campeonato brasileiro? Ou vamos trazê-lo de volta, derrotado na carreira futebolística, recomeçando corajosamente uma vida de trabalhador anônimo, porém íntegro e determinado? Ou ainda, vamos vê-lo entregue a atividades criminosas nas favelas do Rio de Janeiro, traçando um caminho questionável e particular na via para o sucesso, com uma carreira promissora no tráfico de drogas, porém arriscada do ponto de vista da sobrevivência física e moral? Ou ainda vamos levá-lo à amarga derrota, em todos os sentidos, terminando sua curta carreira a perambular como um vagabundo desempregado ou na cadeia, ou morto?

Experimente escrever uma story line para cada uma destas hipóteses.

A unidade em função do clímax

Cada um destes finais nos levará ao desenvolvimento de um tipo diferente de conflito e de segundo ato, portanto. E cada alternativa de final, obviamente, terá um *clímax* diferente. Se satisfeitos com as alternativas, seguimos em frente, escolhendo uma delas. O final escolhido, além de determinar o clímax, determinará ou será determinado pela premissa dramática. John Howard Lawson (Lawson, 1967, p. 431-432) diz:

“O clímax conclui *o que aconteceu* dentro de um determinado sistema de acontecimentos; constitui, também, um juízo acerca do *porque* isto aconteceu, *daquilo que* significa e *da maneira pela qual* afeta a nossa vida e nosso comportamento. O *porquê*, o *quê* e o *como* estão presentes em todas as partes da história; o final contém referências a todas estas partes e resume o resultado global. O clímax, como chave da história, revela de uma maneira mais aguda a intenção do criador – ou sua confusão ou, ainda, ausência de objetivo.”

Antes de voltar ao primeiro ato, vamos desenhar um *clímax*. Primeiro, vamos escolher um do tipo *água com açúcar*. Que o Bentinho largue tudo, vá para o Rio, sofra alguns dissabores (segundo ato), mas, na base da perseverança e da determinação consiga chegar ao banco de reservas do jogo final do campeonato, entrar em campo no segundo tempo e marcar o gol da vitória (quase a *story line* completa).

Durante o jogo, jogando pelo empate, seu time perde de um a zero. O ídolo do time se contunde por causa da violência dos adversários. Sem outras opções, o técnico escala Bentinho. Ele entra e marca o gol da vitória, fazendo uma bela demonstração de suas habilidades e do quanto teria sido injustiçado, antes. A premissa dramática seria quase uma moral da história: *Com vontade e perseverança consegue-se atingir qualquer ideal*. É uma premissa muito comum no cinema americano, pena que não seja tão comum na vida real.

A *story line* ficaria assim;

Bentinho é um rapaz humilde e trabalhador, exímio jogador de futebol, que sustenta a família e sonha um dia tornar-se um craque famoso. Observado por Olheiros, recebe um convite para fazer teste num grande clube no sul do país. Depois de alguma hesitação, ele larga o emprego e parte. Demonstra em campo que tem futuro e por isso enfrenta a concorrência desleal de alguns companheiros, chegando a sofrer uma contusão séria. Com determinação e sacrifício, Bentinho se recupera da contusão a tempo de entrar na partida final do campeonato, marcando o gol da vitória. Bentinho é consagrado como um grande craque, assina um contrato vantajoso e todos melhoram de vida.

O primeiro ato

Então, sabendo aonde ele chegará, vamos desenhar a trajetória do primeiro ato, que começa na cena inicial, em que Bentinho trabalha, e termina com o recebimento do convite para treinar no Rio de Janeiro (ponto de ataque).

Vejamos os conteúdos do primeiro ato.

Bentinho trabalha como estafeta nos Correios e Telégrafos. Emprego público, estável, generoso (ficha) etc. Bentinho caminha muito entregando correspondência (ficha), isso o ajuda a manter um bom preparo físico. E é bem visual. Bentinho joga num time amador, onde é o grande craque, é um ídolo local (outra ficha). Bentinho chega mancando ao trabalho (ficha) devido a contusão no jogo do domingo anterior. É advertido pelo chefe de que suas funções o impedem de correr riscos como o de jogar futebol, e isso pode levá-lo a sofrer punições no trabalho (ficha). Bentinho é sonhador e tem uma namorada realista, chamada Doris, planejam casar (ficha). Entre os ami-

gos de infância há marginais, há frustrados e há os que lutam pela sobrevivência com trabalho pesado (fichas). D. Maria protege Bentinho e é protegida por ele (ficha). Doris tem ciúmes da sogra e vice-versa (ficha). Uma cena de aniversário poderia reunir os amigos *de casa* (ficha). Uma cervejada depois do jogo reuniria os amigos *da rua* (ficha).

O segundo ato

Chegamos a pouco mais de uma dezena de fichas e temos quase todo o percurso do primeiro ato traçado. Algumas destas fichas poderão se desdobrar em duas ou mais. Falta a cena em que recebe a carta-convite, com as passagens. A reação da mãe (outra ficha) e entramos já no segundo ato. A vantagem de trabalhar com essas fichas é a facilidade de introduzir uma seqüência entre duas outras para sentir como a progressão se comporta.

Quando pusermos as fichas em ordem vamos ver que muitas delas são produto de pura invenção. Por se tratar do primeiro ato, elas não são ainda conseqüências de causas internas do filme, mas serão causadoras de coisas que deverão acontecer adiante. Aqui deparamos com a principal função do primeiro ato. Dispor o mundo diante de nós, espectadores, e estabelecer as regras e causas das ações futuras dos personagens. Contar como era o mundo, antes da aventura. Ficam estabelecidos os destinadores, na linguagem do modelo actancial.

