

DOC COMPARATO

DA CRIAÇÃO AO ROTEIRO

.....

Edição revista e atualizada,
com exercícios práticos

5ª EDIÇÃO



Rio de Janeiro – 2000

Copyright © 1992 by Doc Comparato, edição espanhola
Copyright © 1993 by Doc Comparato, edição portuguesa
Copyright © 1995 by Doc Comparato, edição brasileira

Direitos desta edição reservados à
EDITORA ROCCO LTDA.
Rua Rodrigo Silva, 26 — 5º andar
20011-040 Rio de Janeiro, RJ
Tel.: 507-2000 — Fax: 507-2244

Printed in Brazil/Impresso no Brasil

preparação de originais
JOSÉ LAURENIO DE MELO

À Lorena, a mais nova das minhas três formosas filhas.

CIP-Brasil. Catalogação-na-fonte
Sindicato Nacional dos Editores de Livros, RJ.

Comparato, Doc, 1949 —
C731d Da criação ao roteiro / Doc Comparato. — Ed. rev. e atualizada, com exer-
cícios práticos. — Rio de Janeiro: Rocco, 1995

(Artemídia)

1. Roteiros cinematográficos — Técnica. 2. Teleteatro — Técnica. I. Título.
II. Série.

95-0627

CDD - 791.4302
CDU - 791.43.02

SUMÁRIO

.....

Prólogo para a edição brasileira.....	9
Prólogo para a edição portuguesa	11
Prólogo para a edição espanhola.....	13
Agradecimentos	15
Capítulo primeiro – O ROTEIRO.....	17
Capítulo segundo – PRIMEIROS APONTAMENTOS	35
Capítulo terceiro – A IDÉIA.....	69
Capítulo quarto – O CONFLITO	93
Capítulo quinto – A PERSONAGEM	109
Capítulo sexto – A AÇÃO DRAMÁTICA	159
Capítulo sétimo – TEMPO DRAMÁTICO	225
Capítulo oitavo – A UNIDADE DRAMÁTICA.....	281
Capítulo nono – OUTROS ROTEIROS	327
Capítulo décimo – O ROTEIRISTA.....	349
APÊNDICE.....	359
Um amplo e novo estudo bibliográfico – por Francesc Orfeu	361
POSFÁCIO	377
<i>A justiceira</i> (roteiro inédito de Doc Comparato).....	379
Testemunho final – por Xesc Barceló.....	419
Decálogo do jovem roteirista jovem – por Jonathán Gelabert	424

O ciberdrama: roteiro na cibernética – por Daniel Weller	434
Humor na TV – por Mauro Wilson, Cesar Cardoso e Emanuel Jacobina	451
GLOSSÁRIO.....	473
ENDEREÇOS E CONTATOS.....	478
BIBLIOGRAFIA.....	485

PRÓLOGO PARA A EDIÇÃO BRASILEIRA

.....

O editor acaba de me telefonar. É urgente que eu escreva o prólogo para a edição brasileira do livro. Devo confessar que fui pego de surpresa. Não sei o que dizer a esse leitor tão querido.

Querido mesmo. Afinal foi ele que fez o êxito do meu livro *O roteiro*. Mas dez anos se passaram. Muitos conceitos e temas precisavam ser revistos e ampliados. A evolução por que passaram a arte e a técnica de escrever para televisão e cinema me obrigou a rever posições e repensar o trabalho. Enfim, escrevi um novo livro. Semelhante ao primeiro em dois aspectos: ele mantém sua característica didática de manual para principiantes e de guia, que espero correto, para os profissionais do ramo.

Suspeito que a dificuldade de escrever esse prólogo nasce talvez da necessidade de dar uma série de explicações ao leitor brasileiro: este livro foi escrito originalmente em castelhano, sendo traduzido e editado *a posteriori* em Portugal.

Agora é a vez da edição brasileira, um absurdo, concordo. Vocês deveriam ser os primeiros leitores, mas não foram infelizmente. A minha vida deu e dá tantas voltas que me sinto por vezes perdido no tempo e no espaço. Vivo assim a dramaturgia em múltiplos países, vários contextos culturais e em diversos tempos e épocas.

Sim, é verdade. Estou longe de casa. Mas também é verdade que, devido às minhas voltas pelo mundo, posso afirmar que tentei ao máximo levar ao leitor brasileiro o que considero e que encontrei de mais moderno e atual no que existe no panorama da dramaturgia na Europa, Leste Europeu e América.

Por tudo isto escrevi este prólogo e o livro.

Releio o que escrevi, e perplexo descubro que este livro está cheio de prólogos. Assim como diria Odorico Paraguassu, personagem do dramaturgo e roteirista Dias Gomes, “chega de entretantos e vamos logo para os finais”.

Meus agradecimentos a Paulo Rocco, Vivian Wyler e a José Laurenio pelo impecável trabalho de revisão para a edição brasileira.

Sintra, janeiro de 1995
DOC COMPARATO

PRÓLOGO PARA A EDIÇÃO PORTUGUESA

.....

Sou péssimo para datas! Quando foi que me encontrei pela primeira vez com o editor Mário de Moura? Lembro-me de que estava na festa de lançamento do livro de Paulo Coelho em Lisboa, e fui apresentado àquele que editaria meu livro, aqui, em Portugal. Mas quando foi? Em que dia?

O tempo sempre me fascinou. E tanto me fascina quanto me baralha. Cheguei a Portugal há três anos. E até parece que foi ontem que fui recebido de braços abertos na terra do meu avô. Sim. Sei que é lugar-comum todo brasileiro dizer que somos irmãos. Que estar aqui é o mesmo que estar em casa etc. etc. Mas o pior de tudo é que no meu caso é verdade.

O meu avô, o sr. Camilo Loureiro, nasceu em Carvalhal Redondo, perto de Canas de Senhorim, Nelas, distrito de Viseu. E a minha filha mais nova, Lorena, nasceu alfacinha, mas foi registrada saloia, aqui em Sintra. Assim, posso dizer que estou atado por ascendência e descendência a esta terra. E isto ninguém pode contestar.

Como também ninguém pode contestar que Portugal vive um instante excepcional no panorama audiovisual. Programas europeus de escrita audiovisual como o projeto “Small is Beautiful”, “Script/Fund”, ou ainda o projeto “Pilot”, preocupam-se e ocupam-se da escrita de roteiros em Portugal. Na busca, entre tantas outras coisas, da originalidade e da criatividade que andam tão escassas no mundo inteiro. Além do mais, a abertura de televisões privadas em Portugal trouxe uma nova dinâmica para esta área. Soma-se o aparecimento de novos diretores no panorama cinematográfico português. O que

não é pouca coisa. Por tudo isto, sinto-me grato à Editora Pergaminho e à tradução impecável de Gabriela Alves Neves, que possibilitaram, em tempo recorde, que meu livro se tornasse realidade entre os estudantes, professores, profissionais do meio e roteiristas portugueses.

A escrita de roteiros para cinema e televisão é um trabalho ainda pouco explorado neste país, sendo, portanto, um campo riquíssimo de possibilidades. Também a falta de ensino técnico especializado e a escassez de apoio aos poucos profissionais atuantes fazem, aqui, da arte do roteiro quase uma ilusão, um sonho prestes a realizar-se.

Esta publicação, em língua portuguesa, manobra as noções básicas do roteiro, introduz exercícios e contém os conceitos mais modernos sobre a escrita para a tela.

Quero sublinhar que a minha proposta neste livro é a da construção do roteiro da forma mais clássica possível, larga e abrangente. O meu esforço foi no sentido de que o material aqui recolhido se torne um guia correto para o iniciante e texto de consulta básica para qualquer envolvido no ramo. A criatividade, entretanto, ficará por conta e risco do talento do leitor.

Para terminar, torno público o meu reconhecimento para com todos aqueles amigos, alunos e “palpiteiros” que contribuíram para este livro com textos, incentivos, chatices e críticas. Sem eles seria impossível escrevê-lo. E ainda, o meu último obrigado para Vanda de Sousa por me ajudar nas revisões do texto português.

E como sou péssimo em datas, só digo que hoje é um dia qualquer de setembro, um dia nublado em Sintra, no ano de 1992.

DOC COMPARATO

PRÓLOGO PARA A EDIÇÃO ESPANHOLA

.....

Meu primeiro livro sobre roteiro e dramaturgia, *O roteiro*, nasceu exatamente há 10 anos no Rio de Janeiro. Lembro-me de que tive dificuldades para encontrar uma editora que o publicasse: todas me diziam que o tema era muito limitado e de pouco interesse no mercado. Até eu estava convencido disso.

Hoje, quando olho em retrospectiva, a trajetória daquele livro me parece milagrosa. A primeira edição, de dois mil exemplares, se esgotou em uma semana; imediatamente, seguiram-se novas edições: *O roteiro* alcançou as listas de mais vendidos, nelas permanecendo por vários meses.

Depois o livro foi traduzido para o espanhol: apareceu a primeira edição argentina e, mais tarde, ele difundiu-se em todo o mundo hispânico através das edições do Instituto Oficial de Rádio e Televisão Espanhola.

Finalmente em 1990 apareceu a edição catalã, seguida das ofertas de compras de direitos para as línguas francesa e italiana.

Com estas palavras que acabo de escrever, talvez me devesse sentir vaidoso e orgulhoso. Não nego que esteja sentindo isso; mas realmente o mais importante é constatar que o ofício de roteirista, a arte e as técnicas dramáticas para o audiovisual, meio que escolhi para expressar-me, cada dia desperta maior interesse e vem alcançando reconhecimento que até agora não tinha.

Parte do êxito do livro pode ser atribuído ao fato de ele propor uma metodologia muito mais próxima das possibilidades de produção e concepção dramática do mundo audiovisual latino, tornando-se uma alternativa ao domínio norteamericano neste campo.

Não há dúvidas de que, nos dez anos que transcorreram desde a aparição de *O roteiro*, eu mudei; e o panorama audiovisual também.

Quando comecei a escrever *Da criação ao roteiro*, pretendia tão-somente revisar, atualizar e ampliar *O roteiro*, mas as alterações foram tantas e tão significativas que preferi dar uma nova identidade ao material e criar um novo livro.

Da criação ao roteiro incorpora os conceitos mais modernos sobre as técnicas dramáticas e seus fundamentos.

Mantendo suas características de manual, este livro propõe reflexões sobre cada uma das etapas por que passa a criação de um roteiro. A prática da escrita, indispensável ao principiante, é possível graças aos exercícios que eu mesmo criei e com os quais fiz experiências nos mais importantes centros de dramaturgia norte-americanos e europeus.

A bibliografia, as citações e a documentação utilizadas foram selecionadas de acordo com critérios de atualidade e diversidade, configurando, para o leitor e para os centros universitários, um guia eficaz que inclui publicações de Paris, Londres, Nova York, Los Angeles e Lisboa.

Com este Prólogo não pretendo enterrar meu primeiro livro, mas sim deixar claro que, após muitos meses de trabalho, durante os quais contei com a ajuda indispensável de muitas pessoas, nasceu um livro mais profundo, amplo, sólido e atual; que contei, também, com as noções primárias, clássicas e até tradicionais, tão imprescindíveis à formação de um roteirista. Porque só depois de conhecer os fundamentos, as técnicas e normas mais atuais da escrita estará o roteirista preparado para desprezá-las ou renová-las.

É que, como dizia Bernard Shaw, “a norma inquebrantável em dramaturgia é que não existem normas inquebrantáveis”.

Barcelona, 23 de maio de 1992
DOC COMPARATO

AGRADECIMENTOS

.....

Teria sido impossível escrever este livro sem a ajuda e contribuição de vários amigos, alunos e profissionais.

Agradeço profundamente o trabalho de colaboração, documentação e notas de Pilar Vázquez e Pere Luís Cano Alonso, professores da Universidade de Barcelona.

Os exemplos práticos do livro devem-se a alunos meus, os quais, amavelmente, me cederam os seus trabalhos. Especialmente, quero nomear Alicia Briones e Xabier Puerta.

Dou graças a Martín Sala Reverté pela amabilidade e disposição com que me fotografou um domingo de manhã.

Aos meus amigos Xesc Barceló, Francesc Orteu e Jonathán Gelabert agradeço de coração o estímulo, as críticas e a indispensável ajuda que me prestaram. Tudo isso contribuiu para a existência deste livro, através da redação dos artigos de fecho e a correção de estilo em castelhano.

É, evidentemente, quero mencionar a pessoa que colocou sobre o papel as minhas palavras, que trabalhou exaustivamente, nos mais diversos horários, durante três meses. Refiro-me à minha aluna e amiga Eulàlia Carrillo i Torros. Pelo seu trabalho e assistência em Barcelona, a minha gratidão e admiração.

CAPÍTULO PRIMEIRO

.....

O ROTEIRO

“Conselho aos dramaturgos... Tente ser original na sua obra e tão diligente quanto lhe seja possível, mas não tenha medo de se mostrar pateta. Devemos ter liberdade de pensamento e só é um pensador emancipado aquele que não tem medo de escrever patéticos. (...) a brevidade é irmã do talento. Lembre-se, a propósito, de que declarações de amor, de infidelidades de maridos e esposas, viúvos, órfãs e outras desditas vêm sendo descritas desde há muito.

(...) e o principal é que o pai e a mãe devem comer. Escreva. As moscas purificam o ar, e as obras, a moral.

A. Chekov. *Letters on the Short Story, the Drama and other Literary Topics*. Ed. L. S. Friedland. Nova York, Minton Balch and Co. 1924. pp. 170-180.

1. REFLEXÕES SOBRE O ROTEIRO

Existem diferentes formas de definir um roteiro. Uma, simples e direta, seria: como *a forma escrita de qualquer projeto audiovisual*. Atualmente o audiovisual abarca o teatro, o cinema, o vídeo, a televisão e o rádio. Syd Field define-o como uma “história contada em imagens, diálogo e descrição, dentro do contexto de uma estrutura dramática”.¹ Para outros é simplesmente a “elaboração do argumento” onde “os elementos acrescentados são diálogo e descrição no drama, e narração no documental”.²

A especificidade do roteiro no que respeita a outros tipos de escrita é a referência diferenciada a códigos distintos que, no produto final, comunicarão a mensagem de maneira simultânea ou alternada. Neste aspecto tem pontos em comum com a escrita dramática — que também combina códigos —, uma vez que não alcança sua plena funcionalidade até ter sido representado. A “representação” do roteiro, no entanto, será perdurável, em função da tecnologia da gravação.

Assemelha-se também ao romance na possibilidade de manipular a fantasia na narração, já não na sua capacidade de jogar com o espaço e o tempo de forma mais fidedig-

na, mas sim inclusive no fato de não depender da representação humana.

Para Jean-Claude Carrière — cuja posição partilho — o roteiro, ou melhor, o roteirista está muito mais perto do diretor, da imagem, do que do escritor. O roteiro é o princípio de um processo visual, e não o final de um processo literário. “Escrever um roteiro é muito mais do que escrever. Em todo caso, é escrever de outra maneira: com olhares e silêncios, com movimentos e imobilidades, com conjuntos incrivelmente complexos de imagens e de sons que podem possuir mil relações entre si, que podem ser nítidos ou ambíguos, violentos para uns e suave para outros, que podem impressionar a inteligência ou alcançar o inconsciente, que se entrelaçam, que se misturam entre si, que por vezes até se repudiam, que fazem surgir as coisas invisíveis...”³ “O romancista *escreve*, enquanto o roteirista *trama, narra e descreve*.”⁴

O campo de trabalho de um roteirista é cada vez mais amplo. Na realidade, um chefe de família que mostra suas fitas gravadas em vídeo e narra como foram suas férias está fazendo o papel de roteirista. Na minha trajetória, desde os desenhos animados até o balé, creio que trabalhei em todas as especialidades.

Os produtores compreendem cada vez melhor que sem material escrito não se pode dizer nada. O que fica bem no papel fica bem na tela. Um bom roteiro não é garantia de um bom filme, mas sem um bom roteiro não existe com certeza um bom filme.

Um roteiro deve possuir três aspectos fundamentais:

Logos Pathos Ethos

A ferramenta de trabalho que dará forma ao roteiro

e o estruturará é a palavra. O **logos** é essa palavra, o discurso, a organização verbal de um roteiro, sua estrutura geral.

Um roteiro, a sua história, provoca identificação, dor, tristeza. **Pathos** é o drama, o dramático de uma história humana. É, portanto, a vida, a ação, o conflito cotidiano que vai gerando acontecimentos. O **pathos** afeta as pessoas que, arrastadas pela sua própria história, quase não são responsáveis pelo que lhes acontece — o seu drama —, nem pelo que as destrói — a sua tragédia —, convertendo-se inclusive em motivo de divertimento — a sua comédia — para os outros.

A mensagem tem sempre uma intenção. É inútil tentar fugir à responsabilidade de a emitir. Tudo é escrito para produzir uma influência. É o **ethos**, a ética, a moral, o significado último da história, as suas implicações sociais, políticas, existenciais e anímicas. O **ethos** é aquilo que se quer dizer, a razão pela qual se escreve. Não é imprescindível que seja uma resposta; pode ser uma simples pergunta.

De maneira muito geral, podemos dizer que esta forma escrita a que chamamos roteiro é algo de muito efêmero: existe durante o tempo que leva convertendo-se num produto audiovisual. Embora existam roteiros editados em forma de livro — existem coleções dedicadas a isso —, o roteiro propriamente dito é como se fosse uma crisálida que se converte numa borboleta, imagem proposta por Suso d’Amico, a grande roteirista italiana.

2. ETAPAS DE UM ROTEIRO

A escrita de roteiros exige uma disciplina específica. Deve avançar-se por partes. É uma construção que obedece a uma estrutura lógica. A personalidade do escritor pode, sem dúvida, matizar essas partes. Assim, para Field:

“Escrever um roteiro é um processo passo a passo. Um passo de cada vez. Primeiro, encontra-se um tema; depois, estrutura-se a idéia; em seguida, definem-se as personagens; mais tarde, procuram-se os dados que façam falta; posteriormente, estrutura-se o primeiro ato em fichas de 3x5; então, escreve-se o roteiro, dia a dia. Primeiro o primeiro ato, depois o segundo, e depois o terceiro. Quando o primeiro rascunho está pronto, fazem-se uma revisão profunda e as alterações necessárias para o ajustar à dimensão adequada. Por último é preciso poli-lo até estar pronto para ser visto por todos.”⁵

A própria subjetividade da explicação anterior reflete o aleatório da fragmentação do processo. Na realidade, as fases que se seguem na composição do roteiro provêm de uma experiência: do autor ou da empresa produtora. Não existem receitas magistrais: apenas talento e trabalho. Vamos propor-nos cobrir seis etapas no processo que nos leva ao roteiro final:⁶

idéia
conflito
personagens
ação dramática
tempo dramático
unidade dramática

2.1. Primeira etapa: IDÉIA

Um roteiro começa sempre a partir de uma idéia, de um fato, de um acontecimento que provoca no escritor a necessidade de relatar. A busca da idéia ou a sua descoberta são atividades nem sempre fáceis de abarcar. As idéias são por vezes sutis e difíceis de alcançar. No entanto, terão

de converter-se no fundamento do roteiro, e isso exige o maior cuidado para as descobrir, isolar e definir. Falaremos mais longamente sobre isto e sobre a filosofia da idéia no terceiro capítulo.

2.2. Segunda etapa: CONFLITO

Mas a idéia audiovisual e dramática deve ser definida através de um conflito essencial. A este primeiro conflito, que será a base do trabalho do roteirista, chamaremos **conflito-matriz**. Embora a idéia seja algo de abstrato, o conflito-matriz deve ser concretizado por meio de **palavras**. Começa aqui o trabalho de escrever: fazemos um esboço e começamos a imaginar a história, tendo como ponto de partida uma frase a que chamamos *story line*. Assim, a *story line* é a condensação do nosso conflito básico cristalizado em palavras. Por exemplo: “A história conta o drama de uma mulher que mata seus quatro filhos e depois enlouquece.” Esta frase contém, sugere já, o enredo, a intriga. Diz-se que um bom roteiro, uma boa obra de teatro, se pode resumir numa única frase.

Suponhamos que *Hamlet*, de Shakespeare, se resuma como se segue:

“Era uma vez um príncipe cujo pai, o rei, foi assassinado pelo seu próprio irmão com o fim de usurpar o trono. Este crime conduziu o jovem a uma crise existencial, que desembocou numa onda de mortes, incluindo a sua.”

Poderia dizer-se, certamente, que esta frase contém, em síntese, toda a história de Hamlet, o conflito-matriz, isto é, a *story line*: o fio, os fundamentos da trama.

Observei que os meus alunos nem sempre gostam de escrever as séries de *story lines* de que costume incumbi-los. Cer-

ta vez Jean-Claude Carrière contou-me que uma *story line* inteligente dá as possibilidades da história e proporciona um novo aspecto do conflito. Explicou-me que, para adaptar *Cyrano de Bergerac* ao cinema, procurou uma nova *story line* e, por conseguinte, uma nova visão do conflito escrito por Edmond Rostand; por fim, a *story line* ficou com a seguinte forma: “Uma rapariga bela e perfeita ama um homem belo e perfeito; mas existe um grande problema: este homem são dois e no final os dois morrem e ela fica sozinha.”

Uma *story line* deve ser breve, concisa e eficaz. Não deve ultrapassar as cinco linhas, e através dela devemos ficar com a noção daquilo que vamos contar. Resumindo, o conflito básico apresenta-se por meio da *story line* e concretiza o **que vamos desenvolver**.

2.3. Terceira etapa: PERSONAGENS

Chegou o momento de pensar em **quem** vai viver esse conflito básico: claro está, criar as personagens. Há quem pense que são as personagens que dão origem a uma história. Kit Redd, por exemplo, recomenda que os roteiros sejam revistos a partir das personagens: “Começo (a revisão) pela personagem, porque creio que as personagens se movem juntas para construir um argumento.”⁷ Em qualquer caso, as personagens sustentam o peso da ação e são o ponto de atenção mais imediato para os espectadores... e para os críticos. Diz Linda Seger: “Os críticos adoram dizer de um filme que as personagens não se desenvolvem nem mudam. O desenvolvimento de um caráter é essencial para um bom argumento. Conforme uma personagem se move desde a motivação até o objetivo, algo tem de suceder no processo. Uma personagem bem desenhada ganha amiúde com sua participação no argumento, e um argumento ganha alguma coisa com a implicação da personagem.”⁸

O desenvolvimento da personagem faz-se através da elaboração do **argumento** ou sinopse. Nesta fase começaremos a desenhar as personagens e a localizar a história no tempo e no espaço: a história começa aqui, passa por ali e acaba assim. Por exemplo: “A minha história começa na Catalunha, no ano 1000. Arnau é um cavaleiro medieval, dono de terras, que provoca a inveja dos outros nobres... o cunhado tenta matá-lo...” e assim até o final. Não é prudente estabelecer limites à extensão de uma sinopse. Existem sinopses de duas folhas e sinopses de oitenta folhas. Os europeus costumam preferir sinopses mais longas e detalhadas do que os americanos. No quinto capítulo falaremos sobre todos estes tipos de sinopses.

Na sinopse é fundamental a descrição do caráter das personagens principais. Por outras palavras, a sinopse é o **reino da personagem**. É ela quem vai viver essa história, **onde e quando** a situamos.

2.4. Quarta etapa: AÇÃO DRAMÁTICA

Na quarta etapa construiremos a ação dramática, isto é, a maneira **como** vamos contar este conflito básico, vivido por aqueles seres chamados personagens. Ao **o que, quem, onde e quando**, juntamos então o **como**. De que maneira vamos contar essa história. A isto chama-se **ação dramática**. Para trabalhar na ação dramática, somos obrigados a construir uma estrutura. A estrutura é um dos fundamentos do roteiro e a tarefa que maior criatividade exige do roteirista.