Pelo que dissemos em capítulos anteriores, temos de estabelecer o antagonista, a partir do ponto de ataque. Mas pode haver uma diferença entre o estabelecimento da função antagonista e sua personificação num personagem ou sua entrada em cena. O antagonismo, neste momento será a ambição de Bentinho, o sonho de tornar-se um jogador rico e famoso. Ou a sua inconstância e egoísmo, não pensando na mãe e na

namorada, seguindo um caminho solitário e que ameaça o conforto e a tranquilidade de todos.

Poderíamos, porém, optar pela configuração de um conflito mais pessoal. Por exemplo, entre Bentinho e um auxiliar técnico ou mesmo um outro jogador, que poderia se chamar Zé Carlos, que usasse a influência da amizade para levar o técnico a preterir Bentinho e essas coisas do futebol. Zé Carlos poderia, numa certa altura do segundo ato (ficha), botar um purgante na garrafa d'água de Bentinho, ao final do treino e, por puro azar, ter as garrafas trocadas e ser isso o motivo dele Zé Carlos sair de campo no jogo final, contorcendo-se em cólicas, dando a grande oportunidade da vida de Bentinho, que o substituiria no decorrer do jogo. Isso daria um toque cômico no pré-clímax.

Lembra do pícaro? Um jogador com dor-de-barriga poderia assumir esta função. Ela também é conhecida como alívio cômico, traduzida do inglês *comedy relief*. Essa função dramática é usada para dar um descanso no espectador depois de períodos tensos da narrativa. Muita tensão seguida pode levar o espectador a uma espécie de insensibilidade, por anestesia (*anestesia* contém a mesma raiz da palavra *estética*). Então, é preciso dar um alívio antes de submetê-lo ao estresse maior.

Fechado o primeiro ato, podemos começar a trabalhar no segundo. É muito importante que tenhamos em mente que as decisões tomadas lá atrás, quando definimos a *story line* ou tomamos um dado evento como *ponto de ataque*, são muito importantes e devem ser mantidas o máximo possível. Mas essas decisões podem ser mudadas se as descobertas decorrentes do aprofundamento da história nos levarem a perceber aspectos novos, nos quais não tínhamos pensado antes.

Vamos imaginar, nessa versão água com açúcar, que a mãe e a namorada resolvam fazer uma surpresa e comparecer ao jogo final. Que tomem um ônibus e vão até o Rio de Janeiro, sem o conhecimento de Bentinho. Agora, exercendo uma

certa crueldade autoral, vamos imaginar a versão tenebrosa. Bentinho está em cana. Futebol não deu certo. Ele foi treinar muito inocente e jogou de vez tudo o que sabia. Mais ou menos como fez Garrincha, passando a bola entre as pernas de Nilton Santos, a “enciclopédia do futebol”, num de seus primeiros treinos no Botafogo, nos anos cinqüenta. Bentinho, daquele jeito iria tomar o lugar de alguém já estabelecido no time, dono de sua posição. Depois de uma combinação através de olhares, um zagueiro malvado tira Bentinho de campo, com uma sarrafada. Ruptura de ligamentos, coisa pesada, meses de recuperação.

Entre receber a passagem de volta e submeter-se à prestação de serviços humildes, como limpar vestiários e levar recados, Bentinho resolve ficar e termina por ser envolvido com tráfico de drogas. Podia até estar inocente, indo entregar uma encomenda por ordens de terceiros. Uma blitz policial, revista, flagrante, cadeia. Nesse caso a mãe e a namorada vão ao Rio, para tentar tirar o filho da prisão. Podem encontrar Bentinho já envolvido com outra mulher. As duas poderiam se agarrar pelos cabelos etc.

Imaginemos as duas chegadas possíveis. Uma com o filho vitorioso, outra, com o filho encalacrado com a lei. Como seriam as roupas, em cada caso? E as expressões, o andar? O que aconteceria ao tomarem o táxi na rodoviária? Para onde iriam primeiro, direto à delegacia, no caso do final infeliz? E o encontro deles? Como seriam os dois possíveis encontros no xadrez ou no vestiário?

Com esses exemplos, procuramos deixar clara a interdependência entre todos os elementos de composição e o desenvolvimento do enredo. Tudo amarrado e organizado em função do clímax – tradução concreta da premissa dramática.

O segundo ato vai culminar com a escalação de Bentinho para o banco de reservas, no jogo final. Desde a sua saída de Salvador até esse momento, deverão ter ocorrido alguns epi-

sódios. Algumas peripécias. Pequenos ciclos dramáticos, como a chegada ao clube, os primeiros treinos, a primeira oportunidade de mostrar o jogo. Depois, quando tudo indica que ele vai em direção a um lugar no time principal, uma conspiração de amigos faz com que Bentinho leve um pontapé no joelho e saia do treino na maca. Vem um período de desespero, seguido de uma lenta recuperação, com fisioterapia e muitos exercícios. Um velho massagista, que como jogador teve uma história semelhante e ficou inutilizado para o futebol, torna-se seu aliado e mentor. Esse personagem surge, por exemplo, a partir de uma necessidade sugerida pelo modelo actancial, de um adjuvante. Ele poderá trazer também uma forma de terapia ou um unguento que funcione como um elixir mágico, um *agente decisivo*. Esse velho massagista poderá ser uma forma de conhecermos o discurso de Bentinho, para que não seja tão solitário nem fale apenas ao telefone.

Ao redor dele, algumas palavras de estímulo e muitas ameaças, ao mesmo tempo. A mãe não sabe de nada, porque ele nada conta sobre sua real situação. Mas, uma alternativa, seria alguém ligar para a mãe, anonimamente, para ameaçá-lo e complicar ainda mais um pouco situação. Depois a volta aos treinos com bola. Poderá haver então um momento de vingança do zagueiro. Este seria um plot point interessante. Recuperando a confiança, Bentinho seria marcado num treino, de novo, pelo mesmo zagueiro. Faria uma dupla demonstração de habilidade. Uma, na bola, chegando a levar o zagueiro a situações engraçadas e a ser vaiado pela torcida presente ao treino. Outra, evitando a violência do colega. No final do treino poderia fazer uma jogada dentro da pequena área, marcando um gol e deixando o seu inimigo enrolado na rede, sob gargalhadas gerais. Esta poderia ser a imagem final do segundo ato. Bentinho reconhecido dentro da equipe, de moral reforçada, recebe a indicação de que deverá concentrar com o resto da equipe.

O terceiro ato

O terceiro ato deve começar com um anti-clímax. Cenas da concentração, a noite anterior ao jogo. Insônia, ansiedade natural. Roncos dos companheiros e talvez uma coruja no lado de fora da janela, para expandir as imaginações. O café da manhã. Bentinho concentrado, sério, tenso. A ida para o estádio. Casualmente senta-se ao lado do zagueiro, no ônibus. Olho no olho. O zagueiro ri, já está acostumado. Bentinho, não. O alarido do estádio. Massagem e aquecimento. Preleção, algumas palavras a ele. Entrar em campo. Um lugar comum: o alarido da multidão é substituído pelas batidas do coração de Bentinho. As torcidas. Os repórteres e comentaristas. O clima de guerra da final. O time leva um gol no primeiro tempo. E por aí afora.

Este filme estaria desenhado. Com a escaleta armada, estaríamos prontos para começar a escrevê-lo. Pode ser um exercício interessante passar para fichas as situações aqui sugeridas e estabelecer mais alternativas. Da forma que desenvolvemos aqui, este filme não seria dos mais interessantes como viagem pelo social e pelas possibilidades de um personagem. Seria melhor aprofundar as dificuldades de Bentinho. Levá-lo para fora do mundo esportivo e passear pelo submundo das favelas, da exclusão, do tráfico. Seria uma experiência humana mais profunda e um filme mais bonito, talvez. Mas, pelo menos, serviu para acompanharmos o processo de estruturação de uma escaleta.

Estruturas curtas

Agora, seria interessante investigarmos um pouco a área do curta-metragem. Nesse caso, além de compor a estrutura dramática, haveria uma tarefa decisiva, que seria a de escolher entre o que narrar e o que deixar de fora. A chave da

questão não é reduzir proporcionalmente a duração das partes do filme, para chegar à sua versão curta. Isto, simplesmente, não funcionaria, porque terminaria não proporcionando ao espectador uma viagem através da história. Seria, no máximo, um sobrevôo. Este é o principal problema de alguns curtas mal-sucedidos. O certo seria encurtar algumas partes, suprimir outras, deixando-as apenas sugeridas, mas deixar outras íntegras. Num filme mais curto, os níveis de tensão não devem ser tão altos como os de um longa-metragem, porque o envolvimento do espectador é menor. Os altos e baixos de tensão deverão ser mais contrastados, com mudanças súbitas.

O espectador se envolve com o personagem ou com o objeto de sua empatia, no particular. O que permite o envolvimento é a convivência com ele, proporcionada pelo desenrolar da história. Na experiência dramática, ninguém se envolve com uma idéia teórica ou um conceito moral, visto de fora. Podemos ter uma visão crítica, racional. Mas nos envolvemos, como espectadores, com a energia emocional do *nosso* personagem. Com ele, numa situação concreta. Então, através de elipses e supressões temos que fazer o nosso personagem chegar logo à situação que queremos. Porque o tempo é mais curto. Se exagerarmos na dose de tensão, o espectador sai do filme e passa a achar engraçado, no mínimo.

Há quem diga que a diferença entre o romance e o conto é que no romance buscamos encontrar o sentido da vida, enquanto que nos contos encontramos uma moral da história. Essa diferença de proporção talvez deva ser aplicada também à diferença entre o filme longo e o curta-metragem.

10

FIM DO MANUAL - COMEÇA O TRABALHO MANUAL

Escrever um roteiro longo é algo que pode demandar até vários anos de trabalho contínuo ou intermitente. Não é provável que se consiga reduzir este tempo a menos de seis meses, por maior que seja a prática do escritor, a intensidade da sua dedicação ou a urgência para a apresentação do trabalho. E, depois de terminado o roteiro, quando se chega ao final do primeiro tratamento, começa um período de releituras, de colher opiniões, críticas e de reescrever. Reescrever várias vezes. Dezenas de vezes, é de se esperar. O roteiro pronto para ser rodado é uma realidade muito distante para quem começa. Mas, com fé e perseverança, chega-se lá. Uma vez, um colega de profissão definiu: insistência, persistência, resistência.

Este é o momento em que se estabelece o verdadeiro divisor de águas. Daqui para frente, veremos quem terá um roteiro e quem vai ficar somente na fantasia. É a hora de começar a escrever. Sentar, recolher as anotações, dispor tudo sobre a mesa, organizadamente ou na mais completa bagunça. Transcrever as fichas da escaleta para o computador, trans-

formando cada ficha num cabeçalho de seqüência, conforme as instruções do capítulo sobre o formato. Mãos à obra.

Não é necessário escrever em ordem, nem mesmo começar pelo começo. O computador e os programas de edição de texto nos permitem este conforto. Hoje, há *macros* que se acoplam ao programa Word, por exemplo, que permitem, através de atalhos de teclado, alternar entre uma formatação de parágrafo e outra. Pode-se usar uma para cabeçalhos, outra para rubricas, outra para falas. Por enquanto não vamos usar esses facilitadores, vamos trabalhar manualmente, para adquirir consciência do que é necessário.