Assim, a **quarta etapa** será, na realidade, a construção da **estrutura**. Não é fácil definir este conceito, e tratá-lo-emos de uma forma pragmática. O filme ou o telefilme acabados são estruturados em seqüências. As seqüências organizam-se segundo uma unidade de ação, narrativamente

imprecisa, composta por cenas, determinadas pelas alterações do espaço e a participação das personagens. A estrutura é, portanto, a organização do enredo em cenas. Cada cena tem uma localização no tempo, no espaço e na ação: é algo que sucede em algum lugar, num momento preciso. A estrutura será, na prática, a fragmentação do argumento em cenas. Mas ainda assim estamos unicamente fazendo uma descrição de cada cena; ainda não chegou o momento dos diálogos.

A estrutura é o esqueleto formado pela seqüência de cenas. Os italianos chamam à estrutura *escaletta*.

2.5. Quinta etapa: TEMPO DRAMÁTICO

A noção de **tempo dramático** é muito complexa. Podemos dizer que dentro de uma cena se desenvolve uma ação dramática. Esta decorre num determinado tempo. Este pode ser lento, rápido, ágil etc. Paul Jackson observa que “o tempo é o segredo, não só para uma boa comédia, mas também para qualquer bom texto dramático”.⁹ Este tempo dramático, juntamente com a ação dramática, dar-nos-á o sentido da **função dramática**. Esta terminologia **ação, tempo, função** pode parecer difícil por agora; contudo, espero que no final do livro já seja clara.

Nesta altura — quinta etapa — introduzimos a noção de tempo dramático: o **quanto**, quanto tempo terá cada cena. Isto é, colocamos os diálogos nas cenas e, através deles, começamos a dar ao trabalho uma forma de roteiro. Assim, nesta etapa, completaremos a estrutura com o diálogo. Então, cada cena terá o seu tempo dramático e a sua função dramática. Este trabalho já se concretiza no chamado primeiro roteiro.

As personagens desenvolvem-se — quem é quem, como e por quê — falam — há diálogos. A cena abre-se,

desenrola-se e acaba. Colocaremos as emoções, a personalidade e os problemas de cada personagem: aquilo que há de suceder detalhadamente em cada cena. É o primeiro rascunho do roteiro a que se juntarão revisões, correções ou retoques. Os americanos chamam-lhe *first draft* ou *treatment*.

Este rascunho de roteiro será revisto por algumas mãos — o produtor, o diretor — e irá proporcionar a primeira visão do trabalho realizado. Virão depois o segundo rascunho, o terceiro... até que o roteiro esteja pronto para ser produzido. Chamo a esta fase de múltiplas revisões a **guerra do papel**.

2.6. Sexta etapa: UNIDADE DRAMÁTICA

Chegados a este ponto, o roteiro deve estar pronto para ser filmado ou gravado. Se se trata de um roteiro de filme, podemos chamar-lhe *screenplay*. Se for para a televisão, *televisionplay*, *teleplay* ou *Tv script*. É o **roteiro final**.

Aqui o diretor vai trabalhar com a unidade dramática do roteiro, isto é, com as cenas. Poderá telefonar-nos e dizer-nos: “Tenho dificuldade em realizar a cena 37”... ou “Amanhã vamos rodar a cena 85”. Quer isto dizer que o roteiro final é o **guia** para construção do produto audiovisual. É o momento em que a unidade dramática, a cena, se torna realidade. Segundo um dito tradicional, há três erros que se podem cometer num produto audiovisual: erro no roteiro, erro na direção ou erro na montagem.

Existem vários formatos de roteiro. Existe também uma diferença entre “roteiro literário” e “roteiro técnico”. Estes aspectos serão desenvolvidos quando falarmos sobre o “roteiro final”. Neste livro vamos referir-nos sobretudo ao roteiro literário, aquele que contém todos os pormenores

necessários para a descrição da cena, a ação dramática e os diálogos, sem incidir excessivamente sobre as questões de planificação técnica, tais como movimentos de câmera, iluminação, pormenores de som etc. Na produção profissional estas funções costumam ficar aos cuidados da equipe de produção.

Cada dia escrevo menos indicações técnicas nos meus roteiros. O diretor prefere assim. Eu também.

3. MAIS SOBRE AS ETAPAS

Estas seis etapas compõem o esqueleto didático deste livro. Por ele vamos segui-las, analisá-las e utilizá-las a fim de obter uma metodologia que consideramos mínima e indispensável para se fazer um roteiro para televisão ou cinema.

É necessário também fazer um comentário sobre a terminologia utilizada: o leitor observará que existe uma forte presença de termos ingleses, ou provenientes do inglês, em diversas partes e definições, coisa que é muito difícil, praticamente impossível, evitar. A língua inglesa impõe a sua terminologia mediante o poder tecnológico e industrial e, como consequência, cristaliza as expressões. Perante esta invasão — que nem os roteiristas russos conseguem evitar — tentei encontrar, embora nem sempre com êxito, os termos equivalentes nas línguas dos países onde trabalho. Recordo que, quando trabalhei com o roteirista soviético Alexander Chlepianov, em Moscou, nos entendíamos melhor tecnicamente em inglês do que com a ajuda de tradutores que com frequência não faziam a menor idéia do que estavam traduzindo.

No meu primeiro livro sobre roteiro¹⁰ — de que foram feitas edições em português, castelhano e catalão — enfo-

quei as etapas a partir de um ponto de vista mais operativo. Assim, dividi-as da seguinte forma: **1. idéia; 2. story line; 3. sinopse; 4. estrutura; 5. primeiro roteiro; 6. roteiro final.**

Atualmente opto por delinear-las através de conceitos dramáticos. No entanto, existe uma correspondência entre essas etapas. Construir a *story line* é determinar o conflito; escrever uma **sinopse** é descobrir **as personagens**; estruturar é organizar uma **ação dramática**; elaborar o **primeiro roteiro** é chegar aos **diálogos e ao tempo dramático**; trabalhar o **roteiro final** é manejar as **cenar**, isto é, **a unidade dramática**. Penso que com a nova proposta penetramos na razão de ser deste sistema de trabalho.

4. CLASSIFICAÇÃO GERAL DOS ROTEIROS

Quando escrevemos uma *story line*, já sabemos que tipo de história queremos contar: um drama? uma comédia? uma aventura?

Para o trabalho prático e teórico do roteiro, precisamos saber quais são essas classificações, para ter uma referência da obra que queremos desenvolver. Contudo, não devemos manter-nos prisioneiros de classificações prévias, nem aplicá-las de uma forma exageradamente estrita. Por outro lado, podemos combinar essas classificações num único roteiro. Como é o caso da tragicomédia ou do melodrama de aventura. Nestes casos, trata-se de uma união, não de uma dispersão.

A classificação mais ampla e vigente hoje em dia é a dada pelo *Screen Writers Guide*,¹¹ publicado nos Estados Unidos.

Esta classificação divide-se em seis itens genéricos:

- **AVENTURA**
- **COMÉDIA**
- **CRIME**
- **MELODRAMA**
- **DRAMA**
- **OUTROS** (*miscellaneous*)

Nestes realizam-se as seguintes subdivisões:

AVENTURA:

<i>Western</i>	<i>No tempo das diligências</i>
Ação	<i>Os caçadores da arca perdida</i>
Mistério	<i>Os 39 degraus</i>
Musical	<i>Camelot</i>

COMÉDIA:

Romântica	<i>Sabrina</i>
Musical	<i>Cantando na chuva</i>
Infantil-Juvenil	<i>Melody... quando brota o amor</i>

CRIME:

Psicológico	<i>Psicose</i>
Ação	<i>Perseguidor implacável</i>
Social	<i>A sangue-frio</i>

MELODRAMA:

Ação	<i>Intriga internacional</i>
Aventura	<i>O terceiro homem</i>
Juvenil	<i>Caninos brancos</i>
Detetives e mistério	<i>Chinatown</i>
Crime	<i>Anatomia de um crime</i>
Social	<i>Como era verde o meu vale</i>
Romântico	<i>Obsessão</i>
Guerra	<i>Apocalypse Now</i>
Musical	<i>Nasce uma estrela</i>
Psicológico e mistério	<i>Rebeca, a mulher inesquecível</i>
Psicológico	<i>O príncipe das marés</i>

DRAMA:

Romântico	<i>O nosso amor de ontem</i>
Biográfico	<i>Bird</i>
Social	<i>As vinhas da ira</i>
Musical	<i>Charity, meu amor</i>
Comédia	<i>Adivinhe quem vem para jantar</i>

Ação

Religioso	<i>Sob o domínio do medo</i>
Psicológico	<i>O cardeal</i>
Histórico	<i>Hannah e suas irmãs</i>
	<i>Henrique V</i>

OUTROS:

Fantasia	<i>Vinte mil léguas submarinas</i>
Fant. musical e comédia	<i>A lenda dos beijos perdidos</i>
Fant. ficção científica	<i>2001, uma odisséia no espaço</i>
Farsa	<i>Apertem os cintos, o piloto sumiu</i>
Terror	<i>Poltergeist, o fenômeno</i>
Terror/Psicológico	<i>Sangue de pantera</i>
Documentário	<i>O deserto vivo</i>
Semidocumentário	<i>Na cama com Madonna</i>
Desenhos animados	<i>Peter Pan</i>
Histórico	<i>Cleópatra</i>
Séries	<i>Flash Gordon</i>
Educativo	<i>Col. Enciclopédia Britânica</i>
Propaganda	<i>Os boinas-verdes</i>
Mudo	<i>A última loucura de Mel Brooks</i>
Erótico	<i>O império dos sentidos</i>

Basta observar esta classificação para se descobrirem bastantes contradições que o leitor mais informado sobre questões de narrativa literária terá notado. A classificação de gêneros é uma velha batalha entre os especialistas, que

nunca ninguém ganhou até hoje sem baixas. Uma posição prudente aconselha a descobrir nos filmes traços de um gênero predominante segundo os quais possam ser classificados convencionalmente.

A classificação que demos anteriormente segue uma via de amplo pragmatismo industrial e é suficiente para que aqueles que pertencem a este mundo compreendam, em princípio, de que gênero de produto se trata. Esta classificação é tão útil como qualquer outra e contém tantas contradições como qualquer outra. Enquanto não formos teorizar neste campo, esta serve para se entender de um ponto de vista industrial e será conveniente conhecê-la. Ajudar-nos a definir o tipo de *story line* e a cingir-nos às convenções de gênero em cada um dos casos, conforme veremos no momento oportuno.

Em televisão também se usa esta classificação. No entanto, como neste meio é tão importante a forma como o gênero, tende-se a dividir os produtos televisivos em minissérie, série, telefilme, telenovela etc. e a misturá-los com os gêneros. Definiremos mais adiante estas formas televisivas.

5. CONCLUSÕES

Neste primeiro capítulo definimos o roteiro e descrevemos as etapas da sua construção, que será a base do plano de trabalho que usaremos como guia para o livro. **O quê, quem, onde, quando, como e por quê** do escrever um roteiro.

Referimo-nos também a alguns problemas terminológicos e introduzimos a classificação dos gêneros do roteiro.

6. EXERCÍCIOS

Quando decidi dedicar-me a escrever roteiros, a primeira coisa que fiz foi ler roteiros e compará-los com os filmes correspondentes. Recordo-me de que o primeiro foi *A história de Adèle H.* de François Truffaut; em seguida *Cidadão Kane*, de Orson Welles. Para mim foi fundamental ler roteiros e também peças de teatro. O essencial para o roteirista é ler dramaturgia. Hoje em dia, com o vídeo, é muito mais fácil estudar as obras cinematográficas, teatrais ou televisivas. Por tudo isto, o exercício que proponho é o seguinte:

- 6.1. Escolher três roteiros de autores e gêneros diferentes. Por exemplo: um de Ingmar Bergman, outro de Dalton Trumbo e outro de Suso d'Amico. Lê-los com atenção uma única vez. Ver/visionar o vídeo correspondente. Comparar, cena por cena, a construção do roteiro na tela.
- 6.2. Gravar um capítulo de uma série de TV (dramático, *sitcom* etc.). Tentar "escrever" alguma de suas cenas.
- 6.3. Pegar a página dos anúncios cinematográficos de um jornal qualquer. Classificar por gêneros os filmes já vistos. Repetir a experiência com a programação da TV.
- 6.4. Normalmente os jornais ou os programas de cinema ou de televisão trazem pequenos resumos da história dos filmes ou das séries que anunciam. Ler os resumos, ver os filmes (ou o capítulo da série) e voltar a escrever o resumo. Assegurar-se de que é diferente daquele que foi feito pelo jornalista.

ta, de que o nosso é mais profundo, mais completo, mais global. Procurar uma fórmula própria de ver o audiovisual e seu conflito.

NOTAS

- ¹ FIELD, Syd, *The Screen Writer's Workbook*. Nova York, Dell Publishing, 1984, p. 8.
- ² DANCYGER, Ken, *Broadcast Writing*. Electronic Media.
- ³ CARRIÈRE, Jean Claude, *Práctica del guión. Cinematográfico*. Barcelona, Ediciones Paidós, 1991, p. 15.
- ⁴ *Op. cit.* p. 101.
- ⁵ *Op. cit.* p. 10.
- ⁶ A nomenclatura usada neste livro oscila entre o literário e as convencionalidades do meio ambiente. Assim, o leitor pode recordar os conceitos de *tema*, *argumento* (relato cronológico), *trama* (relato narrado) na análise literária. Todos eles irão estar presentes nas fases de construção do roteiro. O conceito de *story line* é muito específico e equivale a um apontamento da sinopse.
- ⁷ REED, Kit. *Revision*. Londres, Robinson Publishing, 1991, p. 74.
- ⁸ SEGER, Linda, *Making a Good Script Great*. Hollywood, Samuel French, 1987, p. 141.
- ⁹ JACKSON, Paul, em *Debut on Two. A Guide to Writing for TV*. BBC Books, Londres, 1990, p. 56.
- ¹⁰ COMPARATO, Doc, *O roteiro*. Rio de Janeiro, Nórdica, 1983, p. 12.
- ¹¹ *Screen Writers Guide*. Distribuído por Writers Guide of America, West Inc. 8955 Beverly Boulevard, Los Angeles, LA 90048.

CAPÍTULO SEGUNDO

.....

PRIMEIROS APONTAMENTOS

“Uma vez que estes mistérios me ultrapassam, fingimos ser os seus organizadores.”

Jean Cocteau, *Les mariés de la Tour Eiffel*. Prefácio. Éditions de la Nouvelle Revue Française, Paris, 1924.

1. REFLEXÕES SOBRE O CAPÍTULO

Por que chamo a este capítulo “Primeiros apontamentos”? A princípio, pensei intitulá-lo “Noções Pré-vias”, depois “Algumas semelhanças e diferenças entre o cinema e a televisão”, e creio que, de certo modo, este último deveria ser o título do capítulo, pois é disso que iremos tratar.

O trabalho do roteirista não se baseia apenas no talento para escrever e criar, mas também na capacidade para colocar seu trabalho num caminho adequado de produção. É, portanto, imprescindível refletir sobre o funcionamento da indústria-audiovisual como arte e como “fábrica de sonhos”.

Assim, antes de começar a trabalhar no conceito de idéias, tentaremos dar uma visão ampla do momento cultural do meio em que trabalhamos, caracterizado por uma grande desordem ideológica, tecnológica, artística, estética e comercial.

Por isto, dou o nome de “Primeiros Apontamentos” a este capítulo, recordando que o roteirista, antes de ter idéias e de sonhar, tem de conhecer a realidade que o rodeia.

2. CINEMA E TELEVISÃO

No início dos anos 70, muita tinta se gastou para marcar as diferenças entre o cinema e a TV. Seguem-se algumas linhas de Christian Metz, que são disso testemunha:

“Entre o cinema e a televisão, os empréstimos, adaptações ou reutilizações de figuras ou de sistemas de figuras são numerosíssimos; mas isso deve-se em grande parte ao fato de ambos os meios serem constituídos, pelo menos nos seus traços básicos e essenciais, por uma mesma e única linguagem.”¹

As diferenças, absolutamente incontestáveis, que os separam são de quatro ordens: diferenças tecnológicas; diferenças sócio-político-econômicas no processo de decisão e de produção por parte do emissor; diferenças sócio-psicológicas e afetivo-perceptivas nas condições concretas da recepção (a tela pequena opõe-se à grande, a sala familiar ao edifício coletivo, a luz à obscuridade, o escutar distraído à atenção contínua...); diferenças, finalmente, na programação do veículo e, sobretudo, nos gêneros.

As noções de cinema e televisão confundem-se. O público médio não distingue com clareza os espaços dramáticos de TV na sua especificidade. A tela de TV converteu-se na maior sala de projeção de cinema. Não só passam na TV, em cada ano, milhares de filmes que foram feitos para o cinema, como a legislação atual prevê este caminho como sendo o natural. Assim, o período de distribuição cinematográfica divide-se em três vertentes: “projeção em salas”, “transmissão via TV” e “distribuição em vídeo”, marcando prazos para cada uma das situações.

Não obstante, o cinema e a televisão têm características próprias, tanto sob o ponto de vista do emissor como do receptor, da forma de recepção ou das especificidades

da mensagem. Vamos fazer um breve trajeto sobre este assunto. Veremos, além disso, que a técnica avançou e perturbou a arte. O conceito de “comunicação”, finalmente, evoluiu com ela e engloba uma parte dessas novas artes que costumam ser o cinema e a TV. Diremos, pois, “(...) que o cinema e a televisão são duas versões, tecnológica e socialmente distintas, de uma mesma linguagem que se define por um determinado tipo de combinações entre palavras, música, ruídos, menções escritas, imagens em movimento...”²

Com a chegada da alta definição, o caminho torna-se bidirecional. Houve críticos que disseram que com *Júlia e Júlia* (1988), de Peter del Monte, o cinema tinha sido reinventado. Foi produzido em vídeo de alta definição e posteriormente passado para o celulóide a fim de ser projetado nos cinemas. Mais confusão.

O roteirista, em todo o caso, deve saber se vai escrever para o cinema — tela grande — ou para a TV — tela pequena —, pelo menos teoricamente. Claro está que não se trata apenas de uma questão do tamanho da tela, mas sim de muitas outras condicionantes, algumas das quais passamos a tratar numa análise sumária. Deve considerar-se também que, embora tanto o cinema como a televisão sejam indústrias, respondem mesmo assim a bases ideológicas e, de uma maneira geral, mantêm e expandem a do sistema estabelecido. Alguns filmes alteram esta norma de vez em quando, como, por exemplo, *Agenda oculta* (1991), de Kenneth Loach.

Televisão e cinema são indústrias que produzem e veiculam a chamada “cultura de massa” e, estruturalmente, estão sujeitas aos três elementos essenciais de todo ato de comunicação, ou seja:

EMISSOR (que emite a mensagem)

RECEPTOR (que recebe a mensagem)

MEIO (através do qual se transmite)

O que caracteriza a cultura de massa é o seu alcance, a possibilidade de chegar a um grande número de pessoas ao mesmo tempo. Esta cultura de massa, fruto dos avanços tecnológicos, converte-se num fenómeno cultural sem precedentes na História e, por esta razão, surge todo o tipo de perguntas relativas à nova arte. O emissor não pode, nem deve, evitar ser portador de ideologias, por mais indiferente a elas que se queira mostrar: é uma questão ética. O público receptor recebe a mensagem como uma esponja e dá uma resposta que garante o êxito dos programas: é uma questão dialética. Para que a mensagem chegue de forma adequada, deve ser feita com os elementos adequados e a devida organização: é uma questão estética.³ A indústria audiovisual funciona, pois, como uma arte nova, com implicações éticas e ideológicas, estéticas e dialéticas.

3. O EMISSOR

No caso da televisão, o emissor é o concessionário do canal X, ou seja, a empresa que explora comercialmente o dito canal.

No Brasil a exploração dos serviços de radiodifusão sonora e de imagens é monopólio do Governo Federal. O Governo tem a faculdade de autorizar à iniciativa privada a exploração destes meios de comunicação, com uma concessão a título precário, quer dizer, que pode ser revogada a qualquer momento. O Departamento Nacional de Telecomunicações (Dentel), órgão do Ministério das Telecomunicações, controla a distribuição das licenças à iniciativa privada, e também o seu funcionamento, através da rede na-

cional de emissoras, o que significa que todas as estações de rádio e de televisão são controladas 24 horas por dia pelo Estado. Os requisitos básicos para que uma empresa obtenha uma licença para um canal de rádio e/ou de televisão são os seguintes: todos os membros da empresa têm de ser brasileiros de nascimento e o capital social varia segundo a potência da emissora. Assim, para maior potência, exige-se maior capital.

O alcance de uma emissora corresponde ao volume de capital do grupo concessionário. O nacionalismo e o capital condicionam a concessão. Vemos, pois, que, neste caso e no de não poucos países de todo o mundo, é o Estado que decide quem será concessionário, baseando-se na premissa de que quem tem mais capital tem mais potência e, por conseguinte, mais alcance. E assim ganha a concessão. No entanto, este raciocínio é uma meia-verdade, visto que realmente são os governos e não os Estados que adjudicam, apóiam ou controlam uma emissora de TV. Fatores políticos, falta de visão, oportunismo dos governos e manobras empresariais podem favorecer determinados grupos em detrimento de outros, por vezes muito mais competentes, ricos e estáveis, que poderiam contribuir para uma considerável melhoria do padrão artístico e cultural da televisão, além de aumentar o mercado de trabalho.

A rede de televisão na Espanha, neste momento, responde a um padrão de livre concorrência entre as emissoras públicas, quer de extensão nacional quer regional, e as privadas. Os canais das emissoras privadas obtêm também do Estado as suas licenças, e o seu potencial económico é essencial, sem que isso implique, ou deixe de implicar, a intervenção de outros critérios. A presença de novos canais implicou um aumento da base crítica das mensagens enviadas. Contudo, a batalha pela captação do público não melhorou a qualidade média dos programas, e isto era de esperar. Por quê? Porque a Espanha tinha um sistema tele-

visivo fechado até há pouco. Apenas havia a televisão estatal. De repente, em 1989, o sistema transforma-se. Chamo a este fenômeno de o “rebentar da bolha”.

O sistema abre-se, e de imediato se verifica uma perda de qualidade estética e cultural devida a:

- baixo investimento na criatividade;
- grande audiência para programas estrangeiros de baixa qualidade (porque é mais barato comprar do que produzir).

Este fenômeno ocorreu também na França, na Itália e na Inglaterra e irá dar-se igualmente em Portugal nos anos 1992-1993, porque começam a emitir novos canais de televisão privados. Do meu ponto de vista, esta situação se manterá aproximadamente durante cinco anos, que é o tempo de que a televisão necessita para recuperar sua identidade.

A realidade é que as estações de TV na Espanha preferem comprar programas a produzi-los, o que faz com que a mensagem ideológica transmitida não seja nem boa nem má; é simplesmente alheia, com a conseqüente despersonalização do espectador. No momento em que este livro está sendo escrito, tanto as televisões privadas como especialmente as públicas entram numa crise que as faz produzir ainda menos. A indústria cinematográfica havia confiado na ajuda iminente da televisão para cobrir sua própria crise; mas não foi isso que aconteceu e fica-se à espera de novas perspectivas. Entretanto, as televisões competem entre si para criar ou adaptar concursos com sorteios de prêmios em horários que podiam ser preenchidos por espaços dramáticos. Não há razões para o desespero; mas, por enquanto, os roteiristas espanhóis escrevem programas de concursos.