Depois, para quem for mergulhar mesmo na atividade de escrever roteiros, haverá uma infinidade de *sites* na Internet, com centenas de ferramentas. Tantas, que o mais difícil será decidir-se por uma delas.

Não será necessário advertir para a existência de uma bruxa dos computadores que faz parte de uma conspiração universal e permanente contra os escritores em geral e contra os roteiristas em particular. Essa bruxa costuma apagar arquivos, danificar *hard drives*, inocular nos computadores os vírus mais inesperados, com a única e simples intenção de destruir o trabalho feito. Então, é preciso salvar constantemente o trabalho, fazer backups diários e sempre ter tudo gravado em pelo menos dois lugares diferentes. No mínimo, ter um disquete de reserva (Toda vez que chego a este ponto, procuro meus disquetes de back up e salvo tudo, outra vez. Você fez back up de seu trabalho de hoje?)

Mãos à obra. Já temos a escaleta, num arquivo do computador. Esse arquivo vai crescer até virar o roteiro pronto. É preferível começar pelo começo, mas não é obrigatório.

Atenção: há qualquer coisa esotérica que manda que logo abaixo do cabeçalho da primeira seqüência se escreva:

Fade in

Fade in é um termo técnico. Designa o efeito de clareamento da tela, do preto até uma imagem normal. *Fade out* é o contrário. A partir de uma imagem qualquer, um progressivo escurecimento, até o preto total. Dizem as normas de uma certa elegância cinematográfica que os filmes começam num *fade in* e terminam num *fade out*. Nós, que não devemos contrariar os deuses, obedecemos.

Tudo quanto temos a escrever daqui em diante são *cabeçalhos*, *rubricas*, *nomes* de personagens, *falas* e *indicações* sobre as falas. Já descrevemos isso no capítulo sobre o formato e não será necessário repetir tudo. Vamos à linguagem das *rubricas* (lat. *rubrica*, ae ‘tinta vermelha’, fem. substv. do adj. *rubricus*, a, um ‘vermelho’, de *ruber*, *bra*, *brum* ‘vermelho, rubro’, a partir da expr. *rubrica (terra)* ‘terra vermelha’, que era a argila utilizada para escrever e pôr em destaque os títulos da lei).

Rubrica

Jamais, *rúbrica*, com acento. Para começar, temos que pensar que haverá sempre uma primeira vez em que as coisas e os personagens serão descritos. Devemos fazer estas descrições sucintas, com o mínimo de metáforas ou de terminologia imprecisa, no início logo das cenas. Sobretudo da cena de abertura. Devemos apenas descrever o que vai ser visto e ouvido. Quando as coisas a serem vistas forem muito ricas em detalhes, deixamos os detalhes para o cenógrafo ou para o figurinista, se for o caso, e descrevemos apenas o *conceito* daquilo que será visto. Começamos com a impressão visual que o lugar da cena nos provoca e em seguida vamos às pessoas. Um homem de terno preto será descrito como *homem de terno preto*. Um homem fantasiado de pássaro de fogo para um desfile de fantasias carnavalescas de luxo não precisará ter a fantasia descrita com toda minúcia, mas ape-

nas indicada. *Homem vestido de pássaro de fogo. Extravagante fantasia repleta de plumas multicoloridas e detalhes brilhantes, com pelo menos seis metros de diâmetro.* Ou algo parecido. Se, no decorrer da ação, ele tira uma arma de debaixo das plumagens e atira no Rei Momo, devemos contar como isso acontece. Os personagens deverão ter suas características físicas mais marcantes indicadas. Sexo, idade, cor da pele e traços socioeconômicos, como a profissão ou situação na vida, quando isso for visível ou importante para a sua ação. Será preciso usar o bom senso. Não abarrotar o pobre leitor do roteiro de informações desnecessárias, nem o contrário, omitir o que seja importante para a compreensão da situação.

Os sons, quando fizerem parte da narrativa, também deverão ser indicados pelo roteirista. Se o sujeito assovia *Aquarela do Brasil*, é diferente de estar cantarolando *Lucy in the sky with diamonds*, ou uma música do U2. Mas não cabe ao roteirista indicar qual o tipo de música incidental deverá ser composta, a não ser que se pretenda um efeito específico, como, por exemplo, para ridicularizar um encontro romântico, fazer tocar violinos toda vez que o rapaz olha para a moça, interrompendo a música quando ele desvia o olhar. A indicação deveria ser de *violinos exageradamente românticos* e indicar o sincronismo dos ataques da música com os olhares do rapaz.

Outra norma importante é, e aí é que a escrita do roteiro é radicalmente diferente do gênero épico, não se descrever a interioridade dos personagens. O que eles sentem ou pensam só interessa quando se exterioriza e apenas na forma que se exterioriza. Se alguém está muito deprimido e chega até a janela pensando em suicídio, não se pode dizer que o cara está deprimido e pensa em se jogar. Descreve-se sua ação: forma de andar, seu olhar, sua postura, sua atitude física, uma provável lágrima, as contrações da face e talvez uma forma de debruçar-se, olhando para o chão, lá embaixo. Isso deverá

sugerir o estado interior dele. Repetindo, não se descrevem pensamentos, sentimento ou emoções. Descrevem-se os gestos, as ações e as falas que traduzem ou são produzidas por tais estados interiores.

Muitas vezes, imaginamos um personagem num ambiente qualquer. Sua casa, seu trabalho, uma rua. Nunca temos na mente uma visão completa e minuciosa destes ambientes. Não é preciso forçar descrições minuciosas daquilo que os próprios leitores suprirão com suas próprias imaginações. Não esqueçamos que muitos destes leitores só estarão lendo o roteiro para colaborar na realização do filme, inventando ou construindo os cenários e as roupas.

Locais típicos, também não precisam descrição minuciosa, basta a indicação. Uma sala de espera, por exemplo. Se é uma *sala de espera de dentista*, basta que se diga isso. Agora, se o dentista for um sádico e isto for importante para a composição dramática, certamente haverá um detalhe na sala de espera que poderá ser percebido pelo personagem e pelo público, para que comecem a temer pela sessão de tratamento. Podem ser fotos de pacientes com cara de dor, ou a exibição de um mostruário de instrumentos cirúrgicos que sugiram tortura. Às vezes bastará indicar *sala de espera de dentista com detalhes que sugiram que ele seja um sádico*. Se o personagem interage com esses elementos, então será necessário indicá-los de forma mais precisa. Isto é uma regra aplicável a qualquer momento.

A descrição das ações será muito importante para os atores. Através delas, eles perceberão o que se passa na alma do personagem num dado momento. Talvez, às vezes, seja necessário fugir à regra de não descrever o que vai por dentro do personagem e falar da intenção localizada de um determinado gesto, mas nunca descrever sua alma. Nossa intenção é entender o gesto primeiro, para depois entender a alma. Ou melhor, a alma só se tornará visível através do gesto.

Falas

As *falas* constituem uma ordem de problemas bem particulares. Devemos imaginar os personagens como um fluxo de consciência que se desenvolve na forma de raciocínios, sentimentos, emoções, desejos, fantasias, delírios etc. O que o personagem diz é produto deste fluxo, mas não é uma exteriorização automática deste fluxo de consciência. Este é um dos erros mais primários do principiante. Achar que a fala exterioriza, na íntegra, o que se passa dentro da cabeça do personagem. Ao contrário, a fala é apenas uma parte da ação dele. Nunca se diz tudo o que se pensa. Às vezes, diz-se até o contrário do que se pensa, ou cala-se.

Uma segunda coisa a observar é sobre a *oralidade* e sobre a adequação da fala de cada personagem à sua condição sociocultural e ao contexto da cena. O texto da fala não obedece à gramática da língua escrita, muito menos da língua culta. As frases que usamos na vida cotidiana são, muitas vezes, incompletas. O contexto, os gestos, expressões e o grau de envolvimento numa determinada situação completam os sentidos de elementos ausentes da frase.

INT - BOTEQUIM - DIA

Homem entra num botequim, apinhado de gente, delicadamente abre caminho até o balcão. O barman, suado, tenta atender a todos e faz gestos bruscos traduzindo certa irritação (olha aqui uma indicação da interioridade aplicada à forma de agir do personagem).

HOMEM

Um café!

O homem, ao pedir o café, não diz:

HOMEM

O Sr. poderia me dar um café, por favor?

Se ele já estivesse, há tempo, tentando ser atendido, irritado, poderia até dizer:

HOMEM

Café, porra!

Às vezes vemos nos créditos de certos filmes que os diálogos foram escritos por outro que não o autor do roteiro. Escrever diálogos pode chegar a se constituir numa especialidade altamente remunerada. Entre nós não é muito comum, ainda, este grau de divisão de tarefas na elaboração de roteiros.

Para o iniciante, são aconselháveis alguns exercícios. Primeiro, prestar atenção nos diálogos de filmes e novelas. É interessante notar que as novelas têm mais diálogos que os filmes, em geral. Isto quer dizer que o papel da palavra dialogada nas novelas tem uma maior função narrativa, em detrimento de ações, por exemplo. No cinema, também de forma genérica, a câmera, deslocando-se e assumindo diversos pontos de vista, é uma narradora mais ativa que a palavra na boca dos personagens.

Depois de uma sessão de atenção aos diálogos de filmes, costuma ser altamente instrutivo postar-se como abelhudo, em algum lugar público, e ficar ouvindo como as pessoas conversam, o que falam, como falam. Tentar anotar e depois escrever o que foi ouvido, como se fosse um roteiro. Até numa reunião de amigos: procurar fingir para si mesmo que eles são estra-

nhos e tentar relacionar a forma como falam com os gestos, atitudes físicas e as roupas que vestem. O que vemos dos nossos amigos do dia-a-dia é o mesmo que veremos dos nossos personagens nas telas. O maior professor de diálogos é o próprio ouvido. Quanto mais indiscreto, melhor.

Um erro também comum aos principiantes é a noção de que os personagens devam *entrar* nos ambientes, no início de suas cenas, ou *sair*, no final. Uma regra que um velho amigo e mestre¹ me fez o favor de ensinar é a de que *sempre se pode cortar de qualquer lugar para qualquer lugar*. Sempre, quer dizer, a qualquer momento. Podemos já encontrar os personagens dentro dos ambientes. Os diálogos não precisam ser vistos e ouvidos na íntegra, com princípio, meio e fim. Às vezes, basta um desses três pedaços para que entendamos tudo. Atenção: há diferenças profundas entre entender e sentir. Nem tudo o que *entendemos* proporciona um *sentimento* equivalente.

Outro mestre², deu-me outra aula: cada cena de uma peça (portanto cada seqüência de um filme, também) mostra um aspecto diferente do personagem ou da ação. Isso parece óbvio, mas nem tanto. As coisas num filme não acontecem como no teatro, onde a fala tem um papel mais importante ainda que na novela de televisão. Devemos imaginar, no cinema, cada cena como um pequeno empurrão na direção do clímax. Assim como no teatro cada cena mostra um aspecto do personagem, no cinema, cada cena mostra um momento diferente no caminho do clímax.

As falas são entradas para o universo interno do personagem, para aquela região que não podemos descrever nas rubricas do roteiro e não podemos visualizar na imagem. Já

¹ Geraldo Sarno, diretor de *O Pica-pau Amarelo*, de quem fui assistente de direção em 1973, durante os trabalhos de finalização do último tratamento do roteiro do filme.