Na Europa e na América Latina, de maneira geral, o cinema está ligado ao dinheiro do Estado. Assim, este se converte numa faca de dois gumes: ao mesmo tempo que se torna o único capital realmente importante, capaz de ga-

nhar da indústria multinacional que invade e afoga o mercado, pode censurar e atrasar projetos em nome de um “comportamento ético e estético” compatível com os seus modelos e opiniões, sem assumir, como seria de esperar, o papel de um verdadeiro produtor.

Na América do Norte o capital é privado, pelo que o controle ideológico responde a razões econômicas. Verdade? Mentira? Em 1991, com a compra dos grandes estúdios americanos pelas companhias japonesas, os americanos começaram a perguntar quem virá a ter o controle da ideologia.

Na Espanha, não há produtoras de titularidade estatal. Não obstante, a produção cinematográfica depende em grande parte do suporte financeiro do Estado através dos chamados “subsídios para o cinema”, que são atribuídos por um comitê de âmbito estatal inter-regional, formado por membros nomeados por diversas vias, o que garante, pelo menos, a opinião dos diferentes setores de produção e dos sindicatos e associações profissionais. Os critérios de atribuição desses subsídios variam de um comitê para outro e estão sujeitos a um risco de dirigismo político. Atualmente, os critérios industriais têm primazia sobre quaisquer outros, com ligeiras correções para dar lugar a certo número de produções de autores novos — sobretudo diretores — ou com valores artísticos específicos.

As televisões estatais ou regionais dizem tender para o autofinanciamento, pelo menos como declaração de boas intenções e como reconhecimento de que esse é único caminho para a independência ideológica. A realidade é que soçobram nesse caminho e que a única emissora que parece conseguir alguma coisa é a TVE, e, ainda assim, a concorrência dos canais privados impede, atualmente, esse objetivo. Além disso, enquanto escrevemos estas linhas, os jornais anunciam que a TV estatal será em breve subvencionada. As estações regionais até agora têm sido subvencionadas num nível muito importante.

Por outro lado, a televisão, mesmo no estado de crise que descrevemos, apresenta-se como a única fonte de financiamento que permite que hoje em dia se continuem a realizar filmes. A crise atual de recursos das televisões — sobretudo das públicas — põe em perigo a produção cinematográfica do ano. O fato de as televisões gozarem de boa saúde é como a chuva para o campo cinematográfico, condicionando as colheitas, se é abundante ou escassa.

E assim podemos dizer, pensando em escala mundial, que vaticinamos a morte da sala de projeção tal como a conhecemos, em benefício de um desenvolvimento alternativo da indústria audiovisual.

4. A IDEOLOGIA DO EMISSOR

Embora esteja há um par de anos longe do meu país, não posso deixar de o mencionar de vez em quando como a minha primeira referência. No Brasil, como em qualquer outro país capitalista, o capital e os meios de produção (indústrias etc.) estão nas mãos de uma classe intimamente ligada ao Estado, ou seja, a classe dominante, com uma ideologia que impregna o resto da sociedade. Assim, a ideologia como *visão da realidade* específica de um grupo, como conjunto de idéias e de valores — institucionais, religiosos, políticos, morais, artísticos etc. —, populariza-se e chega a transformar-se em **sentimento comum**: quer dizer, passa a ser considerada como **verdade** por toda a sociedade. É assim que os valores e idéias que caracterizam a classe dominante são preservados. Parece-me que Gramsci chamava a este fenômeno hegemonia. Sem que se deva considerar isso uma militância em nenhum sentido — simplesmente por prudência —, não é tarefa alheia ao escritor o fato de esta-

belecer uma diferença entre **ideologia**, que é, portanto, uma visão da realidade específica de diversos indivíduos, e **hegemonia**, que entendemos como sendo a conservação da ideologia da classe dominante. Cada escritor é livre para escrever o que quiser e para quem quiser; só que, antes de começar, deve pensar um momento no que vai fazer e para quem.

Na Espanha, os comitês de subsídios para a cinematografia incluem representantes das associações profissionais e dos sindicatos. Mesmo assim, entre as emissoras privadas é possível observar diferenças ideológicas que contribuem para a neutralização das hegemonias. A televisão pública, por seu lado, está sob o controle do Estado — que é plural — e não do governo, embora com as naturais vacilações do espírito humano no exercício do poder.

A realidade é que os sistemas têm as suas defesas, as suas formas de evitar as infiltrações de ideologias contrárias. Aqui entra em jogo a censura, que pretende controlar a popularização de idéias e valores diferentes. No campo das artes, a censura exerce este controle através da proibição de livros, filmes e espetáculos. Os cinéfilos espanhóis dos anos 50 e 60 contam um sem-fim de histórias sobre a censura franquista, que chegou a converter em irmãos marido e mulher, no filme *Mogambo*, criando um incesto para ocultar um adultério, ou inspirou a Luís Bruñuel a provocação final de *Viridiana*, a partir dos comentários feitos ao roteiro por parte de um alto funcionário.⁴ A coleção de histórias da TVE não é menos rica, destacando-se o famoso lenço que faziam aparecer na tela quando as estrelas se apresentavam no palco com um decote mais generoso do que o costume. Depois de Franco a censura foi abolida na Espanha. No entanto, não conheço nenhum país que resista ao controle de subsídios para a produção — televisiva ou cinematográfica — exercendo a denominada **censura econômica**.

Hoje em dia, no chamado “mundo democrático”, os mecanismos de censura são muito sutis. Por exemplo, a emissão de um documentário que mostrava os efeitos nocivos do tabaco foi suspensa pela poderosa rede de televisão japonesa NTV (Nippon Television Network), em virtude do protesto contra o seu conteúdo apresentado pelo departamento responsável pelas receitas publicitárias. Porta-vozes sindicais da NTV denunciaram que a liberdade de informação tinha sido prejudicada em benefício da tesouraria da rede. E assim, o documentário, intitulado “Por que só no Japão?”, continua inédito até agora.⁵

De maneira geral podemos dizer que a televisão, principalmente na vertente jornalística, tende a fazer uso indiscriminado das meias-verdades.

Podemos recordar, como exemplo recente, as informações que recebemos sobre a guerra do Golfo, completamente filtradas pelo emissor norte-americano.

É interessante notar que o espectador não é tão passivo como se poderia supor, uma vez que, de certo modo, está consciente de tudo o que se passa. Foi constatado, por meio de uma sondagem de opinião, que 52,7% do público português acredita que a informação veiculada pela televisão é controlada pelo governo.⁶ Normalmente, nas democracias capitalistas, estas pressões de fundo ideológico estão condicionadas pela necessidade de produção de bens de consumo em grande escala e pela existência de um mercado de recepção cada vez mais amplo. Evidentemente, isto levanta o problema da colonização cultural, ou seja, os países mais ricos, como por exemplo os Estados Unidos, com a sua indústria da cultura de massa, acabam impondo a sua cultura aos países que não conseguem opor-se a eles.

Na última década a presença de filmes norte-americanos nas salas francesas passou de 31% para 59%. Em contrapartida, o mercado americano, o mais bem protegido do mundo, apenas aceita 2% de obras estrangeiras. Em matéria de televisão ou de discos acontece a mesma coisa.

Na Espanha (ver quadro), dos 20 filmes com as melhores receitas do ano de 1991, 15 são norte-americanos, e isto para citar unicamente dois países desenvolvidos e culturalmente fortes.

Pode-se pensar que a preferência do público pelas produções norte-americanas é devida unicamente a uma maior qualidade e criatividade destas. Isto não está de todo certo. Existe um fator econômico quase impossível de evitar que obrigou, por exemplo, todas as emissoras mundiais que quiseram transmitir a cerimônia de entrega do Oscar de 1991 a comprar toda a produção da série *A gata e o rato*. Assim, os 8 milhões de dólares que custava a transmissão da entrega do Oscar ascendeu a 20 milhões devido à obrigatoriedade de se adquirir o pacote completo.⁷

Os 20 filmes de maior bilheteria na Espanha Período 1/1/91 a 31/8/91

Título	País	Receitas
1 — Dança com lobos	EUA	1 106 961 428
2 — Esqueceram de mim	EUA	783 890 582
3 — Robin Hood — Príncipe dos ladrões	Reino Unido	579 515 207
4 — Um tira no jardim de infância	EUA	580 904 881
5 — Cyrano de Bergerac	França	466 129 943
6 — Ghost — Do outro lado da vida	EUA	460 013 914
7 — Green Card — Passaporte para o amor	França	418 217 587
8 — Tempo de despertar	EUA	407 725 117
9 — Poderoso Chefão III	EUA	370 712 624
10 — Dormindo com o inimigo	EUA	367 208 976
11 — Olha quem está falando agora	EUA	358 519 466
12 — A fogueira das vaidades	EUA	307 436 484
13 — Linha mortal	EUA	307 196 615
14 — Coração selvagem	EUA	295 015 581
15 — Havana	EUA	289 540 896
16 — Uma linda mulher	EUA	285 099 586
17 — Três solteirões e um bebê	EUA	271 637 935
18 — Robocop II	EUA	254 567 863
19 — Como ser mujer y no morir en el intento	Espanha	248 421 897
20 — As idades de Lulu	Espanha	235 649 662

A produção europeia global encontra-se num momento de crise, sob a pressão dos monopólios de distribuição que os Estados Unidos conseguiram impor ao velho continente. Os EUA produzem um cinema e uma televisão que necessitam expandir-se para poderem pagar os elevadíssimos custos de produção, que são originados pelo seu novo *star system*.

E isso não é tudo. A História mostra-nos que até nas sociedades liberais há momentos em que a pressão alcança quotas máximas de repressão e censura sobre todo o tipo de obras que ponham em causa os valores da classe dominante, não só através da censura das obras, mas também através da perseguição aos seus criadores. É o caso da época do macarthismo nos EUA, e também do Brasil nos momentos de maior repressão. Todos os sistemas se organizam para evitar e controlar as possíveis infiltrações de valores e idéias contrárias às da classe dominante. Evidentemente, nos países totalitários, estas pressões são muito mais fortes e contínuas.

5. A TECNOLOGIA E A REVOLUÇÃO CULTURAL

A tecnologia, com o seu espetacular desenvolvimento, produziu um efeito duplo sobre os criadores. Avanços tecnológicos como foram na época as câmeras super-8 ou são agora todo o sistema de vídeo em 8 mm ou o *super VHS*, que simplificam e facilitam a produção de filmes domésticos ou de amadores, parecem ter posto a produção ao alcance de todos. Os anúncios nos noticiários que pedem o envio de notícias ou acontecimentos surpreendidos por câmeras domésticas ou os concursos *ad hoc* parecem corroborá-lo.

Não é alheia a este fenômeno a introdução do estudo dos meios audiovisuais nas escolas. Na Europa houve uma verdadeira eclosão neste campo durante a década de 80. Em apenas dez anos quase todas as escolas passaram a incluir o vídeo nos seus programas educativos. E não só para aproveitar os filmes didáticos, mas também para aprender a nova linguagem da imagem, a que tão pouca importância foi dada na época fotoquímica do cinema, e para aprender a exprimir-se por meio de imagens, quer dizer, a produzir. Universidades e escolas técnicas já produzem. Mais ainda, também as escolas secundárias o fazem. Finalmente, algumas escolas comunicam-se entre si graças ao milagre que constitui a TV via satélite. É verdade que se trata de ensaios escolares, mas os professores assumiram já uma nova responsabilidade, a de ensinar, não apenas a redigir, mas também a produzir meios audiovisuais.

Com efeito contrário, a tecnologia de vídeo profissional sofisticou-se e a produção competente tornou-se mais cara. Os custos da produção publicitária, disparados pela oferta e pela procura e, como dissemos, o novo *star system* dos *free lancer stars* fizeram subir os custos de produção a números astronômicos. Faltam dados, seria precipitado fazer extrapolações sobre o assunto, para se saber o que irá passar-se com a progressiva diminuição do preço da maquinaria de vídeo profissional (sistemas Betacam ou paralelos).

Se, por um lado, a figura do produtor adquiriu uma dimensão industrial, por outro lado, os avanços tecnológicos têm possibilitado produções econômicas e têm proporcionado ao cineasta que começa a possibilidade de produzir filmes sem imposições de mercado. Foi uma circunstância similar que permitiu o aparecimento de uma nova estética no cinema brasileiro. Foi a fase de “uma idéia na cabeça e uma câmera na mão”, frase que se atribui a Glauber Rocha e que, ainda hoje, poderia ser de certo modo válida.

Atualmente, os grandes problemas de produção dos audiovisuais profissionais são basicamente dois: o **financiamento** (que é a decolagem do avião) e a sua difusão (que é sua aterrissagem), isto é, a sua **rentabilidade**. Assim, o produtor profissional mudou muito. Já não é um homem sentado atrás de uma mesa, com a carteira cheia de dinheiro, a fumar um charuto. Agora é um verdadeiro “engenheiro econômico”, um homem que passa todo o dia ao telefone à procura dos financiamentos necessários para levar o seu projeto adiante.

O problema da difusão resolveu-se um dia com a abertura de inúmeros cineclubes e com exposições feitas em locais que nada tinham a ver com as salas de projeção tradicionais. Era a comunicação pela comunicação. A linguagem avançou, mas a indústria não. Este fenómeno diluiu-se na Europa na década de 70, e o cineclubismo ficou como um fenómeno de uma geração que aqueles que viveram essa fase recordam divididos entre a nostalgia de ter marcado uma época e o alívio de não ter de agüentar certos filmes por espírito de militância.

No entanto, a TV dá mostras de uma tal capacidade devoradora de materiais que faz com que toda a produção seja pouca para as suas necessidades. Chamo a isto “diaréia dramática”.

Os programas da Comunidade Européia pretendem animar a produção competitiva, mas, seja lá por que for, os produtos americanos continuam a ser mais atraentes na sua apresentação e mais digeríveis narrativamente, por mais que a mensagem seja inconcebivelmente banal.

A Europa, entretanto, continua a enviar mensagens sofisticadas, num estilo excessivamente lento e autocomplacente; e é esse fazer egocêntrico — sob a desculpa intelectual — que continua a se reproduzir com o apoio da Comunidade. Por enquanto ainda não se conseguiu um cinema europeu. Contudo, o cinema de cada país é consumido exclusivamente no mercado interno. Só o produto dos Es-

tados Unidos chega a toda parte. A distribuição está hoje mais industrializada do que nunca e encontra-se submetida à ditadura das multinacionais americanas.

Também a falta de conhecimento do meio televisivo e certo desprezo pela ciência da programação em determinados países europeus conduzem a uma escassez de critérios na escolha do produto audiovisual a difundir. Por exemplo, o magnífico filme dinamarquês *A festa de Babette* foi transmitido pela TV portuguesa na sua versão original com legendas, pelo que o filme resultou num grande fracasso televisivo, pois nos primeiros dez minutos do filme ouvimos uma voz em *off*, monocórdia e descritiva, com muita pouca ação dramática. Está claro que a primeira coisa a fazer para tornar este filme um produto televisivo era oferecê-lo dublado, já que, evidentemente, em Portugal poucas pessoas sabem dinamarquês e torna-se muito cansativo ler continuamente legendas na telinha da televisão.

Não pretendo menosprezar a importância dos criadores que, utilizando recursos precários, mantêm os caminhos da criação abertos a novas estéticas e renovam a produção cultural nos campos do cinema, do livro e da poesia, mas sim considerar o fato de que a produção de um filme para a televisão ou para o cinema se tornou algo tão dispendioso e tão complexo que é quase impossível fazê-lo de maneira artesanal, uma vez que a qualidade técnica é muito cara e sofisticada e dado também que o público se acostumou novamente a exigir qualidade para aceitar a mensagem.

6. O MEIO

Diferenças técnicas e de linguagem entre a televisão e o cinema

Como e em que se diferenciam o cinema e a televisão como meios de comunicação? Quando examinamos esta per-

gunta, damos conta de que diferem quanto à **técnica**, à **linguagem** e às suas **características básicas**.

6.1. A técnica

Embora tanto o cinema como a televisão se baseiem no princípio da persistência da imagem na retina humana e na apresentação de imagens fixas sucessivas para dar a sensação de movimento, existem grandes diferenças, tanto de registro como de apresentação.

O cinema utiliza uma sucessão de fotos fixas sobre uma tira de celulóide e apresenta-se por projeção sobre uma tela grande, a uma cadência de 24 imagens por segundo. Em televisão, a câmera não é substancialmente diferente, mas converte a luz ponto por ponto, linha a linha, num mosaico de recriação constante que se traduz num sinal magnético e acaba convertido num bombardeio de elétrons sobre o *écran* televisivo, de novo um mosaico em constante substituição de pontos e linhas. Se o meio é diferente, a cor, a acuidade visual, tudo aquilo que o olhar percebe é também diferente. Como se sabe, a imagem da televisão é formada por linhas: de 250 a 400 em vídeo *standard*, de 525 em TV NTSC, de 625 em PAL e do dobro em alta definição, ao passo que no cinema chega a ter 1500. A história da TV e do vídeo é um constante aperfeiçoamento da forma. A balança da qualidade e das condições de visão continua a pender em favor do cinema.⁸

Também o procedimento é diferente. Quando filmamos, não podemos saber se o que filmamos é bom ou mau. A única maneira de o sabermos é revelando a película. Na televisão, porém, temos apenas de fazer retroceder o filme para vermos o que gravamos. Temos de dizer, apesar de tudo, que já é freqüente o uso simultâneo do sistema de vídeo e das câmeras de filmar. Desta maneira, o

diretor pode saber no momento se o que filmou é válido ou se tem de voltar a filmar, o que facilita imensamente o processo de filmagem. Muitos realizadores, hoje em dia, fazem uma pré-montagem em vídeo para agilizar o processo. Tudo isto se denomina **hibridismo** e trata-se de algo mais do que o fato de acoplar câmeras, já que alguns realizadores gravam em VTR e, ao acabarem, passam-no para filme. Ou o inverso.

Outra diferença é o alcance: o cinema é um *narrow work*, quer dizer, é feito seletivamente para o público das salas de projeção, ao passo que a televisão é um *network*, ou seja, feito para ser visto simultaneamente em todos os receptores do país. Hoje em dia já podemos falar em *narrow TV* e *netfilm*, uma vez que o cinema se exhibe na televisão e a televisão se dividiu em televisão por cabo, circuitos internos, UHF etc.

O mundo da imagem magnética invadiu definitivamente o cinema. O filme *O exterminador do futuro II* transformou-se no filme emblemático da combinação da fotoquímica com a imagem magnética. O presente é já um sistema de produção que utiliza cada sistema para sua função ideal e cria, depois, cópias em celulóide ou em vídeo, na medida da distribuição pertinente.

6.2. A linguagem

No que se refere à linguagem, a diferença básica reside no discurso: na televisão, este é **entrecortado**, no cinema é **contínuo**.

O **discurso entrecortado**, ou interrompido, deve ser construído de forma a manter, antes e depois da interrupção para a publicidade, o mesmo grau de atenção do público telespectador. Em contrapartida, o **discurso contínuo** não tem essa necessidade. Os telefilmes e as chamadas minissé-

ries, que se produzem especificamente para a TV, têm já estudadas as pausas para a publicidade. E a ação e o ritmo são em função dessas pausas. Entretanto, o cinema clássico sofre a manipulação que decorre de ficar submetido a um processo para o qual as suas obras não foram pensadas. Nos últimos anos, pode-se notar uma dupla tendência. Algumas televisões, por um lado, limitam o número de interrupções para a publicidade. Algumas televisões privadas, como é o caso do canal Plus, baseiam sua procura de espectadores no fato de passarem filmes sem cortes, e cobram por suas emissões codificadas com base neste chamariz. Por outro lado, os produtores começam a pensar no ritmo dos seus filmes, tendo em conta o futuro televisivo que os espera. A proximidade dos planos torna-se mais curta no mesmo ritmo em que aumenta o número de ações. Só o cinemascope resiste a abandonar a tela grande, talvez animado pelo novo formato panorâmico que prometem ter os aparelhos de alta definição.

A linguagem televisiva é **polimórfica**; em uma hora de programação temos diversos tipos de linguagem, como por exemplo telenovelas, filmes, noticiários, publicidade etc.

O cinema, pelo contrário, é **monomórfico**: um filme mantém um mesmo tipo de linguagem durante toda a projeção de cerca de duas horas, com o estilo do diretor e a história do autor. No entanto, detectamos também na linguagem monomórfica do cinema a presença da **publicidade encoberta**, a que os norte-americanos chamam *merchandising*. Este tipo de publicidade, tão comum na televisão, tem penetrado na indústria cinematográfica para aumentar a rentabilidade dos filmes, cada vez mais caros. Existem, basicamente, dois tipos de *merchandising*: o **horizontal** e o **vertical**.

O **horizontal** é aquele que se apresenta no fundo do cenário, sob a forma de uma bebida colocada em cima de uma mesa, ou representado pelos automóveis que as perso-

nagens conduzem. É uma forma suave de publicidade, por vezes excessivamente usada.

O **vertical** é a forma de *merchandising* na qual a personagem “fala sobre” ou “atua com” o produto. O exemplo cinematográfico mais conhecido e recente é *De volta para o futuro*, de Robert Zemeckis, em que o personagem principal recebe o nome de uma marca de roupa íntima internacionalmente conhecida, simplesmente porque a usa.

Em quase todas as novelas sul-americanas este recurso é muito utilizado, chegando inclusive a desvirtuar a composição de personagens e cenas em virtude dessa submissão a critérios puramente comerciais.

No grande *merchandising horizontal*, o roteirista não intervém nem é responsável, de forma que não recebe qualquer compensação econômica. Pelo contrário, no **vertical**, já recebe, visto que foi ele quem criou uma cena em função do produto que se anuncia.

6.2.1. Língua e televisão

Sempre se temeu a influência que a linguagem pode ter sobre o espectador ao ser emitida por uma tela. O cinema espanhol dos anos 40 aos 70 manteve um *standard* em que apenas um determinado sotaque andaluz — inexistente e tipificado — podia ser ouvido. As aparições esporádicas do sotaque catalão ou galego eram apenas para — muito pouco usuais — *gags*. No cinema atual, as personagens falam conforme sua descrição caracterológica.

Na televisão, sente-se o mesmo temor. Uma crítica que lhe é feita é a de que homogeneiza a língua, que anula as características básicas da fala de cada região do país. Isto é muito questionável, já que não nos consta, por exemplo, que o *standard* da BBC de Londres tenha modificado as formas de falar das diferentes regiões e condados britânicos,

nem que as telenovelas mexicanas, de audiência máxima no Peru, tenham interferido de maneira drástica no falar peruano. Na televisão espanhola dos anos 70, as personagens falavam segundo o espanhol padrão das dublagens porto-riquenhas que se difundiam também na América do Sul. Utilizar as palavras “occiso” (morto violentamente) ou “receso” (separação) converteu-se numa piada entre os seguidores de Perry Mason. Hoje em dia, os sotaques são considerados como enriquecedores e ainda está por valorizar a influência que pode vir a ter na língua espanhola a nova moda das telenovelas sul-americanas.

Em várias conferências que dei, testemunhei a abominação pela televisão que caracteriza muitos professores de diversas faculdades de Letras. Estes professores, contudo, parece que esquecem que a palavra escrita não morre, e que um roteiro é feito com palavras. O que me parece apropriado, sim, é dizer que a televisão ainda não encontrou o lugar que lhe corresponde dentro das casas, ou seja, ser aquilo que é: um **eletrodoméstico** que informa, entretém e amplia horizontes, e que em qualquer momento pode ser desligado. A verdade é que os jovens utilizam mais a linguagem da publicidade do que a dos noticiários. Sempre existiu, e sempre existirá, o medo dos meios de comunicação.