² João Augusto, diretor do Teatro dos Novos, em Salvador, em 1968, durante os ensaios de Stópem, Stópem.

que não tem jeito, põe-se o cara para falar. Isto que acabei de escrever pode ser perigoso, se levado muito rigorosamente ao pé da letra. Há uma tendência estilística no que acabei de dizer que pode não corresponder às intenções e percepções de muitos roteiristas, iniciantes ou não. Até agora, o que tem estado por trás de tudo o que eu disse sobre a fala pressupõe, de uma forma ou de outra, que a fala seja uma imitação perfeita da naturalidade das pessoas falando, o que nos leva a um tipo de filme realista, ou seja, a um tipo de filme que é herdeiro, traduzindo para o cinema, daquilo que se chama de convenção realista, no teatro.

Estilos

Pode, no entanto, haver um tipo de atuação e encenação, tanto no gestual como na fala, que não seja necessariamente realista. Certas comédias, o filme musical ou os herdeiros de um certo expressionismo, podem instituir e *naturalizar* maneiras de falar e agir que nada têm a ver com a maneira de falar natural do cotidiano. Claro que isto não pode acontecer isoladamente em relação às falas. O filme é um todo, as questões de estilo integram todos os elementos numa forma de harmonia expressiva, produzindo uma unidade formal que também se refere ao clímax e à premissa dramática. O grande segredo de tudo será sempre a harmonia entre os elementos de composição, como na música e no resto.

Enfim, para escrever roteiros e fazer filmes é preciso algo mais que entender da formatação dos roteiros e das estruturas dramáticas, ou entender de lentes, máquinas, iluminação e mecanismos de captação de recursos. É preciso ser artista, no sentido de ser trabalhador da arte e prestar muita atenção à vida ao redor. Dela nascem os filmes, mesmo os de ficção científica.

11

O QUE FAZER DEPOIS

Seu filme está escrito.

Terminou.

Agora começa um outro tipo de sofrimento, para realizá-lo ou para vender o roteiro a quem queira realizá-lo. O mais comum, em se tratando de primeiro roteiro é que vá mofar por longo tempo na gaveta e tenha servido para o mais rico aprendizado de todos, o do primeiro roteiro. A descoberta de poder fazer, de que existe um final para o túnel, mesmo que não muito iluminado, pode ser reconfortante e certamente deverá significar um grande estímulo para as próximas aventuras.

No Brasil, só há muito poucos anos começou-se a distinguir um grupo de roteiristas dentro da categoria profissional dos artistas e técnicos ligados ao cinema e à televisão. Isso no chamado eixo Rio-São Paulo, onde foi criada uma associação de roteiristas. Fora dele as coisas ficam muito mais difíceis. Mas o mercado cresce rapidamente. Um autor de novela, em geral, trabalha cercado por um grupo de escritores, cada um responsável por uma parte da trama. Há uma crescente demanda de filmes ou vídeos didáticos, corporativos,

institucionais. O mercado de ficção se expande rapidamente com a multiplicação dos canais de TV e com a veiculação pela internet e pelos celulares. A tendência é da integração de todos os meios de comunicação e suportes técnicos, brevemente.

Por paradoxal que pareça, depois do final da ditadura militar, o estado, no Brasil, começou a retirar-se do campo da cultura, como um promotor direto, e passou a delegar à iniciativa privada o papel de estimular as artes, através de burocráticos e complicados mecanismos de renúncia fiscal a que chamaram de leis de incentivo.

Nesse sistema, o estado abre mão de uma parte dos impostos a serem recolhidos por empresas privadas, e permite que o pagador do imposto escolha um projeto para patrocinar ou investir. Quem aplica o imposto a pagar, tem como retorno a visibilidade na mídia e a conseqüente associação de sua marca ao campo da arte etc.

É possível, portanto, para o roteirista, em associação com realizadores e produtores, participar solidariamente da elaboração de projetos que poderão vir a ser objeto de financiamento ou patrocínio. Além disso, o Ministério da Cultura e algumas Secretarias Estaduais e Municipais de Cultura costumam promover concursos de projetos de filmes. A peça inicial será sempre um roteiro cinematográfico ou videográfico.

As duas opções acima são as mais viáveis para quem pensa em entrar no ramo. Emprego regular ou a compra de um roteiro não são impossíveis, mas são improváveis, sobretudo para o principiante. O roteirista tem uma vantagem sobre o realizador. Ele pode ganhar experiência sem ser obrigado a captar recursos, levantar produção e realizar um filme. Pode-se escrever dez, vinte roteiros até se adquirir a prática necessária. Se algo que se pretendia sério e trágico resultou engraçado, pode-se reescrever como uma comédia. A lata do lixo é uma não-opção bastante discreta, para projetos não muito bem

sucedidos. Gasta-se tempo, apenas, mas aprende-se muito, no fracasso.

Há duas perspectivas principais na relação com o mercado. A primeira, por questão de sobrevivência, talvez seja simplesmente entrar nele. Trabalhar no que se gosta e sabe fazer, qualquer que seja a tarefa. A segunda é conseguir fazer um trabalho com o qual a gente se identifique e através do qual possa, de alguma forma, cumprir uma espécie de missão social, que é a missão mesma da arte, seja ela qual for. Para isso é necessário algo mais do que apenas nos viabilizarmos profissionalmente. É preciso viabilizar a profissão e o mercado de trabalho também.

Começa, então, uma fase de engajamento nas lutas históricas do cinema brasileiro e nas lutas atuais pela definição de um espaço de circulação dos bens simbólicos produzidos em sintonia com as identidades locais de nossas gentes. Leia-se urgentemente Paulo Emílio Salles Gomes. Senão tudo, pelo menos *Cinema: trajetória no subdesenvolvimento* (Gomes, 1980). Não se pense que tudo está começando agora ou que sejamos pioneiros. Essa luta vem desde o final do século XIX e já custou a vida de muitos bons artistas.