Se olharmos para trás, recordaremos que tivemos medo de que a fotografia viesse matar a pintura, a rádio viesse acabar com os livros e o cinema exterminasse o teatro. Talvez o estatuto de “clássico” garanta a inocuidade cultural. Pois bem, a televisão já o é, porque veio para ficar e não lhe escaparemos, tal como será provavelmente impossível não viver a holografia. Vivemos, isto sim, um momento de transição que há de passar. A rádio dominava as telecomunicações nos anos 50, hoje a Espanha tem uma das maiores redes radiofônicas do mundo, com dezenas de emissoras que transmitem notícias, cultura, prestam serviços, que dão trabalho a milhares de pessoas e fazem aumentar, indi-

retamente, a indústria fonográfica. Atualmente, o monopólio da radiodifusão está morto e o que perdura é um concorrido mercado de trabalho independente e auto-suficiente.

Por outro lado, as versões cinematográficas ou as minisséries fazem aumentar a leitura — ou, pelo menos, a venda de livros —, conforme ficou demonstrado na Espanha com as obras de Torrente Ballester, ou em toda a Europa com Foster, Graves ou Vaugh. No Brasil, Érico Veríssimo, Jorge Amado, Rubem Fonseca e Raquel de Queiroz.

Basicamente, como instrumento de comunicação de massa, a televisão tem duas funções: é uma **janela para o mundo e fixa a identidade cultural** como espelho de uma cultura.

No que diz respeito à dublagem de filmes estrangeiros na televisão, torna-se interessante recordar que com a dublagem se contribui para fixar a identidade cultural de um povo. Quando este carece da capacidade de produzir programas na sua própria língua e importa de forma sistemática audiovisuais falados noutra idioma, com conteúdos alheios à própria cultura, uma solução possível é recorrer à dublagem. Neste sentido, considero positivo o uso da técnica da dublagem, uma vez que resulta numa prática integradora através da língua perante produtos audiovisuais estrangeiros.

A **dublagem em televisão** parece-me igualmente positiva porque substitui as legendas, inadequadas ao meio televisivo, que minimizam a imagem de tal forma que os caracteres escritos ficam praticamente ilegíveis, além de provocarem cansaço visual, sobretudo se forem empregados de forma continuada.

Em resumo, como resposta à questão da dublagem televisiva, suscitada entre críticos pretensiosos, que se recusam a ouvir John Wayne se não for com sua própria voz, a tecnologia ofereceu uma solução. Na Espanha já existem algumas redes, por exemplo, a TV3 na Catalunha, que emi-

tem programas duplos, dublados e em versão original, sem legendas, dando ao espectador a oportunidade de fazer sua própria escolha. Curiosamente, uma grande maioria do público opta pela versão dublada.

6.3. Características

Já mencionamos as três qualidades básicas de um roteiro, a saber: *logos*, *pathos*, *ethos*. Em televisão, tal como no cinema, o *ethos* é o mesmo, já que está ligado à questão do emissor.

A diferença apresenta-se no *logos*, isto é, na forma que empregamos para explicar a história. O discurso cinematográfico é contínuo e monomórfico, e o discurso televisivo é interrompido e polimórfico.

O *pathos* não difere muito em ambos, uma vez que o drama — humano — é sempre o mesmo. O que pode variar é a profundidade dramática, que na televisão tende a ser menos profunda, o que não quer dizer necessariamente pior. Diz-se que a televisão ganha em extensão e perde em profundidade, ou seja, tem uma audiência potencial com uma apreensão nula. Por exemplo, seríamos capazes de explicar como acabou a série que vimos a noite passada, na TV? No entanto, lembramo-nos com certeza do último filme que vimos. E a televisão tem-nos brindado com momentos inesquecíveis. Recordam-se do primeiro passeio do homem na Lua?

6.3.1. A palavra

A palavra tem mais ou menos importância de acordo com o meio de comunicação. O **tempo de atenção** (a quantidade de minutos que passamos “presos” a alguma coisa, após os quais nosso nível de atenção diminui) varia muito

de um meio de comunicação para outro. Pensemos um pouco nas variações desse tempo de atenção e na sua relação com o **peso da palavra**.

Na **palavra impressa**, quando a relação entre o autor e o leitor se dá unicamente por meio do livro, o peso da palavra atinge o seu máximo. Por ele, os escritores e os poetas passam horas e horas em busca de uma palavra que exprima aquilo que querem dizer.

Num livro, o **tempo de atenção** é de aproximadamente cinquenta páginas. Se a partir daí o livro não cativa o leitor, este provavelmente o abandona.

A **palavra transmitida** por meio do ator, aliada às emoções e aos gestos, tem as suas peculiaridades. No teatro o **tempo de atenção** oscila entre os 30 e os 45 minutos. Com isto queremos dizer que o autor teatral dispõe deste tempo para captar a atenção do público e, se passado este tempo não conseguiu seduzir o espectador, no segundo ato provavelmente encontrará o teatro vazio. Os primeiros minutos de uma peça, de maneira geral, são prejudicados pelos movimentos da platéia: as pessoas que chegam tarde, as últimas limpezas de garganta etc., o que em conjunto perfaz uns bons dez minutos. Imaginemos o que significa para um artista captar e manter a atenção de 20.000 pessoas, como sucede com os grandes intérpretes da música popular.

A **palavra no cinema** perde considerável importância, devido ao maior peso da imagem. Encontramo-nos face à **distorção da dimensão**: a tela é enorme, a boca do ator é descomunal e a imagem nos domina. Isto sem mencionar o fato de que uma projeção é feita numa sala às escuras, o que ajuda a concentração. Assim, no cinema, o **tempo de atenção** é determinado pela intensidade do tempo dramático na sucessão de imagens. O tempo de atenção anda por volta dos 20 minutos, ou do final da segunda bobina.

Na televisão o tempo de atenção é de apenas três mi-

nutos. Se passado este tempo não fomos atraídos, mudamos de canal. O fato de o televisor se encontrar num ambiente iluminado, onde as pessoas falam entre si, o telefone toca, uma criança chora, a panela está no fogo etc., exige que o tempo dramático seja incisivo e que as ações se sucedam com muito mais dinamismo do que no cinema. Aqui o **peso da palavra é menor**.

Até mesmo quando uma cena é mais prolongada, temos de trabalhar com um grande número de tempos dramáticos diferentes, de intenções múltiplas. Caso contrário, a ação não é sustentada e o espectador muda de canal.

Um exemplo é o filme de cinema que é passado na televisão. Evidentemente, as imagens concebidas para serem vistas numa tela grande, numa sala de projeção às escuras, perdem efeito quando são vistas no meio da confusão da casa, e ainda mais por causa da pequena dimensão do *écran* do televisor. Além disto, um filme que foi feito para ser visto de maneira contínua é consideravelmente prejudicado pelas interrupções publicitárias. Resultado: o espectador normalmente tem sono e não consegue manter a atenção.

Em síntese: na televisão o atrativo da grande dimensão é substituído pelo **dinamismo da ação**.

Um bom exemplo disto é a publicidade, o anúncio. Um anúncio tem em média apenas trinta segundos de duração e o **tempo de atenção** é de sete segundos. É enorme o dinamismo de ação necessário para captar a atenção do espectador e para, além disso, lhe vender o produto.

Para se ter idéia da equivalência da ação dramática, é suficiente saber que, em média, a cada cena de teatro correspondem três de cinema e doze de televisão.

6.4. Tipos de produtos televisivos

Muitos dos conceitos que foram descritos são fruto das

observações que fiz entre 1984 e 1986, período durante o qual trabalhei no centro de criação da Rede Globo, do qual fui um dos fundadores. Durante esse tempo mantive um estreito contato com os melhores roteiristas sul-americanos e desenvolvi um centro de ensino para roteiristas jovens, onde pude recordar as dificuldades que se nos deparam quando nos iniciamos numa profissão.

O organograma daquele centro, que penso ser válido para qualquer televisão moderna, foi concebido por mim. Era constituído por quatro departamentos inter-relacionados: o primeiro era um banco de dados e de idéias, o segundo um departamento de programas e novas propostas televisivas, o terceiro consistia num centro de emergência para os roteiristas que encontravam dificuldades em criar ou escrever, e o quarto era um departamento dedicado à formação de roteiristas jovens e à reciclagem. Desta forma, novos roteiristas e os profissionais reciclados alimentavam o primeiro departamento com novas idéias (mecanismo de *feed back*).

Falo sobre o centro de criação da Rede Globo porque me parece adequado considerar que qualquer rede de televisão deveria dar prioridade ao trabalho do roteirista e da sua criação no papel. Primeiramente porque esta é a atividade mais barata entre todas as que se levam a cabo na produção de audiovisuais. É, além disso, essencial, uma vez que dá o esboço da programação e proporciona identidade a uma determinada rede de televisão.

Concluindo, uma telenovela de 150 capítulos pode ter quatro ou cinco diretores sem que isso repercuta na qualidade do produto. Pelo contrário, a mudança de roteirista na mesma telenovela altera enormemente o produto audiovisual final. Assim, enquanto o cinema funciona sobretudo em torno da figura do diretor, em televisão tem muito mais peso a do roteirista.

As possibilidades de produtos audiovisuais televisivos,

em cuja elaboração a função do roteirista é primordial, são basicamente seis: **telenovela, série, minissérie, telefilme, comédia de situação (sitcom) e docudrama.**

Mais adiante falaremos de cada uma destas formas audiovisuais, em diversas ocasiões e por diversos motivos.

Por agora diremos que a **telenovela** é uma obra aberta, com várias histórias (ver *plot*) que se inter-relacionam durante um longo período de tempo. Na **série**, uma mesma personagem, ou grupo de personagens, vive uma história ou aventura que se encerra em cada episódio. Por seu lado, a **minissérie** é uma história fechada que é transmitida num determinado número de partes, duas, três, seis ou dez, como se se tratasse de uma minitelenovela, mas com um *pathos* muito mais profundo. O **telefilme**, obra também fechada, é considerado o ovo da dramaturgia, pois a partir de um telefilme de duas horas criam-se personagens e histórias com possibilidade de serem desenvolvidas em futuras séries ou minisséries (*Kojack* e *As panteras* nasceram desta forma). A **comédia de situação** é o mais barato dos produtos televisivos e também o mais difícil de escrever. Um grupo de personagens, numa determinada localização, faz-nos rir através das situações cômicas que vive.

Finalmente o **docudrama** é a forma televisiva que combina a informação dos jornais com a ficção, com a intenção de dramatizar um fato informativo.

A cada dia que passa a necessidade do trabalho do roteirista é reconhecida como essencial, visto que se estende a novos campos televisivos que até agora não a tinham em conta. Por exemplo, no final dos noticiários da rede norte-americana CBS pode-se identificar, nos créditos, o papel destacado do roteirista num programa como esse, tão longe da ficção (Estará mesmo longe da ficção?).

7. O RECEPTOR

Quando alguém se propõe ir assistir a um espetáculo, leva dentro de si uma série de expectativas que estão relacionadas com seu ambiente social, seu grau de cultura e, poderíamos dizer, sua mitologia, seus desejos e fantasias. Assim, como já dissemos, a programação da televisão responde a um critério de mercado baseado no receptor. Para configurar uma programação, servimo-nos dos departamentos de investigação e também da nossa intuição. Se tivermos uma noção das nossas possibilidades como autores e nos guiarmos pelas sondagens, teremos boas probabilidades de fazer o programa adequado. Mas não se trata de escrever sobre qualquer coisa. Geralmente, depressa descobrem-se habilidades e tendências. É um erro pensarmos que um excelente autor de histórias infantis também o será de telenovelas. Cada autor possui um gênero de inteligência criativa, e é muito raro encontrar autores que sejam igualmente criativos em todos os gêneros. É preciso examinar a própria capacidade, as próprias habilidades. Outra coisa importante é saber o destino dos filmes: televisão ou cinema.

Em virtude da existência da cultura de massa, dirigida a mercados cada vez mais vastos, chegou-se à necessidade de que um filme tenha um caráter **universal**, isto é, que possa ser compreendido e aceito pelas diversas culturas que compõem esse mercado.

Algum tempo atrás os pesquisadores a serviço da televisão trabalhavam com espectadores-tipo, estereotipados; quer dizer, se o programa era matinal, dirigia-se às crianças, se era de culinária, pensava-se nas donas-de-casa e, se era noturno, considerava-se que seriam os homens os principais receptores.

Hoje, felizmente, os estudos de audiência vão perdendo esta visão estereotipada do público receptor e fala-se já

de uma **rede receptiva**. Este conceito é muito mais amplo e parece-me mais de acordo com a realidade, pois o ser humano é muito mais complexo e rico do que pretendiam os peritos em estatísticas. Este novo conceito entende que uma dona-de-casa pode ter níveis culturais e de exigência mais elevados do que aqueles que por princípio se lhe atribuíam. Descobriu-se também que as crianças constituem a principal audiência das séries e das telenovelas, que os documentários gozam de grande aceitação entre o público feminino e que existem muitos homens interessados nos programas culinários.

A **rede receptiva** divide-se em seis tipos, dependendo do decrescente poder aquisitivo (A, B1, B2, B3, C e D) e em outras seis classes, em função do seu nível cultural (A, B1, B2, B3, C e D). Ambas as classificações se inter-relacionam, compondo 36 categorias diferentes de receptores. Um indivíduo economicamente forte (tipo A) pode ser culturalmente muito pobre (classe C) e, portanto, entrará na categoria AC. Todas as combinações são possíveis e estes conceitos são ampliados continuamente, deixando de existir para a TV o espectador ideal para um determinado programa; fala-se agora de tendências de espectadores para um tipo determinado de programa.

Pois bem, uma das características básicas da televisão é a velocidade com que a informação é passada ao público, sem permitir que o espectador tenha tempo para se fixar ou para refletir sobre aquilo que lhe está sendo comunicado, como faz quando lê um livro ou um jornal. Por esta razão, o cinema e a televisão foram chamados entretenimentos **passivos**, quer dizer, não há tempo para voltar atrás, tornar a ver ou concentrar-se numa determinada cena, diálogo ou expressão de um ator. Naturalmente esta circunstância exige do escritor um roteiro sempre claro e de compreensão direta.

Este termo “passivo”, pouco lisonjeiro, deixou de ser

válido com a aparição do vídeo, que permite manipular aquilo que se vê, acelerar o que não interessa ou repetir a passagem apreciada. O *zapping*, quase um esporte, acabou por definir a atitude do espectador, capaz de trocar de canal de poucos em poucos minutos e de ver, até, mais de um programa de cada vez. No caso dos telejornais emitidos à mesma hora, o espectador torna-se o diretor do seu próprio telejornal, mudando conforme a ordem e o interesse das notícias que um ou outro canal lhe vai oferecendo.

Além disso, os estudos de audiência são hoje em dia muito efetivos, o que faz com que os programas se mantenham, mudem de hora ou desapareçam muito rapidamente, segundo os resultados das sondagens. Não há dúvida de que estas continuam a pôr os filmes cinematográficos e os espaços dramáticos de qualidade entre as preferências indiscutíveis do receptor.

O espectador de hoje, acostumado há décadas a ver cinema e televisão, capta com mais ou menos profundidade as mensagens do meio e, sobretudo, deixa-se seduzir por algumas delas. O escritor tem assim a oportunidade de descobrir o que é que vai deixar o espectador com o controle remoto na mão, mas inoperante. O erro nesse cálculo leva a criar imagens que se verão deslocadas entre dezenas de fragmentos tão pouco atraentes como o que foi posto de lado. E os gostos vão-se universalizando, para o bem ou para o mal. Um exemplo do que acontece é o caso da antena parabólica, que o cidadão instala em sua casa orientada para um satélite espacial que recebe e difunde programas de televisão de todo o mundo. Desta maneira, tornou-se possível captar um programa japonês, trocá-lo por um francês e acabar a tarde vendo um programa chinês. Algum deles ficará na tela até acabar e, bom ou mau, esse será o melhor. É esse que devemos escrever.

8. CONCLUSÕES

Chegamos, pois, à conclusão de que a televisão produz uma arte industrial, que é uma criação coletiva e de autores (isto é, depende de uma grande equipe), e que joga com o código do permitido.

Temos de recordar que trabalhamos dentro de um espaço definido, quer seja televisão ou cinema; que este espaço impõe determinadas limitações e que continuamente temos de lutar para as superar, embora as nossas únicas armas sejam as palavras.

Devemos manter a sensibilidade e não ofender os nossos valores básicos, a nossa condição de seres conscientes e responsáveis perante a população que irá receber a mensagem.

Assim, falamos de **semelhanças e diferenças entre o cinema e a televisão**, quanto a **técnica, linguagem e características básicas** de cada um destes veículos. Refletimos sobre o **emissor** do ponto de vista da **ética**, da **estética**, da **dialética** e da **ideologia**.

Destacamos a importância da **linguagem** (discurso interrompido, contínuo, polimórfico e monomórfico) e apresentamos o conceito de *merchandising* (publicidade encoberta).

Demonstramos a importância da **palavra impressa, transmitida e televisiva**. Falamos sobre o **tempo de atenção** e sobre o **peso da palavra** em cada um dos veículos.

Descreveu-se o funcionamento de um **centro de criação** de uma rede de televisão moderna e definiram-se os principais tipos de produtos televisivos.

Refletimos sobre o receptor e sobre as novas formas de o classificar.

Recordemos, por fim, que não temos a responsabilidade de nos limitarmos ao sistema ideológico que nos ampara, mas sim a de dar forma artística (dramática) aos con-

flitos do homem do nosso tempo. Expressar as suas aspirações, necessidades, contradições e complexidades. Mostrar o mundo injusto que nos rodeia e revelar a profundidade das paixões, ou conformarmo-nos com o estabelecido, é uma decisão de cada dia e de cada um. Uma coisa é certa: aborrece mortalmente o espectador não é permitido, sob a pena de *zapping* imediato.

9. EXERCÍCIOS

Os exercícios que proponho têm como função mostrar as diferenças de roteiro entre os produtos televisivos e os cinematográficos.

Propus estes exercícios no curso de Mestrado em Ciências da Informação da Universidade Católica Portuguesa, em 1991, com excelentes resultados.

9.1. Comparar os três primeiros minutos de um filme e de uma série de televisão.

Observar que em televisão a história fica mais evidente nos primeiros minutos do que no cinema.

9.2. Identificar a mecânica do “gancho” no produto televisivo (elementos dramáticos colocados de forma a permitir a inserção da mensagem publicitária, segundo o modelo das antigas séries).

9.3. Observar a proporção de diálogo no produto televisivo e no cinematográfico (fazer a comparação na mesma escala de tempo).

Notar que o roteiro televisivo é muito mais falado do que o cinematográfico.

9.4. Identificar, observar e comparar a imagem cinematográfica com a imagem televisiva, basicamente

sobre seu tempo de exposição para identificar um novo cenário (o cinema mostra maior quantidade de objetos, a televisão “dá mais pinceladas”: realismo contra impressionismo).

NOTAS

- ¹ METZ, Christian, *Langage et cinema*. Paris, Larousse, 1971, p. 177.
- ² *Op. cit.* p. 180.
- ³ É sobre esta base teórica que se tem apoiado a escola de críticos e historiadores catalães durante o último quarto de século por influência do seu mentor, Miguel Porter, escritor e historiador, professor na Universidade de Barcelona.
- ⁴ Pode-se consultar, por exemplo, o livro de Romà Gubern, *Un cine para el cadalso*, Barcelona, 1975.
- ⁵ Notícia publicada por *El País*, em 4/3/92, p. 59.
- ⁶ Pesquisa realizada pela empresa Norma. Notícia saída no *Público*, em 13/4/91, p. 2 e 3 (A margem de erro admitida era de +- 5,6%).
- ⁷ Notícia publicada em *El Periódico*, em 30/3/92.
- ⁸ Cf. Bonet e outros, *En torno al vídeo*, Barcelona, 1980.

CAPÍTULO TERCEIRO

.....

A IDÉIA

“Ninguém está livre de dizer asneiras: o mal consiste em dizê-las com pompa... Isto não se aplica a mim, que digo as minhas tolices tão naturalmente como as penso.”

Michel de Montaigne. *Ensayos III*. Barcelona, Edições Orbis, 1984, p. 7.

1. REFLEXÕES SOBRE A IDÉIA

O homem é um ser curioso que pergunta e nunca fica satisfeito com as respostas e, desta forma, evolui. Tão depressa faz perguntas a si mesmo como inventa respostas e, assim, cria. À semelhança do Criador, ele também é criador, criativo. No entanto, para nós, este tipo de raciocínio não é suficiente e procuramos mais, queremos saber o “como” e o “porquê” para podermos desenvolver a nossa capacidade criativa, para a podermos utilizar.

Existe mais de uma teoria sobre a criatividade, formuladas todas nos mais diversos campos da atividade humana. Mas nenhuma aclara realmente grande coisa. Sabemos que existe um fator genético que predispõe, juntamente com fatores ambientais, culturais, nutricionais etc. Sabemos que um indivíduo nascido de uma mãe desnutrida, que não recebe alimentação nem educação adequada, pode ter sua inteligência seriamente afetada. Sabemos também que um indivíduo, em condições favoráveis, bem estimulado, tem tendência a desenvolver seu potencial criativo. Mas o saber popular não está de acordo com isto e dizem os aforismos que “a fome aguça o engenho” ou que se é “mais ligeiro que a fome”.

Assim, a inteligência e a criatividade não são uma simples questão de classe, embora muitos intelectuais, artistas e cientistas surjam das classes média e alta, e não se pode, lamentavelmente, negar que existe uma incidência das condições favoráveis ao desenvolvimento na frutificação intelectual.

Imaginemos um mundo utópico onde todos os indivíduos vivem sob as mesmas — boas — condições. Seriam todos igualmente criativos? Creio que não. E a pergunta fica feita. Por que não? Aqui começa o mistério da diferenciação, e gostaria de divagar sobre a questão. Mas, antes, façamos por esclarecer o que se entende por idéia, criatividade e originalidade, aplicadas à dramaturgia.

Para escrever um roteiro, precisa-se de uma idéia. Algo tão simples e tão complexo como uma idéia: “O primeiro e mais óbvio dos atos do entendimento... O engenho para dispor, inventar e representar uma coisa.”¹ A idéia é um processo mental, fruto da imaginação. Do encadeamento das idéias surge a criatividade. Idéia e criatividade estão na base da confecção da obra artística.

A originalidade é o que faz com que um texto seja diferente de outro; é a marca individual do texto, o seu estilo. Por este motivo fala-se do “universo” de um poeta, da “cosmogonia” de um artista. Na realidade, os dramas e as comédias explicam basicamente a mesma e velha história do homem e dos seus problemas. A diferença consiste na maneira como o artista explica essa mesma e velha história. *Nihil novum sub sole*, diz um provérbio salomônico,² “nada de novo sob o sol”, repetimos eternamente; mas, segundo o parecer de William James, o gênio, em definitivo, não é mais do que aquele que possui a faculdade de perceber as coisas de maneira fora do habitual, ou de se adiantar aos tempos.³ “É próprio do gênio fornecer vinte anos mais tarde idéias aos cretinos”, afirma um tanto ironicamente Louis Aragon.⁴

2. CAPACIDADE CRIATIVA

Sempre senti grande curiosidade em relação a essa diferenciação, e a minha memória está cheia de recordações desordenadas das minhas leituras sobre as tentativas de compreender o processo criativo.