A competência e a capacidade de fazer são apenas algumas das armas essenciais nesta luta. Há muitas outras. Políticas, comerciais e no campo simbólico também. Ninguém garante vitória no final, a ninguém. Há quem lute apenas por sucesso pessoal e há quem lute somente por dinheiro. A grande maioria luta em duas frentes diferentes, sonhando por reuni-las numa só: a sobrevivência e a realização artística, o que quer que isso signifique.

Alguns poucos, como os supercraques do futebol ou os ídolos da canção popular, se destacam da massa anônima e tornam-se roteiristas de sucesso, referências a serem seguidas. Supõe-se que estes acharam a chave do sucesso. O mais provável, porém, é que tenham sido achados por ela. A única coisa

de que tenho certeza é quanto a trabalhar. Quem não trabalha, dificilmente faz sucesso ou se dá bem. A recíproca não é verdadeira. O trabalho intenso é apenas uma condição necessária, não suficiente.

A mídia divulga os nomes de pessoas que garantem saber e poder ensinar receitas infalíveis para se alcançar o sucesso. O que a gente percebe é que o que estas pessoas sabem mesmo é a receita do próprio sucesso, delas e temporariamente, muitas vezes. Trabalho dedicado, esforço e habilidade nas relações humanas certamente estão entre os ingredientes que compõem o perfil do profissional bem sucedido, em qualquer área. Com o roteiro não será diferente.

Se alguém sente inclinação e acha que se dará bem no cinema escrevendo ou desempenhando qualquer outra atividade, deve tentar. Mas, enquanto não obtiver os primeiros retornos, em termos de comprovação de que tem jeito mesmo para a coisa, deve manter de pé as alternativas possíveis. Embora haja quem faça sucesso desde os primeiros momentos, o mais provável é que as primeiras experiências do profissional maduro, só aconteçam depois de dez ou quinze anos de atividade. Pense nisso.

Então, terminou o roteiro?

Hora de registrar, para garantir a propriedade dos direitos. A inscrição em concursos e concorrências também costuma exigir registro prévio do roteiro, para evitar futuros problemas relativos à autoria. Quem faz isso no Brasil é o

Escritório de Direitos Autorais
Fundação Biblioteca Nacional
Rua da Imprensa 16, salas 1205 e 1210
CEP 20030-120 Rio de Janeiro RJ

É conveniente uma consulta prévia por telefone para conseguir os formulários e entender o procedimento que em

geral inclui o pagamento de uma taxa, preenchimento de formulário e entrega de uma cópia. Também para saber se há um escritório regional em sua cidade, ou algum representante. Como estes procedimentos costumam ser alterados em função da moda organizacional ou da geração tecnológica em uso pela burocracia, convém ligar e tomar informações.

Depois, tem a Internet. Eu poderia listar aqui centenas de sites dedicados a roteiro de cinema, à televisão e à dramaturgia. Mas qualquer lista, amanhã estará desatualizada ou incompleta. Então, é recomendável a participação em listas de discussão, e a busca permanente através dos *Yahoos* e *Googles* da vida, ou seja, dos inúmeros sites e mecanismos de busca existentes. Os temas procurados poderão ser *cinema*, *movie*, *televisão*, *dramaturgia*, *roteiro*, *roteiro de cinema*, *screenwriting*, *screenwriters*, *drama*, *dramática*, *WGA* (Writers Guild of America) e muitos, muitos outros. Listas de discussão, repito, são a melhor forma de atualização no que ocorre num determinado meio profissional. Tem lista de tudo, para tudo. Desde quarentonas virgens até pesquisadores da fusão nuclear. Sem falar dos cibernautas que pesquisam a própria cibernáutica.

Há, disponíveis na Internet, softwares que ajudam a escrever, tanto formatando o texto como ajudando a compor os elementos da estrutura dramática. Têm nomes pomposos como *Dramatica* ou *Screenwrit*. Dentre os formatadores de macros para *Word*, há o *srpword7.exe*. A maior parte é em inglês. Vale a pena fuçar.

Em tempo.

Este manual pretendeu fazer uma introdução realista e simplificada ao campo do roteiro. Agora, leia todos os outros manuais de roteiro. Segue a bibliografia que serviu de base a este trabalho.

Boa viagem.

12

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. *Poética*. Traduzida por Eudoro de Souza. In: Os pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1973. Pp. 439-453.

BARRETO, Roberto Menna. *Criatividade em propaganda*. 3ª ed. São Paulo: Summus Editorial, 1982. 283 p.

BARTHES, Roland et al. *Análise estrutural da narrativa*. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis: Editora Vozes, 1976. 286 p.

BENJAMIM, Walter. *A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução*. In. BENJAMIM, Walter et al. Os pensadores. Traduzido por José Lino Grunnewald. São Paulo: Abril Cultural, 1980. pp. 3-28.

BOAL, Augusto. *Teatro do Oprimido e outras poéticas políticas*. 2.ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira 1980. 224p.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Traduzido por Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 1993. 414p.

CARRIERE, Jean Claude. *A linguagem secreta do cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1994. 221p.

CARRIERE, Jean Claude; BONITZER, Pascal. *Prática do roteiro cinematográfico*. Tradução de Teresa de Almeida. São Paulo: JSN Editora, 1996. 144p.

CHION, Michel. *O roteiro de cinema*. Traduzido por Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 1989. 288p.

COMPARATO, Doc. *Da criação ao roteiro*. Traduzido por Gabriela Alves Neves. Lisboa: Pergaminho, 1993. 287p.