Francis Galton e sua tese de que a inteligência e a criatividade têm uma base puramente genética serviram para sustentar as insensatas idéias racistas da Alemanha hitlerista. Ele esqueceu ou omitiu o meio ambiente, as influências políticas, culturais ou nutritivas, e tantas outras circunstâncias. Terman e Cox, nos Estados Unidos, elaboraram um teste para avaliar, com um mínimo de erro, a inteligência humana. Este teste, conhecido pelo nome de QI (quociente de inteligência), tentava determinar o grau de inteligência do indivíduo, tendo em conta fatores genéticos e culturais. Nesses parâmetros, a inteligência é medida entre 70 e 200.

Depois da primeira aplicação do teste, observou-se que apenas se tinha medido a capacidade de raciocínio lógico, com ênfase na rapidez do raciocínio.

Se a memória não me falha, foi Anne Roe quem alegou que era impossível medir a criatividade, porque a capacidade criativa varia enormemente e existem diversos tipos de inteligência criativa, tal como a matemática, a filosófica, a artística e tantas outras.

Desta alegação nasceu a chamada “Nova Teoria da Inteligência”, desenvolvida num estudo da Universidade de Yale (Estados Unidos) pelo professor Robert S. Sternberg, que sustenta que a inteligência e a criatividade correspondem a um equilíbrio que se deve estabelecer entre três tipos de inteligência: a interna, que atua sobre conhecimentos memorizados, a criativa, capacidade para criar novas teorias e conceitos, e a empírica, ou capacidade de adaptação a novas situações ou mudanças de ambiente.

Segundo esta teoria, a mais válida até hoje, poder-se-

ia dizer que nossa criatividade é dirigida por um triunvirato mental.

De todas as maneiras, embora reconhecendo que estes estudos são importantes e necessários, creio que ainda existem muitos mistérios a respeito da criatividade, sua procedência e sua razão de existir. E eu adoro mistérios! Sugiro aos roteiristas que não tentem definir totalmente estes conceitos, mas que tentem conhecer ou tentem pelo menos uma aproximação ao seu próprio processo de criação e aos seus mecanismos mentais e, o que é mais importante, que tentem exercitá-los.

3. A PSICANÁLISE E A CRIATIVIDADE

Mesmo sabendo que a psicanálise é um tema controverso em alguns círculos, devo confessar que descobri a minha vocação, ou melhor, a minha identidade profissional, muito tarde. Já era médico, estava-me especializando em cardiologia em Londres e a minha vida, aos olhos dos outros, parecia muito feliz. Mas eu me sentia infeliz. Foi nessa altura que decidi psicanalisar-me. E então mudei de rumo. A mudança que fiz, de médico para roteirista, foi-me bastante difícil, mas o resultado parece-me positivo até hoje. Li, nessa época com grande interesse, a obra de Freud e de Jung, e algumas das suas idéias ainda me interessam. Os estudos de Freud sobre criatividade são de uma tal importância que qualquer obra sobre o ato criativo que não o mencione pode considerar-se incompleta. Outros investigadores se dedicaram ao tema e fizeram aquilo a que chamaríamos uma “segunda leitura” dos estudos do médico de Viena. Entre esses investigadores interessaram-me sobretudo as figuras de Melanie Klein e Lacan.

Em *Escritores criativos e delírio na “Gradiva de Jensen”*,⁵ escrito em 1907, Freud analisa a personagem principal do romance em questão. Aplica assim a sua teoria psicanalítica para estudar o assunto da criação literária, que é interpretada como um fenómeno psíquico. Freud refere-se também às obras da literatura, às personagens, aos temas e ao estudo do próprio escritor através da sua obra. Do seu ponto de vista, os poetas — isto é, os criadores literários — compreenderam a importância do sonho e o seu significado profundo com maior aproximação do que os homens de ciência. Assim, o criador literário acaba por ser um **sonhador à luz do dia**.⁶

Mas o que faz um sonhador acordado? Freud é apolo-gista da tese de que a pessoa feliz não tem fantasia, já que as fantasias são anseios insatisfeitos. Também os sonhos nocturnos seriam realizações de anseios reprimidos que apenas se exprimem de maneira distorcida: é a isso que Freud chama “distorção onírica”. O mesmo princípio se pode aplicar ao mito, “véstígios distorcidos de fantasias cheias de desejo de nações inteiras”, aquilo a que se chama “sonhos seculares”.

Jung, na sua teoria do “inconsciente coletivo”, segue a linha destes pensamentos. Assim, a fantasia (sonhar acordado) seria a correção da realidade insatisfeita, a invenção de uma realidade onde todas as necessidades, boas ou más, se veriam realizadas.

Segundo Freud, o escritor criativo e o “sonhador à luz do dia” fazem exatamente a mesma coisa que a criança quando brinca e reorganiza o mundo a seu gosto utilizando como matéria-prima a imaginação, as fantasias. O contrário da brincadeira seria simplesmente a realidade. Para uma criança, brincar é uma atividade da qual retira grande quantidade de emoções, estabelecendo laços entre o imaginário e a realidade. A brincadeira da criança é determinada pelo desejo de ser adulto. No entanto, a criança distin-

gue perfeitamente o imaginário da realidade e gosta de relacionar os seus objetos com coisas do mundo real. E é isso que diferencia a **brincadeira** infantil **das fantasias** do adulto, porque os adultos **brincam** (fantasiam) para fugir à realidade.

Assim, o jogo do artista baseia-se na maneira de utilizar a fantasia, o delírio: com tinta, palavras ou mármore. O resultado é a obra de arte.

Diversas línguas demonstram a relação que existe entre brincar e criar. Em alemão as palavras *Spiel* (peça teatral) e *Spiel* (jogo, brincadeira) dão lugar a *Lustspiel* (comédia) ou *Trauerspiel* (tragédia), literalmente “brincadeira triste”, como o próprio Freud observa. Também em francês se encontra essa relação entre *Jeu* (jogo) e *Jouer* (brincar ou atuar), em inglês *Play* (brincar e atuar), em espanhol *Jugar* (brincar) e *Jugar* (representar) *un papel en la vida o en un conflicto*. Em português, *peça de teatro* está relacionado com a expressão *pregar uma peça* (fazer uma brincadeira a alguém).

Mesmo assim — continuamos com Freud — esta insatisfação com uma realidade que não preenche a sua necessidade faz com que o escritor criativo seja um indivíduo à **margem**, que normalmente não consegue integrar-se no meio e se converte num **marginal**. Sua integração no meio faz-se através da literatura, na medida em que cria realidades fictícias que equivalem às fantasias do ser humano em geral. E desta maneira o artista reencontra a realidade. Mas, para os que não são artistas, a faculdade de conseguir satisfação a partir das fontes da imaginação é muito restrita. Para o receptor, no entanto, constitui um gozo exteriorizável, uma vez que o fato de poder presenciar seus próprios fantasmas atuando sob uma aparência estética atenua suas tensões internas.

4. CRIATIVIDADE E RISCO

A criatividade pode ser descrita como “o abandono de toda a segurança”. Creio que foi o psicólogo Abraham Maslow quem observou que de maneira geral as pessoas não têm coragem suficiente para enfrentar um papel em branco, quer dizer, sentem medo, **insegurança** por não saberem o que se irá passar. Diz ainda que as pessoas criativas são as que precisamente enfrentam esta incerteza. De certo modo, pode comparar-se com o medo que sente aquele que se coloca diante de uma câmera de vídeo ou de TV pela primeira vez. É o medo de ver refletido aquilo que quisera guardar para si mesmo. Eu próprio, roteirista profissional, continuo a sentir certo temor e alguma preocupação cada vez que começo a escrever. Creio que isso é natural e suspeito que, se algum dia deixar de sentir esse temor, deixarei de ser criativo.

Ingmar Bergman, o mestre sueco, explicou sob a forma de uma parábola o processo que lhe sucede quando está aparentemente sem fazer nada. Diz que toma todas as suas decisões por intuição. Lança um dardo às escuras, e é isso a intuição. Depois, envia para lá todo um exército a fim de recuperar a seta, e isso é o intelecto.

Recordo-me que em *Amadeus* (escrito por Peter Schaf-ter e dirigido por Milos Forman), Mozart, enquanto o pai e a mulher discutem numa sala, foge para outra e começa a brincar com uma bola de bilhar sobre uma mesa, enquanto vai escrevendo umas notas de música num papel, como se procurasse no movimento da bola o som da criatividade. Acho que é uma cena muito representativa do momento criativo de um artista. Vemos a personagem concentrada no seu trabalho, distante da enfadonha realidade e com olhos de sonhador.

Mozart, dizem, não sabia como lhe vinham as idéias,

mas acreditava que enquanto dormia não as tinha. Portanto, não dormia e passava as noites em claro esperando que chegasse a inspiração. E, com aqueles sons com alguma musicalidade que surgiam no meio da noite, ia tecendo as suas sinfonias, dando graças ao Criador não pelas idéias, mas pela capacidade de não esquecer os sons que havia escutado durante a sua vida.

Também segundo Tchaikovski, se atendermos à tradição, era preciso ter muita paciência para esperar pela idéia. Mas o que ele achava muito importante era vencer a paralisia, o deixar tudo para amanhã, já que esse abatimento era puro e simplesmente o medo diante de um papel em branco.

E, para culminar, o testemunho de um cientista, Albert Einstein. Em algum lugar ele explica que a coisa mais bonita que se pode experimentar é o mistério. É a fonte de toda a arte e ciência verdadeiras. Aquele a quem esta emoção é estranha, que é incapaz de deixar correr a imaginação e sentir-se extasiado, é como se estivesse morto: tem os olhos fechados.

Sim, deixar a segurança é aceitar o risco do mistério, é penetrar em zonas do nosso ser onde tudo é incerto, é enfrentar o medo de não sabermos o que fazer com uma matéria fluida, com a matéria-vida que temos dentro. Talvez por isso Néelson Rodrigues tenha comparado o fato de se converter em dramaturgo com um salto mortal.

Alguém disse um dia (penso que foi Ezra Pound) que o artista é composto por 10% de talento e 90% de trabalho duro; ou, de uma forma mais generalizada, a célebre frase de Edison, que define o gênio como 1% de inspiração e 99% de transpiração. É algo que todos os artistas explicam a quem supõe que a inspiração chega como um raio fulminante e entrega a obra acabada. Nas palavras de Alan A. Armer, “muitos aspirantes a escritores crêem que os bons roteiros provêm da inspiração. Tudo o que há a fazer é sentar-se diante da máquina de escrever e se comunicar com as musas.

E então: Shazam!!! qualquer coisa de mágico acontece. Em suas mentes surgem idéias brilhantes, e cenas de uma força e beleza incríveis emergem do papel. Nada está mais longe da verdade. Um bom roteiro, como outros trabalhos criativos, brota de cuidadosos rascunhos; edifica-se sobre traçados e tratamentos de uma história cimentada sobre rocha sólida”.⁷

E, já que falamos de roteiros, esta é uma verdade profunda. Acordamos e, com inspiração ou sem ela, temos de nos sentar e escrever porque há uma produção em curso. Em qualquer caso, a criatividade é uma das três condições indispensáveis para se conseguir o êxito de um roteiro.⁸ Embora Jean-Claude Carrière — no encerramento do Mesclado de escrita para TV da Universidade Autônoma de Barcelona, em 1991 — tenha dito que o importante é sentir que por detrás de uma idéia existe uma história. Em outras palavras, descobrir a quantidade de história oculta que existe numa idéia.

Finalmente, posso falar um pouco do meu próprio processo, que, devo dizê-lo, não é nada científico, e sim bastante aleatório. Basicamente, posso distinguir na minha mente duas procuras constantes.

A primeira é sobre a personagem. Desde criança, e ainda hoje, sinto uma enorme curiosidade pelo ser humano. Olho para uma pessoa, ou vejo uma personagem ou leio-a, e imediatamente pergunto a mim mesmo: Como é essa pessoa? Como faz para resolver o conflito de viver? Procuo detalhes. Por que tem aquele tique? Por que usa aqueles sapatos? Enfim, tento decifrar — por pura curiosidade — a pessoa e a sua personagem. Este tentar decifrar não contém nem uma gota de lógica e ficou dentro de mim, com os anos, como se fosse um jogo. Agora já não me importa descobrir a verdade; apenas criar respostas interessantes. A minha mulher diz que por vezes faço perguntas indiscretas, o que faz com que pareça mal-educado. É um risco que corro.

A segunda é procurar histórias, e tento encontrá-las em toda parte. Às vezes fico atento a uma cena que vejo na rua, ou num filme, e logo começo a construir uma intriga capaz de a sustentar. Primeiro, pergunto-me por que escolhi essa cena; depois, reflito sobre se essa cena será suficientemente forte ou reveladora da condição humana. Por fim, começo a transformá-la para lhe encontrar um lugar na intriga que construí em seu redor. Isto é também um jogo mental que muitas vezes me faz passar por uma pessoa distraída.

5. AS IDÉIAS NÃO SURGEM DO NADA

Quando começo as minhas aulas falando sobre idéias ou criatividade, pergunto a dois ou três alunos como pensam. Quer dizer, como pensam que pensam. Normalmente, a resposta é sua perplexidade. Não é habitual as pessoas refletirem sobre como pensam.

E o leitor? Como pensa? Quando escreve qualquer coisa, vê palavras na sua imaginação como se fosse uma tela? O ato de escrever é uma recompilação de palavras que se revelam na sua imaginação? Claro que não. Normalmente, nós vemos imagens e temos sensações. Interpretamos isso através das palavras. Para o roteirista, pensar em imagens é essencial. Certo dia, trabalhando com Xesc Barceló — esse grande amigo e roteirista catalão —, disse-me ele: “Vamos repetir mais uma vez, porque não estou vendo nada, não estou sentindo a cena.”

É fundamental para um roteirista ver e sentir a cena. Nossa imaginação deve estar treinada para ver cenas em nossa mente. Como a nossa mente tem um limite e como, com o tempo, este exercício se torna repetitivo, devemos procurar ver também através de outros olhos e de outras mentes.

Lewis Herman, roteirista, elaborou aquilo a que chamou o **Quadro de Idéias**. Este quadro (no qual introduzi algumas modificações) é de grande ajuda no nosso trabalho de “mineiro” à procura de ouro.⁹ Existem seis campos, nos quais, presumivelmente, encontraremos alguma idéia. São eles:

- **Idéia selecionada;**
- **Idéia verbalizada;**
- **Idéia lida (*for free*);**
- **Idéia transformada;**
- **Idéia solicitada;**
- **Idéia procurada.**

5.1. Idéia selecionada

Este tipo de idéia provém da nossa memória ou vivência pessoal como quando sonhamos acordados. Tem um caráter absolutamente pessoal, surge de dentro dos nossos pensamentos, do nosso passado recente ou remoto. Uma idéia selecionada é independente de outra pessoa ou de fatores externos. Muitos autores procuram quase sempre aí os seus temas, como por exemplo Federico Fellini. Aquilo que é mais íntimo é freqüentemente o mais universal, e uma idéia selecionada, com o tratamento adequado, pode conduzir a resultados excelentes. Por outro lado, o escritor deve ser capaz de contar qualquer coisa mais do que as suas próprias experiências. Não é raro o caso do autor esgotado depois da sua primeira obra. Talvez a história da sua família não seja muito interessante...

5.2. Idéia verbalizada

A idéia verbalizada é a que surge daquilo que alguém nos conta, um caso, um comentário, um pedaço de história

que ouvimos no elevador. É uma idéia que nasce de algo que captamos no ambiente que nos rodeia.

Assim, Gabriel García Márquez explicou-me que teve a idéia de escrever *Me alquillo para soñar* (Alugo-me para sonhar), série de TV que Ruy Guerra dirigiu para a TVE e ING, em 1992, e em cujo roteiro trabalhei, quando ouvi de um conhecido a frase seguinte: “Gostaria de trabalhar enquanto durmo.”

5.3. Idéia lida (for free)

A idéia lida é aquilo que Lewis Herman denomina “idéia grátis”,¹⁰ que encontramos ao ler um jornal, uma revista, um livro ou até um folheto que nos tenham dado na rua. Sam Goldwin escreveu um roteiro a partir do título de uma carta publicada no *Times*. Desse título, *The Best Years of Our Lives*, nasceu uma história que conservou o mesmo título da obra e foi um grande filme (*Os melhores anos da nossa vida*).

Os jornais e revistas são uma excelente fonte de idéias. A seção policial de *O Globo* deu lugar a diversas histórias escritas por mim para a série *Plantão de polícia*, da TV Globo, como, por exemplo, aquela história do homem que saiu para comprar cigarros, foi feito refém por uma quadrilha de ladrões de bancos, se integrou na quadrilha e acabou morto pela polícia.

O roteirista profissional lê com atenção as notícias de revistas e jornais, presta atenção aos telejornais e programas informativos para engordar provisoriamente os seus fichários com milhares de “idéias lidas” que um dia podem converter-se no seu trabalho imediato. Eu próprio possuo um fichário onde guardo recortes de jornais, fotocópias de folhas de livros e papéis com notas. Dou ao fichário o nome de “IDÉIAS”. De vez em quando, passo-o em revista

e jogo fora a maior parte das coisas. Depois, recomeço a coleção. É este o mecanismo que uso para guardar meu próprio cofre de idéias.

5.4. Idéia transformada (twist)

Uma idéia transformada é basicamente uma idéia que nasce de uma ficção, de um filme, de um livro, de uma obra de teatro etc. Entre roteiristas costumamos dizer que “um autor amador copia, ao passo que um autor profissional rouba e transforma”. A transformação é a manipulação das idéias, dos temas e dos tópicos, a variação dos mitos, é o sistema mais especificamente clássico da criação literária. É o que se chama *contaminatio*. Plauto “reescreveu” uma grande quantidade de comédias gregas e explica-o nos seus prólogos. *Henrique V*, de Shakespeare, foi uma idéia “roubada” a um escrito de um autor da época. *A Fedra* de Jules Dassin é uma transformação da obra de Eurípedes.

No entanto, é preciso deixar clara a diferença entre um plágio e uma idéia transformada. O plágio é a transcrição *ipsis litteris* de partes de uma obra, ao passo que a idéia transformada consiste em utilizar a mesma idéia, mas de outra maneira. Don Juan pode ser um conquistador por vocação, por destino ou por casualidade. Pode seduzir Dona Inés, ou ser seduzido por ela, abandoná-la grávida ou casar-se e divorciar-se dela dez anos mais tarde. Dona Ana pode ser a prometida de Don Luis, ou sua esposa há vinte anos, ter uma propriedade em Burgos ou um bordel em Toledo; Don Juan pode ser condenado, ou arrepender-se a tempo. Talvez Deus não estivesse preocupado com Don Juan. Talvez seu castigo fosse descobrir Dona Inés, anos mais tarde, casada e feliz com um estudante de Salamanca. Pode ser um homem cansado da própria vida. O importante é que Don Juan pode dar-nos as chaves para uma nova história.

Há que ter cuidado em não confundir a transformação de uma idéia com a **adaptação**. (Ver Adaptação.)

Ver televisão e ir ao cinema são os meus esportes preferidos. Às vezes fico perplexo quando um aluno de roteiros ou até mesmo um profissional se mostram demasiado críticos no que respeita ao nível da televisão atual ou do panorama teatral e quando parecem não gostar de nada do que vêem. Devo confessar que não compreendo, porque para ser um roteirista é essencial gostar dos audiovisuais: televisão, cinema, teatro. E há mais: ver o trabalho dos outros não só nos atualiza como nos pode até mesmo trazer novas idéias. Recordo-me que Marguerite Duras, roteirista e diretora francesa, tem o hábito de entrar num cinema e ver durante dois minutos um filme qualquer. No fim do dia diz que sua jornada foi muito mais emocionante porque viu uma mulher chorando, um casal fazendo amor e um homem morrendo...

5.5. Idéia proposta

Uma idéia proposta é uma idéia que nos é encomendada. Um produtor propõe-nos um roteiro sobre a história de algum herói nacional, ou para um filme educativo sobre o problema do movimento da Terra. A partir disso, vamos pensar no que iremos escrever. A obra por encomenda é um desafio. Todos preferimos escrever sobre um assunto que nos apaixonava, mas um bom roteirista deve ser capaz de se apaixonar por uma boa sugestão (ou recusar e mandar tudo às favas).

É interessante observar que, num primeiro momento, uma idéia proposta pode parecer um pesado encargo, mas quase sempre é um desafio que se transforma numa tarefa apaixonante. Digo sempre que nós roteiristas devemos ser como Zelig,¹¹ ou seja, ter a capacidade de nos adaptar a

idéias que não são nossas, a personagens alheias a nós mesmos, de outros tempos e lugares.

Recordo muito bem o dia em que meu querido amigo e grande diretor catalão, Luis María Guell, me mostrou o livro sobre a lenda do conde Arnau. Vejo-me num avião, a caminho de casa, a olhar para o livro e a perguntar a mim mesmo: como é que vou trabalhar sobre uma lenda catalã do ano 1000? Que recursos deverei procurar na minha mente para compreender e manejar uma personagem tão afastada da minha cultura pessoal? Então decidi que ia dedicar as minhas férias de verão (1991) a ler livros sobre a Idade Média e sobre a História da Catalunha, e a ver filmes sobre temas medievais... Assim comecei a investigação.

5.6. Idéia procurada

Uma idéia procurada é a que encontramos por meio de um estudo feito para se saber qual é o tipo de filme que o mercado quer. Um estudo pode mostrar-nos que não existe qualquer filme de aventuras no Brasil sobre, suponhamos por exemplo, os conflitos entre portugueses e índios. O filme de Néelson Pereira dos Santos, *Como era gostoso o meu francês*, foi feito a partir dessa realidade. Aconteceu a mesma coisa com as séries televisivas brasileiras da Rede Globo, *Malu mulher* ou *Plantão de polícia*, que nasceram devido à ausência desse tipo de produto para a audiência de origem sul-americana.

A idéia procurada ocupa um vazio no mercado. Pode ser um tema ainda não abordado em determinado ambiente, como no exemplo anterior, ou escasso em temporadas recentes, como foi o caso de *Love Story (Uma história de amor)*, a renovação de um gênero como *Star wars (Guerra nas estrelas)* ou *Raiders of the Lost Arc (Os caçadores da arca perdida)*, ou o enfoque de um tema de um modo co-

mo nunca se fez até então. Pode também basear-se na procura daquilo que agrada a um determinado tipo de público, estratégia bastante freqüente na televisão.

O filme *Apocalypse Now*, de Francis Ford Coppola, sobre aquilo que ainda não tinha sido mostrado num filme de guerra sobre o Vietnã, foi uma “idéia procurada”. No entanto, o processo de sua construção se baseou na “transformação” do romance *Heart of Darkness (O coração da treva)*, de Joseph Conrad. Os diferentes tipos de idéias não são, portanto, excludentes.

Um exemplo clássico de idéia procurada que não funcionou foi o filme *Cleópatra*, de Manckiewicz. Comercialmente tinha tudo o que era preciso para ser um grande êxito: uma história conhecida (que seria uma transformação das obras de Shakespeare e de Bernard Shaw), a presença de Elizabeth Taylor e Richard Burton, muito luxo... Mas, para infelicidade dos que nela trabalharam, o público não gostou da idéia.

6. CONSTRUIR UM POEMA, UMA OBRA LITERÁRIA

Stephen Spender, em seu livro *The Making of a Poem*,¹² explica o que considera serem as qualidades básicas para a construção de um poema. Enfatiza o fato de o pensamento poético se estruturar em imagens; um ponto realmente importante para quem faz um roteiro. Na realidade, é como se tivéssemos uma câmera atrás do olho, mas ainda mais, pois a câmera tem maior acuidade visual do que um olho, o que a aproxima da imaginação.

O artista tem, na sua opinião, o que chamamos autoscopia, ou seja, a capacidade de estar num ambiente como

ator e como observador, de ver e imaginar ao mesmo tempo. Da observação surge a imagem, e é essa imagem que acaba no papel.

Spender apresenta como básicas as capacidades de concentração, inspiração, memória, talento e autoconfiança.

Concentração é ser capaz de se alhear, ficando atento aos fluxos internos. Há dois tipos de concentração: a imediata ou completa, da qual o resultado surge de repente e praticamente completo, e outra, mais lenta, a intervalos; o trabalho às vezes surge e às vezes não. Poderíamos acrescentar o tipo de concentração do ator que se deixa levar pela personagem.

Inspiração é a idéia luminosa. É o começo e o fim de um poema, de um roteiro. O traço de união entre o princípio e o fim; uma corrida de obstáculos.

Há quem considere que a droga facilita o trabalho criativo, que ajuda a inspiração. É discutível. É certo que a droga atua sobre o sistema límbico, onde se situa o raciocínio lógico e o superego censor. Facilita a expansão do afeto e das emoções, relaxa a censura, mas, em contrapartida, diminui a capacidade do intelecto para criar estruturas de trabalho.

Poderíamos mencionar aqui o poema *Kubla Khan*, de Coleridge, produto, segundo parece, de um sonho produzido pelo ópio, bruscamente interrompido, tradicionalmente considerado como um “belo mas caótico fragmento cujas imagens flutuam confusamente”.¹³ Ou a história de um conhecido cronista do Rio, beerrão famoso, que ao abandonar a bebida **descobriu** que escrevia melhor e se transformou num romancista de renome.

A inspiração é um assunto complicado, uma vez que ninguém sabe de onde surge. Creio que foi Paul Valéry quem disse que a inspiração é “une ligne donnée”, uma linha dada, uma possibilidade de criar. Benavente, mais pragmático, indica-nos através de uma das suas personagens que, “se acontece a alguém algo de bom quando menos espera, é porque antes já pensou muito nisso”.¹⁴

Para Coleridge, a inspiração poética é, entre outras coisas, “a sunny pleasure dome, with caves of ice”¹⁵ (uma cúpula de prazer ensolarada, com cavernas de gelo), ou seja, o contraste... Becquer define-a como “uma estranha sacudidela/ que agita as idéias... Disformes silhuetas/ de seres impossíveis... Idéias sem palavras/ palavras sem sentido... Memórias e desejos/ de coisas que não existem...”.¹⁶

A terceira qualidade é a **memória**. A cristalização de um fato. A memória não é senão uma acumulação de imagens, um gesto, um odor, um sorriso, uma palavra.

Estas imagens arquivadas no nosso baú particular são as que nos vão ajudar. O que interessa não é exatamente o que se passou, mas sim a leitura que fazemos dessa memória. Não se trata de memória direta. Chegamos a outra definição, mais próxima da imaginação: a interpretação que fazemos da nossa memória.

O **talento**, a **capacidade criativa**, é uma qualidade com que se nasce, como a noção de ritmo de uma bailarina, ou a capacidade que um músico tem de reproduzir uma canção que ouviu uma única vez. É o **tempo dramático**, a capacidade de fluir no espaço e no tempo em perfeita harmonia. E o porquê de uma cena começar aqui, e não ali, terminar agora e não mais tarde. Esta capacidade, que cada roteirista possui, de manejar o tempo dramático e o ritmo do roteiro é algo de particular e próprio de cada um.

A quinta qualidade é a fé, a **autoconfiança**. Entregamo-nos ao trabalho com a absoluta certeza de que faremos uma obra perfeita. Sem fé nada se pode fazer. Depois, com a obra já acabada, virá a autocrítica, mas sempre depois da obra acabada. Então precisamos ouvir a crítica de um amigo, precisamos ser capazes de nos distanciar emocionalmente, para saber se, realmente, ficou boa ou não.

7. IDÉIAS VALEM OURO

Uma boa idéia pode mudar a face do mundo ou, pelo menos, nos garantir a sobrevivência. As idéias valem dinheiro; se somos pessoas que vivem das idéias, não há injustiça no fato de nos fazermos pagar por elas. Claro que às vezes damos uma idéia e não cobramos nada por ela, mas nestes casos trata-se de um “presente”.

Às vezes, pagam-nos apenas para darmos idéias, como sucede no trabalho de direção nos cursos de formação. Também o de *script editor* ou o de *script doctor*¹⁷ são trabalhos que consistem em dar idéias e contribuir para o roteiro de outras pessoas.

Não se deve menosprezar uma idéia mesmo que pareça totalmente estúpida. Sempre, ou quase sempre, poderá ser aproveitada. Uma boa idéia pode aparecer provindo do simples selo de uma carta, como foi o caso do filme *Charada*, de Stanley Donen, ou o quadro de mulher que inspirou Fritz Lang.

As idéias valem dinheiro e, portanto, é preciso ter cuidado. Quando temos uma idéia, um roteiro, um título, uma obra de teatro, uma letra musical etc., devemos registrá-los imediatamente. Existem organismos que se ocupam disso. No Brasil, a Sociedade Brasileira de Autores Teatrais e a Biblioteca Nacional são as mais importantes.

Apenas a título de ilustração: um dia, conversando, Orson Welles falou a Chaplin de uma idéia que tinha para fazer um filme. Dias depois Welles partia para a Europa. Quando regressou — surpresa! —, o filme *Monsieur Verdoux*, escrito e dirigido por Chaplin, estava prestes a estrear.

Chaplin roubara-lhe a idéia. Então Welles foi ter com ele e exigiu-lhe que pagasse por ter utilizado sua idéia e que colocasse seu nome nos créditos do filme. O autor de *Luzes da ribalta* nem discutiu; limitou-se a pagar. Anos antes Chaplin já tinha plagiado algumas idéias de *A nous la liberté*

(*A nós a liberdade*), de René Clair, em *Tempos modernos*.¹⁸ Todos os roteiristas já passaram pela experiência de “se sentirem roubados” e verem suas idéias transplantadas para os papéis de outro. O problema está em se devemos proceder judicialmente ou não. Por vezes é muito difícil provar a verdade. Tampouco se deve pensar que são idéias roubadas as de qualquer história com incesto, como aquela *story line* que escrevemos um dia e guardamos numa gaveta.

Uma ocasião enviei a uma TV, por encomenda do seu diretor, três idéias. Um ano mais tarde, o diretor mudou e vi uma das histórias que tinha proposto convertida numa minissérie. De outra vez foi ainda pior. Tinha escrito uma minissérie, adaptada de um livro célebre. O produtor pagou-me o trabalho. Depois, passaram-no a outro, que o transformou numa telenovela. Em nenhum dos casos reagi judicialmente, mas fiquei bastante sentido. Talvez tenha cometido um equívoco, talvez não.

Vimos, portanto, que algumas idéias têm um determinado valor no mercado, como o ouro.

8. CONCLUSÕES

Tentamos definir as idéias do ponto de vista do escritor de roteiros. Tratamos dos conceitos de criatividade e originalidade. Classificamos diversos tipos de idéias e como o roteirista deve trabalhar para as encontrar. Por fim, demonstramos que as idéias são de ouro.

9. EXERCÍCIOS

O uso dos exercícios corporais que fazem os atores para procurar a identidade de grupo e romper o alheamento

são utilizados na FEMIS (Fondation Européenne des Métiers de l'Image et du Son), na França por Jean-Claude Carrière para iniciar as aulas sobre idéias com os seus roteiristas. Eu próprio me inspirei nos exercícios de relaxamento de psicomotricidade para fazer os exercícios práticos de idéias.

- 9.1. Fechar os olhos durante alguns momentos. Relaxar. Deixar que venham imagens à mente. Tentar visualizar cenas o mais detalhadamente possível. Tomar uma e fixar nela o pensamento. Procurar uma única palavra para a definir. Escrevê-la num papel. Repetir o processo várias vezes. Ler as palavras uma a uma e meditar, com sinceridade íntima, de onde saíram essas imagens. Exemplo: normalmente, nas minhas aulas, como faço exercícios no final (depois de duas a quatro horas), vejo que muitos alunos têm imagens de comida, de passeios pela praia etc. Creio que por cortesia nunca confessam que têm fome ou que já estão cansados. Através desses exercícios, devemos procurar nosso mundo interior e exercitar a capacidade de gerar imagens.
- 9.2. Procurar no jornal do dia anterior três notícias que possam ser convertidas em histórias separadas. Reduzi-las ao mínimo possível de palavras.
- 9.3. Ver um documentário, ou vários, em vídeo. Tomar um deles e tentar transformá-lo na base de uma história de ficção.
- 9.4. Dar um passeio e, pela rua, no metrô, num elevador, recolher palavras ou frases ouvidas. Pegar uma ou duas... Escrever uma pequena história em cinco linhas.

NOTAS

- ¹ *Diccionario de la Real Academia Española.*
² *Eclesiastes* 1:10
³ Tratado de Psicologia, Cap. 20.
⁴ ARAGON, Louis, *Traité du style*, Paris, Gallimard.
⁵ Versão francesa da Gallimard: *Délires et rêves dans la Gradiva de Jensen*, 1933.
⁶ *Der Dichter und das Phantasie*, 1908. Editado por Gallimard em 1933, incluído em *Essais de Psychanalyse Appliquée*.
⁷ ARMER, Alan A., *Writing Screenplay TV and Film*. Belmont, Wadsworth Publishing Company, 1988, p. 42.
⁸ SEGER, Linda, *Making a Good Script Great*. Nova York, Samuel French, 1989, p. 78. As outras duas são “comercialidade” e “estrutura”.
⁹ *A Practical Manual of Screenplay Writing*. USA, New American Library, 1951.
¹⁰ Cf. nota anterior.
¹¹ Personagem criada por Woody Allen no filme do mesmo nome (1983), que sofria de uma enfermidade que o fazia adaptar-se fisicamente às pessoas que o rodeavam.
¹² SPENDER, Stephen, *The Making of a Poem*. B. Ghiselin, 1952.
¹³ DAICHES, Davies, *A Critical History of English Literature*. Londres, 1969, p. 898.
¹⁴ BENAVENTE, J., *La mariposa que voló sobre el mar*, Acto I, cena I.
¹⁵ COLERIDGE, S., *Kubla Khan*, último verso, terceira estrofe.
¹⁶ BECQUER, G. A., *Rima III*.
¹⁷ Cf. Capítulo 9.
¹⁸ René Clair contou, numa conferência realizada há alguns anos na Universidade de Barcelona, que Chaplin confessara o plágio e que ele optou por não apresentar queixa porque lhe pareceu uma honra ser copiado pelo mestre.

CAPÍTULO QUARTO

.....

O CONFLITO

“O maior mistério que existe sobre a Terra é o homem. Parece tão simples, tão tratável, e na realidade... é tão complexo! Diz uma coisa, e no instante seguinte, sem o menor pudor, diz o contrário e, se o chamamos de inconstante ou instável, sente-se mortalmente ofendido. A insegurança é a lei básica da existência. Todas as emoções humanas, todas as ações, boas ou más, sem qualquer exceção, brotam dessa nascente eterna. Sem insegurança não haveria progresso. A vida ficaria paralisada. A vida seria impossível.”

Lajos Egni. *The Art of Creative Writing*. The Citadel Press, Secaucus, N.J. (EUA), 1965, p. 29-30.

1. REFLEXÕES SOBRE O CONFLITO

Conflito designa a confrontação entre forças e personagens através da qual a ação se organiza e se vai desenvolvendo até o final. É o cerne, a essência do drama. Etimologicamente, drama, do latim *drama*, por sua vez do grego *drâma* — *dráo*, “eu trabalho” —, significa ação. **Sem conflito, sem ação, não existe drama.**

O homem é um ser dialético — desenvolve-se a partir de antagonismo e contradições. Se o homem não travasse lutas internas e externas, se não tivesse problemas na vida, não haveria drama e, provavelmente, ainda estaríamos no Paraíso. Portanto, o conflito é consubstancial ao indivíduo, o espelho da sua vida na relação com os outros, com o mundo e com ele mesmo.

O homem encontra-se sempre entre uma coisa e outra e tem de optar e encontrar soluções para os conflitos, a fim de resolver as suas contradições. A ausência de antagonismo seria a tão famosa — talvez pela sua inacessibilidade — paz, ou melhor, a harmonia, o nirvana. Mas a paz não dura sempre. Na verdade é um ideal, e como tal, inalcançável, uma vez que continuamente surgem questões e disputas. Tudo, no conjunto, faz com que duvidemos sempre, debatendo-nos

Por outras palavras, tem de corresponder aos momentos da narrativa tradicional: exposição, enredo (ou enredos desenvolvidos) e desenlace. São os três pontos-chave da história, durante os quais:

- **Alguma coisa acontece,**
- **Alguma coisa deve ser feita,**
- **Alguma coisa se faz.**

A divisão em três blocos é uma constante em quase todas as atividades criativas, e não deve ser alheia aos valores mágicos do número três. A regra tem o seu correspondente oriental. “Na Idade Média”, conta Jean-Claude Carrière, “um mestre japonês do Nô definiu a famosa regra de Jo-Hai-Kiu: divisão em três movimentos, não só de toda a obra, mas também de cada cena dessa obra, de cada frase da cena e, por vezes, de cada palavra. Estes três tempos fundamentais, que se encontrariam em todos os níveis e que não podem traduzir-se exatamente em nenhum idioma (digamos: preparação, desenvolvimento, desenlace), prestam ainda hoje assombrosos serviços quando não se sabe muito bem como escrever ou como representar isto ou aquilo. Trata-se, quem sabe, de uma constante secreta, que é preferível conhecer, nem que seja apenas para violar.”² Desta forma, “início, meio e fim”, “estado de coisas, conflito e resolução”, “exposição, enredo, desenlace”, ou “preparação, desenvolvimento, estouro” guardam certos paralelos metódicos e certas diferenças conceituais. Na sua universalidade deve haver uma razão qualquer.

Se seguimos essa ordem, teremos uma *story line*, que será boa ou má, dependendo do talento do autor. Com isto não queremos dizer que tenhamos de seguir religiosamente o que imaginamos a princípio. Muitas vezes, ao chegar a outras etapas do roteiro, a história muda de rumo e pode até acabar de uma forma totalmente diferente. Na realidade, uma *story line* serve de base, de ponto de partida. Não é preciso ser rígido no que respeita ao desenvolvimento.

O conceito de *story line* não é o unívoco. Conforme as Escolas de Dramaturgia, pode interligar-se com os termos “*plot principal*” ou “*story synopsis*”,³ e os roteiristas devem saber adaptar-se ao ambiente que os rodeia.

Nestas páginas, *story line* é usada como a expressão mínima do conflito e a mais breve das sinopses. Como se trata apenas da construção do conflito-matriz, não é necessário falar nem do tempo, nem do espaço, nem da composição das personagens.

Permito-me insistir em que a *story line* representa o **quê**, qual dos possíveis conflitos humanos escolhemos para dar fundamento ao drama ou comédia que iremos contar ou desenvolver no roteiro.

Fazer uma *story line* pode parecer uma tarefa muito difícil, mas na realidade é um processo mental muito fácil. Se à saída de um cinema ou de um teatro perguntássemos a um espectador o que é que tinha visto, ele seria capaz de nos contar em poucas palavras o conflito básico da história. O processo de criação da *story line* é esse mesmo, só que ao contrário: contar o resumo de uma história que ainda não existe.

Quero agora especificar o que não é uma *story line*:

- Não é apenas uma declaração sobre a vida;
- Não é apenas uma questão sobre a vida;
- Não é apenas uma moral da nossa história.

Vejamos um exemplo de *story line* fornecido por Graham Greene, o famoso roteirista e romancista inglês:

Idéia: “Fui ao enterro de um amigo. Três dias depois ele passeava pela ruas de Nova York.”

Daqui surgiu a seguinte *story line*, que deu o lugar ao filme *O terceiro homem*:

“Jack vai ao enterro de seu amigo em Viena. Não se resigna, investiga e acaba descobrindo que o amigo

não morreu; está vivo e encenou seu próprio enterro porque era procurado pela polícia. Descoberto pela curiosidade de Jack, o amigo é abatido pelas balas da polícia.’’

Não são necessárias mais explicações; se não, em vez de uma *story line*, teríamos um argumento.

O desenho do conflito deve ser muito conciso. Para pôr à prova uma *story line*, podemos responder mentalmente a uma série de perguntas:

- É realmente uma *story line* ou não?
- Qual é o conflito?
- Que produtos audiovisuais vimos que contenham este mesmo conflito-matriz?
- Quais são as possibilidades dramáticas da nossa *story line* em comparação com esses outros audiovisuais com uma temática igual ou semelhante?
- Qual é a tese? Que queremos dizer com esta *story line*?

4. ANÁLISE DE STORY LINES

No meu curso de roteiro dedico um par de dias ao estudo e elaboração do conflito-matriz e da *story line*. Normalmente há muitas discussões com os alunos devido ao fato de a princípio ser difícil entender a mecânica da *story line*. Em geral, as *story lines* que me apresentam são literárias, pouco concisas e quase sempre sem final.

Deve-se ter sempre presente que o peso da palavra numa *story line* é enorme: “velho” é mais claro, preciso e conciso do que “homem idoso com cabelo branco”.

As *story line* que são incluídas mais adiante foram feitas por alguns alunos do Mestrado de Escrita para Cinema

e TV da Universidade Autônoma de Barcelona, do curso de 1991-92, os quais, amavelmente, me autorizam a utilizar aqui os seus trabalhos.

Deve-se ter em conta que estas *story lines* foram feitas durante as aulas, como exercício prático.

4.1. Primeira análise

A partir de uma notícia do jornal (idéia lida) com o título “ESTRANGEIROS ILEGAIS COM ÂNSIAS DE LIBERDADE”, foi proposta aos alunos a elaboração de uma *story line*.

Escolhemos uma:

“Mohamed, marroquino, e Xisto, búlgaro, são companheiros de cela num centro de reclusão para estrangeiros, onde aguardam sua expulsão do país. Depois de alguns conflitos e apesar dos seus diferentes costumes e crenças, pouco a pouco tornam-se amigos. Surge uma oportunidade e os dois fogem. A caminho da cidade, as diferenças voltam a aparecer e, depois de uma discussão, separam-se. Rapidamente são capturados e deportados.”

Observações e análise

A *story line* está completa. De qualquer forma, a terceira parte é pouco criativa. O conflito básico entre dois homens de duas culturas diferentes que, frente à mesma problemática, se aproximam parece-me excelente. Note-se que esta *story line* tem tecido dramático conflitual para ser desenvolvido num telefilme ou num filme.

Proposta

A segunda parte do exercício consistiu em pedir a outro aluno que reescrevesse esta *story line* para uma minissérie televisiva de quatro horas de duração.

Resultado

“Cinco homens de diferentes nacionalidades — argelina, coreana, argentina, polonesa e maltesa — encontram-se num centro para estrangeiros, onde aguardam sua expulsão da Espanha. Tornam-se amigos. Conseguem fugir e separam-se. Os cinco iniciam caminhos diferentes que os irão levar à miséria ou ao desafogo econômico, à delinquência ou ao prestígio social, que se cruzarão entre si, mas que, finalmente, os levarão a esquecer a antiga amizade.”

Observações e análise

A rede conflitual foi ampliada, e, desta forma, constatamos que existe a possibilidade real de se converter num produto audiovisual de quatro horas de duração. No entanto, ainda me parece que o final não está completamente bem resolvido.

4.2. Segunda análise

Sobre uma idéia transformada do livro *Música para camaleões*, de Truman Capote, um aluno escreveu a seguinte *story line*:

“Mary, a empregada doméstica do relato, é o traço de união entre as personagens que vivem nas casas onde trabalha. Apesar de ter alguns vícios menores, é muito beata. Utilizará as informações de que dispõe para mudar o destino de suas patroas, com maior ou menor êxito, e com intenções mais ou menos boas.”

Observações e análise

A *story line* está incompleta. Não tem final. O desenvolvimento podia ser mais claro, menos literário. No entanto, vê-se que a história tem possibilidades dramáticas.

Proposta

A segunda parte do exercício consistiu em pedir a ou-

tro aluno que, em apenas cinco minutos, tornasse a *story line* mais clara e que a reescrevesse para uma minissérie televisiva.

Resultado

“Mary, uma empregada doméstica, trabalha em cinco casas. Aborrecida com sua condição, usará intrigas e por vezes práticas pouco corretas para alterar a vida das patroas. Provocará um divórcio, um casamento e facilitará a uma patroa cleptomaníaca o roubo numa casa de onde Mary fora injustamente despedida. Acabada a brincadeira, Mary retoma sua vida de empregada doméstica corrente e formal.”

Observações e análise

A *story line* está ao mesmo tempo completa e incompleta. Se se converte numa série de episódios fechados, tem material suficientemente desenvolvido. Por outro lado está incompleta porque tem um final pouco criativo e, no meu entender, vago, no caso de ser usada numa minissérie ou telenovela.

4.3. Terceira análise

O terceiro exercício consistiu em procurar, na família de cada um, uma personagem com uma história interessante.

Depois de muita discussão e de uma breve terapia de grupo, descobriu-se que um dos alunos tinha uma tia alcoólatra. A partir desta **idéia selecionada**, surgiu a seguinte *story line*:

“Uma jovem procura sua autodestruição por meio do álcool. Chegada a um estado de quase *delirium*, começa a pintar, e seus quadros tornam-se conhecidos. Obtém fama e dinheiro, mas não consegue pintar se não estiver embriagada. Investe a fortuna adquirida numa cura de desintoxi-

cação, mas seus quadros deixam de ser bons. Perde tudo o que tinha ganho. Curada e afastada do seu círculo de êxito, acaba indo trabalhar como caixa num supermercado.”

Observações e análise

A *story line* está completa. A linguagem utilizada é muito clara e precisa. A história parece-me interessante, mas corre o risco, em termos de *ethos*, de sugerir que as drogas são imprescindíveis para a arte e, além disso, dá um caráter **mágico** ao artista, sem levar em conta o talento, o esforço e o trabalho.

Proposta

A segunda parte do exercício consistiu em pedir a outro aluno que modificasse a **ética** da *story line*.

Resultado

“Uma jovem, desesperada por um passado cheio de conflitos que necessita esquecer, recorre à bebida. Sozinha e sem recursos, surge-lhe a oportunidade de pintar, alcançando grande posição e fama.

Quando tenta libertar-se do vício da bebida, verifica que perde a inspiração perante as telas. Angustiado por este beco sem saída, opta por renunciar ao luxo e à fama e passa a freqüentar os “Alcoólicos Anônimos”, ao passo que para subsistir acaba trabalhando como caixa num supermercado.”

Observações e análise

A *story line* também está completa. Neste caso, foi acrescentada uma **moralidade** exagerada: “renunciar ao luxo e à fama”, “Alcoólicos Anônimos”, só faltou dizer que acabava num convento de freiras.

Recordo agora que esta *story line* suscitou muita discussão e se procurou uma saída **ética** mais apropriada à história, suprimindo os conceitos “bebida=pecado” e “ma-

gia/drogas=arte”. Não se chegou a nenhuma conclusão. Foi sugerido que a saída dramática para a pintora fosse o encontro com outra personagem, que mudaria a sua história.