COMPARATO, Doc. *Roteiro. Arte e técnica de escrever para cinema e televisão*. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Nórdica, 1983. 262p.

DIDEROT, Denis. *Discurso sobre a poesia dramática*. Traduzido por L. F. Franklin de Matos. São Paulo: Brasiliense, 1986. 193p.

DOLOZEL, Lubomir. *A poética ocidental – tradição e inovação*. Traduzido por Vivina de Campos Figueiredo. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1990. 341p.

FEININGER, Andreas. *Principles of composition in photography*. Londres: Thames and Hudson, 1973. 136p.

FIELD, Syd. *Manual do roteiro*. Traduzido por Álvaro Ramos. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995. 223p.

FIELD, Syd. *Os exercícios do roteirista*. Traduzido por Álvaro Ramos. Rio de Janeiro: Objetiva, 1996. 176p.

GOMES, Paulo Emílio Salles. *Cinema: trajetória no subdesenvolvimento*. Rio de Janeiro: Paz e Terra/Embrafilme, 1980. 87p.

- HEGEL, G. W. F. *Estética*. Poesia. Tradução de Álvaro Ribeiro. Lisboa: Guimaráes & C Ed., 1980. 375p.
- LAWSON, John Howard. *The theory and technique of playwriting*. New York: Hill and Wang, 1964. 313p.
- LAWSON, John Howard. *O processo de criação no cinema*. Trad. Anna Maria Capovilla. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1967. 476p.
- MACIEL, Luiz Carlos. *O poder do clímax: fundamentos do roteiro de cinema e TV*. Rio de Janeiro: Record, 2003. 158p.
- MARQUEZ, Gabriel Garcia. *Gabriel García Márquez conta como contar um conto*. Traduzido por Eric Nepomuceno. Niterói: Casa Jorge Editorial, 1995. 307p.
- MÁRQUEZ, Gabriel García. *Me alugo para sonhar*. Traduzido por Eric Nepomuceno e Carmo Brito. Niterói: Casa Jorge Editorial, 1997. 289p.
- MOSS, Hugo. *Como formatar seu roteiro*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2002.
- OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processos de criação*. Petrópolis: Ed. Vozes, 4ª edição, 1984. 187p.
- POLTI, George. *36 situaciones dramaticas*. (sem indicação de tradução) Havana: Editorial Nacional de Cuba, 1963. 162p.
- PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto*. 2ª ed. Traduzido por Jaime Ferreira e Victor Oliveira. Lisboa: Vega, 1983. 287p.
- REICH, Wilhelm. *A função do orgasmo*. Tradução de Maria da Glória Novak. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1987. 13ª edição. 328p.

REY, Marcos. *O roteirista profissional – televisão e cinema*. São Paulo: Ática, 1989.

RICOEUR, Paul. *Tempo e narrativa* (tomo 1). Traduzido por Constança Marcondes César – Campinas, SP: Papirus, 1994.

RICOEUR, Paul. *Tempo e narrativa* (tomo 2). Traduzido por Marina Appenzeller – Campinas, SP: Papirus, 1995.

RICOEUR, Paul. *Tempo e narrativa* (tomo 3). Traduzido por Roberto Leal ferreira – Campinas, SP: Papirus, 1997.

RYNGAERT, Jean Pierre. *Introdução à análise do teatro*. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1996. 192p.

SABOYA, Jackson. *Manual do autor roteirista. Técnicas de roteirização para a TV*. Rio de Janeiro: Record, 1992.

SOURIAU, Etienne. *As duzentas mil situações dramáticas*. Traduzido por Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Ática, 1993. 230p.

STAIGER, Emil. *Conceitos fundamentais da poética*. Trad. Celeste Aída Galeão. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1993. 199p.

VALE, Eugene. *The technique of screen and television Writing*. New York: Touchstone, 1982. 303p.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor. Estruturas míticas para contadores de histórias e roteiristas*. Traduzido por Ana Maria Machado. Rio de Janeiro: Ampersand, 1997. 360p.

Alguns roteiros publicados em português

BACK, Sylvio. *Cruz e Sousa – o poeta do desterro*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2000.

BOLOGNESI, Luiz. *Bicho de sete cabeças*. São Paulo: Editora 34, 2001.

BUTCHER, Pedro & MÜLLER, Anna Luiza & SALLES, Walter & MACHADO, Sérgio & AÏNOUZ, Karim. *Abril despedaçado*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

CARLOS, Manoel. *Presença de Anita*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

D'ALMEIDA, Neville. *Navalha na carne*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1997.

FURTADO, Jorge & ARRAES, Guel. *A invenção do Brasil*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2000.

GERVITZ, Roberto. *Feliz ano velho: o filme*. São Paulo: Brasiliense, 1988.

HALM, Paulo. *Amores possíveis*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

MACHADO, Alexandre & YOUNG, Fernanda. *Bossa nova*. São Paulo: Ediouro, 2000.

MANTOVANI, Bráulio. *Cidade de Deus*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2003.

MUYLAERT, Anna. *Durval discos*. São Paulo: Papagaio, 2003.

PEIXOTO, Mario. *Limite*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 1996.

REZENDE, Sergio & LOUZEIRO, José & FEITOSA, Tairone. *O homem da capa preta*. Porto Alegre: Tchê!, 1987.

SANTOS, Nelson Pereira dos. *Três vezes rio*. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

THOMAS, Daniela; SALLES, Walter; Bernstein, Marcos. *Terra estrangeira*. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.

Colofão

Formato	15 x 21 cm
Tipologia	Aldine721 Lt BT, Courier New
Papel	75 g/m ² (miolo) Cartão Supremo 250 g/m ² (capa)
Impressão	Setor de Reprografia da EDUFBA
Capa e Acabamento	Gráfica Cian
Tiragem	500 exemplares