4.4. Análise final

Com a realização e a análise desses trabalhos, pretende-se demonstrar que o conflito-matriz é essencial para o drama e que, além da forma, também o conteúdo e a ética são muito importantes.

A força da linguagem é importante, e definir o conflito-matriz em poucas palavras é um exercício fundamental para o roteirista.

A análise desses exercícios também foi útil para averiguar quando uma história está em condições de ser desenvolvida num espaço de tempo longo ou curto (filme, série ou minissérie).

Grosso modo, a *story line* é um fotograma representativo e significativo de uma estrutura dramática complexa e extensa.

5. CONCLUSÕES

Apresentou-se a argamassa principal da dramaturgia: o conflito. Este foi definido e classificado. Foi indicado que o conflito básico se apresenta em cinco linhas a que se chama *story line*. Comentaram-se alguns exercícios realizados por alguns dos meus alunos.

6. EXERCÍCIOS

O leitor poderá comprovar nesses exercícios que toda a dramaturgia, literária ou audiovisual, trata de um conflito-matriz que pode ser reduzido a uma *story line*.

- 6.1. Procurar nos jornais do dia três notícias ou reportagens. Sintetizar cada uma delas numa *story line*.
- 6.2. Escolher um telefilme ou um filme em exibição. Vê-lo e escrever sua *story line*.
- 6.3. Recriar a *story line* dos seguintes filmes: *Barton Fink* — *Delírios de Hollywood*, dos Cohen, *Thelma e Louise*, de Riddley Scott, *O rei pasmado e a rainha nua*, de Imanol Uribe.
Repetir o exercício com as seguintes obras televisivas: *Twin Peaks*, *A gata e o rato*, *Dallas* e *Lampião e Maria Bonita*. É difícil encontrar produtos televisivos num videoclub. Na América, tanto do Norte como do Sul, já existe alguma tradição de fazer resumos de minisséries em formato de duas horas, coisa que ainda não existe na Europa. Sugiro que, se não for possível conseguir esses produtos, se realize o exercício com séries atualmente em exibição. O mesmo com três romances, por exemplo: *Madame Bovary*, de Gustav Flaubert, *Os irmãos Karamazov*, de Dostoievski, *A sangue-frio*, de Truman Capote.
- 6.4. Ver em vídeo um filme. Interrompê-lo de meia em meia hora e fazer, de cada vez, uma *story line*. Notar que a cada nova *story line* que se escreve se vão juntando conceitos novos e eliminando outros, da anterior. Na última, dispõe-se da *story line* definitiva. Examinar cada uma das incompletas e acrescentar-lhes finais diferentes do original.

- 6.5. Construir uma *story line* a partir de um desenho animado, de Tom e Jerry, por exemplo.

NOTAS

¹ *Fedra*, Ato III, 1.

² CARRIÈRE, J.C. *Prácticas del guión cinematográfico*, Barcelona, Paidós, 1991, p. 34-35.

³ Não vale a pena entrar em polémica, porque é uma situação inevitável. Parece razoável usar-se um termo para cada conceito, e as definições deste livro são tão válidas como quaisquer outras e apresentam-se sob uma forma coerente. Vejam-se algumas variáveis, por exemplo, em KELSEY, Gerald, *Writing for Television*, Londres, A & Black, 1990, p. 67 e seguintes.

CAPÍTULO QUINTO

.....

A PERSONAGEM

“Estava à mesa um homem sábio e de bom gosto, que corroborou o que dizia a marquesa. Falaram então de tragédias; a dama perguntou por que é que havia tragédias que, embora às vezes se representassem, não se podiam ler. O homem de bom gosto explicou muito bem como uma obra pode ter algum interesse... o escritor deve... ser novo sem ser estranho, muitas vezes sublime e sempre natural, conhecer o coração humano e fazê-lo falar; ser um grande poeta sem que nenhuma personagem da obra pareça nunca poeta; conhecer perfeitamente a sua língua, falá-la com pureza, com contínua harmonia, sem que nunca o sentido sofra por causa da rima.”

Voltaire, *Cândido*, Ed. Cátedra S.A., Colección Letras Universales, 1985, p. 134.

1. REFLEXÕES SOBRE A PERSONAGEM

Personagem vem a ser algo assim como personalidade e aplica-se às pessoas com um caráter definido que aparecem na narração.

Para Aristóteles, os traços da personalidade não estavam necessariamente dentro da ação que o autor idealizava. Dizem que Menandro, o comediógrafo grego, um dos pais da comédia, achava fácil escrever as linhas de caráter das personagens quando já sabia o que se ia passar e em que ordem (quer dizer, o argumento e o enredo). Nós partiremos da observação de que não é assim tão fácil separar o que se passa e quem o faz ou a quem isso sucede. Atribui-se a Henry James o seguinte pensamento: “O que é uma personagem senão a determinação de um incidente? O que é um incidente senão a ilustração de uma personagem?”¹

2. A SINOPSE

O **argumento**, ou **sinopse**, é a *story line* desenvolvida sob a forma de texto. Uma vez que o conflito-matriz se apre-

senta na *story line*, o segundo passo é conseguir personagens para viverem uma história, que não é senão o dito conflito-matriz desenvolvido.

O nascimento da personagem que vai começar a desenvolver o conflito é determinado no próprio instante em que se começa a escrever a sinopse. Poder-se-ia dizer que a sinopse é o reino da personagem, e, quanto mais desenvolvida estiver, mais possibilidades terá o roteiro.

A sinopse são idéias da nossa própria lavra, a defesa das nossas personagens, a expressão escrita da alma da história. Convém, pois, que seja um texto claro e fluido, que goze de uma boa redação. Mas seu estilo deve ser literalmente neutro, com a única intenção de descobrir o relato e sua capacidade de se converter em roteiro. Não é o lugar adequado para pretender fazer brilhar o estilo; e, embora deva ser atraente e sugestivo, sua qualidade mais determinante é a solidez, porque é sobre a sinopse que se apóia o passo seguinte.

O texto de uma sinopse diz apenas como serão *transportadas* para o *écran* as personagens, através de uma história. É um texto que quer ser transformado em imagens.

Uma sinopse é a primeira forma textual de um roteiro. É preciso especificar de maneira clara e concreta os acontecimentos da história. Uma boa sinopse é o guia perfeito para se obter o roteiro. Por vezes, uma sinopse escrita por um autor pode ser roteirizada por outro. É mais uma razão para ser claro e explícito em todas as indicações que definam os principais elementos da história e das personagens.

Uma boa forma de saber se a sinopse está corretamente escrita é ver se responde a perguntas do tipo:

- O objetivo do protagonista fica bastante claro?
- Qual é o clímax? Possui impacto?
- Quais são as ações principais do protagonista?
- O que pretendemos explicar com esta história?

- Vale a pena?
- O problema levantado será suscetível de gerar conflito?

Qualquer pergunta feita no gênero “advogado do diabo” pode ser boa para comprovar a solidez da sinopse ou descobrir seus pontos fracos. Escrever uma boa sinopse exige — como tantas outras coisas — um talento específico, embora a especialização de “argumentista” não seja, pelo menos no momento, muito comum no mercado europeu.

Em Portugal, confunde-se a palavra “argumentista” com “roteirista”. Para nós, o argumentista é o “fazedor de histórias”, enquanto o roteirista é “aquele que escreve o roteiro”, embora normalmente as duas funções sejam desempenhadas por uma mesma pessoa.

2.1. Terminologia

Em latim, *argumentum* possui um significado jurídico ou filosófico, de prova ou justificação. Significa também aquilo que se está mostrando, o tema. O velho Platão já o usa para dizer do que tratam suas obras. É, portanto, um resumo da história. *Sinopsis* provém do grego e sugere uma visão de conjunto, uma olhadela geral. Ambos os termos têm tendência a confluir.

Em espanhol, a tradição literária opõe *argumento* — como resumo descritivo da história tal como sucede no tempo — a *trama* ou enredo — que é o resumo da história tal como é contada —, embora os dois se oponham a *tema*, que seria um termo conceitual e genérico abarcando o assunto de que se trata no sentido mais amplo, em cada momento da história. Fala-se em tema de “amor” ou de “amizade”, de “traição” ou de “negócios”, ou de “capacidade de adaptação às diversidades”.

A linguagem dos audiovisuais adota sistematicamente estas terminologias literárias de uma maneira anárquica e certamente submetida a seu uso na língua inglesa. Assim, “argumento” será *story*, “enredo” será *plot* e “tema” será *topic* ou *subject*. Já temos repetido que a flexibilidade e a clareza de idéias — além das terminologias — são virtudes do roteirista. A conservação da própria língua exige que se disponha de termos próprios para cada conceito; mas a universalidade deste trabalho exige vocábulos claros e de conhecimento geral. É um dilema de difícil solução, com o qual ganha o uso da terminologia inglesa, embora apenas num sentido pragmático.

2.2. Tipos de sinopse

Pode-se considerar a sinopse como o resumo da história que será vivida pelas personagens. Existem basicamente dois tipos de sinopses: a pequena sinopse e a grande sinopse.

A **pequena sinopse** vai de duas a cinco folhas, contém as personagens principais e a respectiva história, de forma resumida. Normalmente, escreve-se com vistas a um primeiro contato com o produtor ou com o diretor, embora o produtor a use também nas negociações com possíveis compradores ou patrocinadores.

A **grande sinopse** está mais relacionada com a tradição européia e o roteiro literário. Normalmente ocupa dez fólhos por cada hora de audiovisual. Pode até conter fragmentos de diálogo. Gasta-se bastante tempo para elaborar e escrever este tipo de sinopse e, conseqüentemente, é um trabalho que deve ser remunerado.

Os franceses chamam a este tipo de sinopse *le livret*, e os americanos, *the bible*.

Dotada de uma redação clara e de uma boa seleção de

vocabulário, a sinopse é, das formas escritas, talvez uma das de menor longevidade, pois vive apenas o curto período de tempo que vai da *story line* até o roteiro.

Reconhecendo que o público a quem a sinopse se dirige é muito selecionado, pois é composto basicamente por produtores e diretores, acostumados a ler este tipo de trabalho, não devemos tentar enganá-los com um texto artificioso.

Finalmente, devemos estar conscientes de que a sinopse é a primeira etapa da elaboração do roteiro e que pode ser vendida ou **raptada**. Assim, devemos sempre registrar a nossa sinopse antes de a difundir ou distribuir.

Nos países anglo-saxônicos — os EUA e a Inglaterra — existe um processo muito simples e curioso para um autor obter a segurança de sua autoria sobre uma sinopse ou um roteiro. Basta ir a um posto dos correios, meter seu trabalho dentro de um envelope selado e enviá-lo a si próprio. Quando o receber, deve guardá-lo sem abrir, de forma a ter uma prova irrefutável, em caso de processo judicial por plágio, de que naquela data já tinha criado aquelas personagens e aquela história. Só no tribunal é que o envelope poderá ser aberto.

3. POR QUE SE FAZ UM ARGUMENTO OU SINOPSE?

Com o argumento, prepara-se a viabilidade de um projeto em todas as suas facetas: **produção, mercado, técnica artística e autoria**.

3.1. Produção

No que diz respeito à **produção**, a primeira coisa a considerar é a viabilidade econômica, ou seja, o custo. Para se

fazer uma idéia aproximada, digamos que uma série dramática de vinte capítulos para uma televisão européia exceda com facilidade os oito milhões de dólares. A escolha do projeto é o primeiro passo que um produtor dá para que de tão importante investimento se possam colher benefícios.

Sob o ponto de vista econômico do produtor, uma sinopse contém o convite para produzir, ou, pelo contrário, para evitar fazê-lo. Isto não significa que devemos diminuir ou empobrecer em virtude de condicionantes monetários: pelo contrário, devemos demonstrar com a nossa sinopse que aquilo que propomos é realizável e pode até sair barato.

Os produtores tendem a calcular o custo da produção pelo máximo e de forma realista quando existe sempre a possibilidade de criar ilusão.

Numa série que escrevi para a RTP, *Na boca do dragão*, dirigida por José Fonseca e Costa, discuti com o produtor acerca de uma cena que se passava na Índia. Depois de muitas discussões, chegou-se à conclusão de que uma vaca com um colar de flores no pescoço e bebendo água num lago, ao entardecer, era suficiente para recriar a exótica Índia.

O audiovisual é a arte do **engano**. O custo, por conseguinte, varia segundo a criatividade do roteirista, do produtor e do diretor.

O produtor desempenhará sempre seu papel de **super-ego**, tentando reduzir os custos. O diretor será o **ego**; é a ele que compete a realização, e, portanto, é o homem dos gastos. Nós, os roteiristas, somos o **id**, a inconsciência total, e compete-nos sonhar.

Com uma boa sinopse é possível ter uma visão de aproximadamente 85% do custo de uma produção. Não obstante, outros fatores, como as complicações técnicas ou o tempo da ficção, também devem ser levados em conta. No que diz respeito ao tempo, não devem ser desprezadas aquelas obras que decorrem ao longo de vários anos, com dificuldades tais como a visão das estações ou o envelhecimento das per-

sonagens, a evolução do ambiente, as transformações na maneira de falar, que vão correspondendo às mudanças de geração etc. Quanto à técnica, "... virtualmente tudo neste mundo pode ser filmado, se se estiver disposto a gastar o dinheiro suficiente. Mas, fora o custo, se um plano com uma grua é essencial numa seqüência passada numa fábrica, e você não dispõe de grua, então está em dificuldades..."²

3.2. Mercado

Na **viabilidade de mercado**, analisa-se se há público para o espetáculo e que faturamento pode representar. Naturalmente, um filme de custo muito elevado dirigido a pouco público terá menores possibilidades de ser produzido; embora toda a regra tenha exceções, e às vezes um produtor aposte num filme de "pouco sangue", como se costuma dizer, e o filme resulta num êxito de bilheteria. Do mesmo modo, uma produção dotada de todos os requisitos "imprescindíveis" para se converter num grande êxito pode vir a resultar num fracasso de bilheteria. São os ossos do ofício, o risco do produtor.

O mercado é um mistério. Jean-Claude Carrière me contou que, quando Luis Buñuel e ele terminaram a sinopse de *O estranho caminho de São Tiago*, pensou que o filme ia resultar num fracasso de bilheteria, porque seu caráter anti-religioso o restringia a uma pequena parte do público. Enganou-se, e *O estranho caminho de São Tiago* se converteu num clássico.

Também eu, quando escrevi a minissérie *Lampião e Maria Bonita*, supus que apenas seria bem recebida pelo público do Brasil, uma vez que tratava de um tema muito específico de uma região daquele país. Também eu me enganei, e ainda hoje continuo a não entender como interessou à crítica e ao público norte-americanos.

Pessoalmente penso que há público para todos os gêneros de espetáculos. Ninguém foge de uma história bem contada, e o fato é que, por vezes, histórias muito locais contêm os mistérios da universalidade.

3.3. Técnica e arte

Com a **viabilidade técnica e artística**, comprova-se se se dispõe de técnicos e atores capazes de desempenhar satisfatoriamente determinados papéis.

Não é em toda parte que se encontram os chamados atores “completos”, quer dizer, que, além de representar, saibam dançar, cantar etc. É algo que os diretores pedem constantemente.

Há também falta de pessoal como operadores de câmera, maquiadores ou diretores de fotografia, mecânicos e eletricitas. Sabemos que estas deficiências se devem à própria falta de escolas que se dediquem à formação de atores e de técnicos para o meio. Mas isso é outra história.

Finalmente, existem mil e um problemas que podem condenar uma sinopse antes que esta se converta em roteiro. Desde exigir uma especialização técnica pouco comum até necessitar de protagonistas com características inadequadas à tipologia dos atores do país. Em determinada época faltam “galãs” ou quase sempre é muito raro poder-se dispor de bons atores ou atrizes muito jovens. Vem-me à memória como é difícil conseguir protagonistas de minorias étnicas nos filmes europeus. Qualquer dificuldade técnico-artística previsível pode fazer abortar uma boa idéia.

Quando escrevi o filme *Encontros imperfeitos*, dirigido pelo meu amigo Jorge Marecos Duarte, de produção portuguesa, criei personagens africanas. O produtor, Pedro Martins, não conseguiu encontrar esses atores em Portugal, e tampouco na França. Finalmente, contratou-se uma atriz

brasileira e um ator norte-americano. Recordo que, quando mostrei a sinopse ao diretor, ele me disse: “Vou ter problemas com este *casting*.”

3.4. Autoria

Não devemos esquecer a **viabilidade da autoria**, isto é, da nossa capacidade e talento para desenvolver o trabalho sugerido numa sinopse.

Por exemplo: nem todas as pessoas têm a mesma disponibilidade, capacidade e talento para escrever três mil folhas em seis meses, que é o trabalho em que se supõe converter uma sinopse numa telenovela de cento e cinquenta capítulos.

Quando escrevemos uma sinopse, estamos também pon-do à prova a capacidade das nossas personagens para viver várias horas audiovisuais. Fazemos o mesmo com a nossa história e com a nossa própria capacidade.

Se temos dificuldades num determinado ponto da história que estamos desenvolvendo em dez folhas, evidentemente que as teremos também no produto audiovisual.

O roteirista deve ter disponibilidade de tempo para continuar o trabalho no caso de sua produção ser levada a cabo. Isto quer dizer: conviver com estas personagens e com esta história durante vários meses.

O roteirista deve também esconder por detrás de um sorriso a frustração que sente pelo fato de sua sinopse não ser levada adiante. Neste caso, deve começar uma nova história com outras personagens e, se tiver muita fé na primeira, voltar a escrevê-la. Devo dizer que os roteiristas profissionais escrevem muito mais sinopses que roteiros.

O roteirista inglês Allan Baker disse-me certa vez que o problema não é receber o primeiro **não** e ter de reescrever, mas receber o nono e continuar a reescrever. Também o

roteirista brasileiro Leopoldo Serran dá grande importância à persistência como qualidade essencial do roteirista profissional.

Finalmente, quando escrevemos a sinopse ou argumento, desenvolvemos novas idéias e personagens; podemos qualificar e quantificar o nosso tecido dramático e descobrir o melhor meio audiovisual para o futuro roteiro.

4. CONTEÚDO DO ARGUMENTO OU SINOPSE

Uma sinopse possui conteúdos muito definidos, a saber:

- **A temporalidade,**
- **A localização,**
- **O perfil das personagens,**
- **O decurso da ação dramática.**

Assim como a *story line* representa o **quê** (o **conflito-matriz** escolhido), a sinopse representa o **quando** (a temporalidade), o **onde** (a localização), o **quem** (as personagens) e, finalmente, o **qual** (a história que vamos contar).

5. QUANDO?

A função da temporalidade é informar a data em que a história começa e também a do seu desenrolar com o passar do tempo (dias, meses, anos, décadas, séculos). Quer dizer, a quantidade de tempo que a história abrange, se esse tempo é contínuo, se salta de um mês para outro, de um ano para outro... ou se se trata de um tempo irreal.

São exemplos de tempo descontínuo filmes como *A*

felicidade não se compra ou *O poderoso chefão II*, ao passo que *O caçador* ou *Eldorado* se passam num tempo contínuo.

Não se deve confundir temporalidade com tempo dramático (ver capítulo 7). Por exemplo, a sinopse de *2001, uma odisséia no espaço*, de Stanley Kubrick, podia ter começado da seguinte forma: “Esta história começa 10.000 anos antes de Cristo, no planeta Terra; depois, vamos até a Lua no ano 2001 e, finalmente, perto do planeta Júpiter, no ano de 2005.”

6. ONDE?

A **localização** é indicar em que lugar decorre a história. Num bosque? Em Júpiter? Num quarto? Na redação de um jornal? É preciso saber também quais são as características desse lugar, o que tem de especial. Pode ser um bosque, uma montanha ou uma cidade. Mas como é o bosque? Com um arvoredo muito espesso onde a luz mal penetra? E a montanha? Sobre um profundo abismo escarpado? E a cidade? É de província e não evoluiu nos últimos anos? Certos detalhes indicativos podem acompanhar a localização e o tempo. Por exemplo, a história do filme *Ladrões de bicicletas*, de Vittorio de Sica, passa-se numa época de muito desemprego na Itália.

Com isto queremos dizer que o **onde** não contém apenas um componente geográfico, com oportunos detalhes sobre o cenário, mas também implica um contexto social e histórico.

Voltando ao exemplo de *Ladrões de bicicletas*, seria impossível compreender a personagem e sua história fora do contexto social da Itália do pós-guerra.

A sinopse deve colocar-nos dentro desse contexto. Um drogado dos nossos dias, na Europa, é diferente da visão romântica do drogado dos princípios do século, para não dizer do século XIX, e, com certeza, será diferente da mesma personagem no ano 2050.

7. QUEM?

O **protagonista** é a personagem básica do núcleo dramático principal; é o herói da história. Este protagonista pode ser uma pessoa, um grupo de pessoas, ou qualquer coisa que tenha capacidade de ação e de expressão. Para dar um exemplo não humano, mencionaremos o cão Rin-tin-tim.

Não se deve confundir protagonista, ator secundário e componente dramático. Hierarquicamente, o protagonista está em primeiro plano, no centro da ação, e é, por conseguinte, o mais trabalhado e desenvolvido.

As personagens tradicionais do cinema norte-americano baseiam-se em quatro pilares: unidade dramática, ponto de vista, mudança e atitude.

Para Syd Field, por exemplo, uma boa personagem tem de tentar ganhar ou terminar alguma coisa no decorrer da trama; seu ponto de vista deve permitir interpretar o mundo em que vive. Deve, portanto, mudar no decorrer do enredo e adotar uma atitude positiva ou negativa, superior ou inferior, crítica ou inocente.

O **ator secundário** ou **coadjuvante** é a personagem que está ao lado do protagonista. Geralmente, o ator secundário nasce à medida que vamos construindo o drama.

Por último, o **componente dramático** é um elemento de união, explicação ou solução. Não tem a profundidade da personagem; sua função é complementar.

7.1. Observações sobre a configuração do perfil da personagem

Com efeito, é preciso conhecer a personagem. “Depois de ter desenhado a personagem, você deve agora, por meio de sua imaginação criativa, fazê-la verdadeiramente sua. Pense nela, concentre-se nela, entre na pele dela; tome consciência daquilo que a motiva, se sente medo, ou ama, ou deseja, ou qualquer outra coisa. Conheça-lhe as fraquezas: primeiro, as óbvias — bebida, mulheres, jogo —, mas preste especial atenção às menos óbvias, como o orgulho, a má consciência, o complexo de inferioridade... se é uma presunçosa empedernida ou se sente uma imprudente agressividade competitiva que sobe à superfície apenas quando dirige seu automóvel.”” Trataremos agora de dez observações básicas para a configuração da personagem. São indicações frequentes entre os profissionais do assunto, embora não sejam consideradas regras.

7.1.1. Adequação da personagem à história

Quando fazemos uma *story line*, temos já alguma idéia de como vai ser o nosso protagonista, de quais são as suas características básicas para que o conflito da trama lhe seja adequado. Assim, damos-nos conta de que o protagonista se cria segundo a história, e não o contrário. Se a personagem que James Stewart representava em *Vertigo* (*Um corpo que cai*), de Hitchcock, não sofresse de vertigens, o filme não faria sentido. Assim, portanto, são pressupostas no protagonista determinadas características que geram uma interação máxima com a história; têm sua razão de ser em função do drama ou são concomitantes. O caso contrário é pouco frequente.

Com meu amigo Syd Field, teórico e roteirista norte-

americano, tenho discutido muito sobre este ponto. Ele é de opinião de que entre a personagem e a história se dá o mesmo que entre o ovo e a galinha: quem apareceu primeiro?⁴

Personagem e história vivem uma interação perpétua. Às vezes começamos uma sinopse deslumbrados por uma personagem e só depois procuramos a história; outras vezes, acontece exatamente o contrário.

O importante é que o produto final resulte harmonioso, como uma interação personagem-história indestrutível, como se de uma grande verdade se tratasse.

E, falando de grandes verdades, recordo a frase do físico dinamarquês Niels Bohr: “Uma grande verdade é aquela cujo contrário é igualmente uma grande verdade.”

Concluindo: personagem e história têm de ser grandes verdades.

7.1.2. *O pensar e o sentir da personagem*

A personagem pensa e sente, mas faz isso de maneira muito peculiar. Existe uma lei dramática muito popular que diz que, cada vez que a personagem pensa, fala.

Pensar = Falar

A personagem pode contar mentiras, falar pouco ou muito, ou balbuciar, mas, em qualquer dos casos, estará expondo seu pensamento através da fala.

Em audiovisual não existe um fluxo interior tal como existe no romance; assim, o que ela diz é a única forma de que a personagem dispõe para expressar seu pensamento; e isto mesmo que as palavras sejam falsas, equívocas ou dissimuladas.

O emprego da voz em *off* para descrever estados de es-

pírito e pensamento da personagem, tão comum no cinema francês, parece-me um recurso aborrecido e pouco criativo que considero ser preferível evitar. No entanto, existem exceções, como o filme de Martin Scorsese, *Os bons companheiros* (1991), um magnífico filme que utiliza bastante este procedimento; mas, como disse, trata-se de uma exceção à regra, por mais que o cinema norte-americano recente use e abuse dele.

Sentir = Atuar

O sentir da personagem exprime-se pela sua atuação, pela sua reação e pelo seu comportamento perante a ação. Por exemplo: quando ama, beija; quando se irrita, luta; quando está triste, chora.

Nós, seres humanos, temos a capacidade de esconder os nossos sentimentos até mesmo durante toda a vida. Às vezes, nem sequer chegamos a tomar consciência de que estão ali. Com a personagem, isto nunca acontece; tarde ou cedo expõe todos os seus sentimentos por meio de ações.

E assim podemos dizer que as personagens são os seres mais sinceros, porque tudo aquilo que pensam expõem-no através da fala e tudo quanto sentem exprimem-no através das suas ações. Até a falta de reação perante um acontecimento demonstra o sentir da personagem.

É importante compreender que quando digo **falam** fica implícito que **se comunicam** não só verbalmente, mas também através de olhares, expressão corporal, gestos etc.

Ao trabalhar para o cinema ou para a televisão, e devido às características próprias de cada um destes meios de comunicação (ver capítulo 2), encontramos diferenças na maneira como a personagem se comporta ao pensar/falar e sentir/atuar.

Numa primeira aproximação, podemos distinguir que, no cinema, este jogo é menos evidente do que na TV. Esta

trabalha mais com a evidência. Por exemplo, neste meio diz-se que “se mata três vezes”. A personagem pensa: “Vou matar este homem”; imediatamente diz: “Vou matá-lo”; então, sente um grande ódio e atua, apertando o gatilho; finalmente, aproxima-se do cadáver para ter a certeza e, pensando em voz alta, diz: “Está morto mesmo.”

7.1.3. *A maneira de falar*

Neste ponto, apenas classificamos ou definimos sua maneira de falar; se gagueja ou é lento, se tem sotaque do sul ou é mudo etc. Não precisamos conhecer em profundidade todos os atributos e defeitos de sua fala; bastará indicar os elementos-tipo mais óbvios. A forma de falar basta muitas vezes para definir a personagem. Pense o leitor nas personagens que tornaram famosos Groucho Marx e Jerry Lewis. Os heróis taciturnos do filme *noir* caracterizaram-se por uma fala concisa e rica em acentos cerrados e duros. Os heróis da tragédia, por um acento puro e uma voz profunda. Recentemente, em *O silêncio dos inocentes*, era precisamente a maneira de falar que definia e opunha dois perfis psicologicamente muito complicados.

Até ter escrito *Lampião e Maria Bonita*, mal tinha tido algum contato com a maneira de falar do Nordeste brasileiro. Da mesma forma, até ter escrito a minissérie *Alugome para sonhar*, com Gabriel García Márquez, ignorava como se falava e vivia na cidade do México. Neste último caso, foi de todo indispensável uma investigação *a posteriori*. As peripécias de um herói medieval, o conde Arnau, que estou escrevendo enquanto se reelabora este manuscrito, apresentam o duplo problema de fazer de um modo crível e converter uma lenda numa aventura histórica. As personagens de *Laranja mecânica* falam no livro uma gíria que custou muito a ser adaptada para o filme de Stanley Kubrick.

Atualmente estes pormenores lingüísticos e de diálogo tendem a desaparecer. A dublagem é uma prática quase universal na TV e até mesmo no cinema, em países como a França, a Espanha e a Itália.

Não pretendo entrar agora na polêmica que existe sobre a conveniência ou não da dublagem como prática, porque, muito embora seja a seu favor, devo sublinhar que com esse método se perde parte da riqueza e detalhe da composição da personagem.

7.1.4. *O batismo*

Vamos agora batizar as nossas personagens. É essencial ter presente que o nome tem muita importância, pois revela — e isto é algo geralmente aceito — a **classe social**, o **caráter** e a **tipologia** da personagem.⁵ Uma personagem rural pode chamar-se Natalino Toninho; mas, se é da classe média, chamar-se-á André Gustavo, e, se é da classe alta, Luís Felipe. Numa história sobre o Portugal dos anos cinquenta, as personagens terão um nome composto — José Qualquer Coisa ou Maria Qualquer Coisa —, embora, se a história assim o exigir, possa ser um nome pouco comum aos da sua condição.

O nome representa classe e origem, e também predetermina. Recordem-se a obra de Wilde *A importância de se chamar Ernesto*. Pode-se recorrer a um nome clichê sempre que este esteja de acordo com a história. Uma esteticista pode muito bem chamar-se Shirley, mas, se se tratar de uma condessa refugiada ou empobrecida, esse nome certamente não nos servirá. Mais uma vez tudo depende da história.

Uma fonte de inspiração acessível e que todos temos à mão é a lista telefônica. O leitor ficará surpreendido com as sugestões que lhe podem ser dadas por sua leitura periódica.

7.1.5. *Tem de ser real*

Uma personagem tem de possuir todos os **valores** que se consideram **universais** (morais, éticos, religiosos, afetivos, políticos etc.), e também os chamados pessoais, que apenas têm significado naquela personagem específica (obsessão pelo trabalho, mania de ordem etc.).

Os ingredientes que entram na composição de uma personagem são basicamente os mesmos; o que varia são as proporções que se dão a esses valores.

Conforme sejam estas proporções, podemos dizer que Paulo é **mais honesto do que Pedro** e que **a maior** virtude de Henriqueta é a sua integridade.

A complexidade de uma personagem e as suas contradições têm de se manifestar para que seja **verossímil, real**. Quanto maior for sua **densidade humana**, mais real nos parecerá. Um grave erro na configuração de uma personagem é pretender que seja perfeita. Por natureza, o ser humano é imperfeito e, portanto, contraditório e conflituoso.

Uma personagem tem de ser única; ter as suas impressões digitais como qualquer outro ser humano, um passado, uma infância, uma adolescência, sofrimentos e alegrias. Enfim, tudo o que têm os humanos. Mas, acima de tudo, deve ter uma história que seja unicamente sua e de mais ninguém.

Outro aspecto que se deve ter em consideração são os seus atos conscientes, ou seja, aqueles que realiza por sua **própria vontade**; e também os seus **atos inconscientes**, que se devem a **impulsos involuntários**.

O ato inconsciente é um grito à margem do texto, aquilo de que nos apercebemos pela expressão de um olhar, por um tique nervoso ou um gesto violento. Recordo que o pensador francês Barouchs disse que os impulsos são mais fortes do que a ação, são inconscientes; que o homem é racional, mas reage por emoções. Portanto, quanto mais complexa for uma personagem, mais emoções terá e, por consequência, mais ação a envolverá.

Finalmente, aquilo que buscamos na configuração de uma personagem é o seu **equilíbrio**, as linhas de força que a compõem; embora este equilíbrio não seja aquele que normalmente se entende segundo os padrões convencionais. Aquilo que procuramos é um ser humano com todas as suas complexidades, e não uma marionete obediente.

Dando uma olhadela nas personagens clássicas, torna-se evidente que as mais inesquecíveis, as que se nos tornam mais íntimas, são as mais complexas, as mais contraditórias. No entanto, nem todas as personagens devem — ou podem — construir-se com a mesma complexidade.

Nas minhas aulas, quando chego a este ponto, há sempre algum aluno que pergunta pelas personagens estereotipadas ou, melhor dizendo, perfeitas: totalmente más, ou totalmente boas, muito frequente nos produtos audiovisuais de sucesso americanos, tanto do norte como do sul. Então, recordo com prazer a tradição inglesa, que faz distinção entre personagens “redondas” (*round*) e “planas” (*flat*). As “personagens planas” são comuns em Dickens, por exemplo. São assim chamadas por terem um perfil único, de traços fixos. São assim os justiceiros do Oeste ou os malvados diabólicos (lembrem-se de Jack Palance em *Os brutos também amam*), os fazendeiros inocentes mas covardes, a madrastra implacável das histórias etc.

Em contrapartida, as “personagens redondas” apresentam aspectos diferentes. Enquanto a conduta das “personagens planas” é previsível, a das “redondas” é, por vezes, uma surpresa. Os filmes “de gênero” abusam das personagens planas com demasiada frequência; e não que seja uma prática necessariamente negativa, apesar de o grande dramaturgo inglês E. M. Forster ter manifestado suas dúvidas sobre a validade desse tipo de personagem na sua obra *Aspects of the Novel*, que em contrapartida achava corretas para a comédia. Na realidade, também são essenciais nas variantes do gênero de aventuras.

Evidentemente, qualquer autor ou roteirista cria personagens dos dois tipos: complexas e estereotipadas. O problema é quando se escreve apenas personagens *flat*, ou estereotipadas, e não se procura a satisfação de uma dramaturgia mais profunda.

7.1.6. Composição

Temos de tentar desenvolver ao máximo a nossa personagem, uma vez que isso irá facilitar a ação. Não são poucos os autores que, além de descrever as suas personagens, também as desenham.

São três os fatores que temos de considerar nesta configuração:

— **Fator físico:** idade, peso, altura, presença, cor do cabelo, cor da pele...

— **Fator social:** classe social, religião, família, origens, trabalho que realiza, nível cultural...

— **Fator psicológico:** ambições, anseios, frustrações, sexualidade, perturbações, sensibilidade, percepções...

Não podemos esquecer que a emoção de uma personagem tem de coincidir com seu intelecto. A um caráter altamente racional, de emotividade nula, é claro que não podemos pô-lo a dançar o *can-can*, já que (a menos que tivesse enlouquecido, ou estivesse bêbado) não seria um comportamento de acordo com sua forma de ser pouco expansiva.

A correspondência entre **intelecto** e **emoções** é o que dá **identidade** à personagem.

Compor uma personagem é tarefa que requer um talento muito específico. Depende bastante da capacidade de observação e abstração do roteirista. Estas capacidades podem desenvolver-se à medida que o autor sai para a rua, vai a bares, fábricas, salões da alta burguesia etc., obser-

vando e tomando nota dos múltiplos comportamentos humanos que formam estes universos: forma de vestir, gestos, modos de falar etc.

Podemos dizer que o autor é **coleccionador** de tipos humanos: matéria-prima indispensável para a configuração da personagem. Devemos ter presente também o fator das **transformações**. Tal como o ser humano, uma personagem nunca é estática, inamovível; muda, modifica-se. A mobilidade é inerente a todas as coisas vivas; e é bom assinalar que também as transformações internas se refletem no exterior, no rosto, na maneira de caminhar, de vestir, na postura etc. (ainda que tudo isto seja trabalho do ator). Desta forma, uma personagem que inicialmente seja onipotente e distante pode acabar humilde e afetuosa devido a múltiplos contratempos sofridos no decorrer da história. Chama-se a este processo **evolução da personagem**.

7.1.7. Quadro de algumas características básicas

A pessoas atuam e reagem segundo suas características; as personagens também.

O dramaturgo Ben Brady elaborou um quadro de características básicas da personalidade humana e suas contradições para a criação de uma personagem.⁶ Transcrevemos algumas delas:

parcimonioso — pródigo	sujo — imaculado
gentil — violento	inteligente — estúpido
alegre — lânguido	gracioso — apático
delicado — bruto	valente — covarde
generoso — avaro	fanfarrão — humilde
claro — confuso	obstinado — dócil
gregário — solitário	justo — injusto
moral — imoral	otimista — pessimista

crédulo — incrédulo	tranquilo — nervoso
saudável — doente	sensível — insensível
ingênuo — malicioso	arrogante — cortês
cruel — benevolente	extravagante — comedido
indeciso — impulsivo	simples — complexo
vulgar — nobre	pretensioso — modesto
lúcido — alienado	natural — afetado
misterioso — evidente	torpe — hábil
impetuoso — sereno	astuto — franco
egoísta — altruísta	histérico — plácido
leal — desleal	galante — rude
loquaz — taciturno	ativo — preguiçoso

Podíamos acrescentar a este quadro muitas outras características: para dizer a verdade, a lista nunca acabaria. No entanto, estas são as que se consideram fundamentais e servem de base para realizar exercícios de configuração de personagens. Além disso, não se trata de escolher entre branco e preto, porque a lista não se encontra rigorosamente como um quadro de pares antônimos, mas sim de pares extremos de um traço caracterológico. O escritor saberá encontrar o ponto intermédio adequado para a sua personagem.

Nem só dramaturgos e teóricos em dramaturgia se debruçam sobre essas características básicas. Também os poetas, como o surpreendente Alexandre O'Neil, que nos demonstra, no poema "Homem", essa diversidade infinita do ser humano.

Portanto, aqui transcrevo o referido poema que me parece bastante oportuno para encerrar este assunto.

HOMEM

INSOFRIDO TEMÍVEL ADAMADO PURO SAGAZ INTELIGENTÍSSIMO MODESTO RARO CORDIAL EFICIENTE CRITERIOSO EQUILIBRADO RUDE VIRTUOSO MESQUINHO CORAJO-

SO VELHO RONCEIRO ALTIVO ROTUNDO VIL INCAPAZ TRABALHADOR IRRECUPERÁVEL CATITA POPULAR ELOQUENTE MASCARADO FARROUPILHA GORDO HILARIANTE PREGUIÇOSO HIEROMÂNTICO MALÉVOLO INFANTIL SINISTRO INOCENTE RIDÍCULO ATRASADO SOERGUIDO DELEITÁVEL ROMÂNTICO MARRÃO HOSTIL INCRÍVEL SERENO HIANTE ONANISTA ABOMINÁVEL RESSENTIDO PLANIFICADO AMARGURADO EGOCÊNTRICO CAPACÍSSIMO MORDAZ PALERMA MALCRIADO PONDEROSO VOLÚVEL INDECENTE ATARANTADO BILTRE EMBIRRENTO FUGITIVO SORRIDENTE COVARDE MINUCIOSO ATENTO JÚLIO PANCRÁCIO CLANDESTINO GUEDELHUDO ALBINO MARICAS OPORTUNISTA GENTIL OSCURO FALACIOSO MÁRTIR MASOQUISTA DESTRAVADO AGITADOR ROÍDO PODEROSÍSSIMO CULTÍSSIMO ATRAPALHADO PONTO MIRABOLANTE BONITO LINDO IRRESISTÍVEL PESADO ARROGANTE DEMAGÓGICO ESBODEGADO ÁSPERO VIRIL PROLIXO AFÁVEL TREPIDANTE RECHONCHUDO GASPAR MAVIOSO MACACÃO ESFOMEADO ESPANCADO BRUTO RASCA PALAVROSO ZEZINHO IMPOLUTO MAGNÂNIMO INCERTO INSEGURÍSSIMO BONDOSO GOSMA IMPOTENTE COISA BANANA VIDRINHO CONFIDENTE PELUDO BESTA BARAFUNDOSO GAGO ATILADO ACINTOSO GAROTO ERRADÍSSIMO INSINUANTE MELÍFLUO ARRAPAZADO SOLERTE HIPOCONDRIACO MALANDRECO DESOPILANTE MOLE MOTEJADOR ACANALHADO TROCANTINAS ESPINAFRADO CONTUNDENTE SANTINHO SOTURNO ABANDALHADO IMPECÁVEL MISERICORDIOSO VOLUPTUOSO AMANCEBADO TIGRINO HOSPITALEIRO IMPANTE PRESTÁVEL MOROSO LAMBAREIRO SURDO FAQUISTA AMORUDO BEIJOQUEIRO DELAMBIDO SOEZ PRESENTE PRAZENTEIRO BIGODUDO ESPAVOADO VALENTE SACRIPANTA RALHADOR FERIDO EXPULSO IDIOTA MORALISTA MAU NÃO-TE-RALES AMORDAÇADO MEDONHO COLABORANTE INSENSATO CRAVA VULGAR CIUMENTO TACHISTA GASTO IMORALÃO IDOSO IDEALISTA INFUNDIOSO ALDRABÃO RACISTA MENINO LADRADOR POBRE-DIABO ENJOADO BAJULADOR VORAZ ALARMISTA INCOMPREENSÍVEL VÍTIMA CONTENTE ADULADO BRUTALIZADO COITADINHO FARTO PROGRAMADO IMBECIL CHOCARREIRO INAMOVÍVEL.

O'Neil, Alexandre, em *Poesias completas* 1951/1986, Biblioteca de Autores Portugueses, Imprensa Nacional, Casa da Moeda, 3ª ed., Portugal, 1990, p. 336, 337.

7.1.8. O contraste

O homem é muito **variável**. Pode-se dizer que existem tantos tipos de pessoas como impressões digitais. Portanto, quando criamos uma personagem, damos-lhe uma personalidade, uma maneira de ser, uma originalidade, um estilo.

Não seria exagerado comparar a personagem a um filho, pois nasce de nós, leva a nossa marca. Quando está preparada, tal como sucede com os filhos, a personagem move-se sozinha, o autor já não tem de lhe dizer mais nada: o cordão umbilical foi cortado; é a própria personagem que se exprime, se move, se comporta em função da sua **vontade própria**.

Por este motivo, temos de a conhecer tanto quanto seja possível, e respeitar a sua originalidade, a sua individualidade, para não incorreremos na atrocidade de pôr nos seus lábios palavras que são nossas e não suas. Assim, não devemos confundir o contraste com as contradições da personagem, nem com a sua identidade. A **identidade** resulta da mistura dos valores individuais e universais.

As contradições exprimem o nível de profundidade dramática da personagem. O **contraste** irá torná-la diferente das outras personagens e dos seres vivos. Por exemplo, James Bond — de Ian Fleming — apresenta poucas contradições, baixa identidade, mas muito contraste.

Por outro lado, não se deve confundir uma personagem **contraditória** com uma personagem **em conflito**, porque a personagem contraditória exprime a sua complexidade através de ações antagônicas e quase sempre leva a cabo atos díspares, porque tem uma direção dramática, isto é, tem um objetivo dramático, ao passo que a personagem em conflito, como não tem uma direção ou objetivo dramático, não atua contraditoriamente e é prisioneira do seu conflito, portanto, não evolui dramaticamente.

Mais adiante desenvolveremos o conceito de objetivo dramático.

7.1.9. A dificuldade

Se, por exemplo, no início do argumento, a personagem não surge na sua totalidade, pode-se continuar a história e deixar que o próprio desenvolvimento dos fatos vá revelando os detalhes que faltam.

Muitos autores dão apenas uma pequena idéia da personagem no começo da história porque sabem que, à medida que avança, as ações e os diálogos da personagem a irão desenhando, deixarão transparecer os seus sentimentos, a maneira como pensa, como se exprime. A própria ação nos dirá como é.

Outra possibilidade é criar personagens estereotipadas, cuja função seja a de desaparecer e dar lugar a outrem ao longo da criação.

Para mim é uma desvantagem não ter uma personagem completamente definida já no argumento ou na sinopse e ter de continuar com o trabalho. De qualquer maneira, o fato de não a possuir não pressupõe um impedimento para desenvolver as novas etapas do roteiro.

7.1.10. O antagonista

O antagonista é o contrário do protagonista, o seu oponente. Como o protagonista, não é necessariamente uma pessoa; pode ser um grupo. É o caso das chamadas obras corais. O autor espanhol Luís G. Berlanga desenvolveu em sua obra uma galeria de coletivos que levam adiante seus filmes e, entre os quais, os que se destacam fazem-no por vezes mais por sua própria personalidade do que pela extensão dos seus papéis. Sucede isso por exemplo com o Marquês de Leguineche em *La escopeta nacional* e suas seqüelas.

Com certa freqüência, os antagonistas ficam mais cla-

ros ou melhor definidos. Em *Amadeus*, de Peter Shaffer, a personagem de Saglieri tem uma maior especificidade humana do que o próprio Mozart, que se mantém devido à lenda, mas não devido à força dramática da sua própria personagem. Na obra de James Cameron, *Terminator (O exterminador do futuro)*, o antagonista, um cyborg assassino, ganha popularidade pela espetacularidade da sua força de máquina; e, na continuação, passa a protagonista mediante a cumplicidade do espectador, capaz de supor que se trata de outro cyborg do mesmo modelo, mas de programação diferente. Cameron permitiu-se o papel de deus, que redime as suas criaturas para o bem em virtude da força de que deram provas para o mal. Na série *Eu, Cláudio*, o desenvolvimento da história é dado por uma saga familiar cujos membros se tornam protagonistas e antagonistas, ao passo que a personagem narradora, em primeira pessoa, se reserva um papel discreto enquanto nasce, se desenvolve e amadurece.

Dizer que o antagonista é o contrário do protagonista é uma afirmação estereotipada e didática; no entanto, está próxima da realidade. Segundo Propp, podemos dizer que “a esfera de ação do antagonista, seus elementos, são: o prejuízo, o combate ou qualquer outra forma de luta contra o herói, a perseguição”.⁷ O antagonista deve ter o mesmo peso dramático que o protagonista, mas não é necessário desenvolvê-lo com a mesma profundidade dramática.

7.2. Os componentes dramáticos

Entre o protagonista e o antagonista, interpõem-se e entrelaçam-se os atores secundários ou colaboradores e também os chamados **componentes dramáticos**.

O colaborador é uma personagem secundária que está ao lado do protagonista e faz parte do universo em que am-

bos se movem, ou melhor ainda, do mesmo núcleo dramático (ver Ação Dramática, Cap. 6). Como são secundários, podem ser menos complexos.

Um bom exemplo de ator secundário não humano é o computador Hall no filme *2001, Uma odisséia no espaço*. Exprime-se, atua, reage e tem vontade própria. Um erro de programação avaria-o e converte-o afinal no antagonista do astronauta sobrevivente. O leitor pode recordar famosos atores secundários, como o ambíguo policial de *Casablanca* ou o ajudante de fotógrafo Passepartout em *A volta ao mundo em 80 dias*.

Em último lugar desta hierarquia, falamos de componentes dramáticos, que servem como elementos explicativos, de ligação e conclusão. Normalmente são personagens estereotipadas, sem qualquer complexidade (o famoso e caricaturado motorista de táxi de *Mulheres à beira de um ataque de nervos*, de Pedro Almodóvar, ou um carteiro que aparece em cena apenas para entregar um telegrama são dois exemplos).

O acerto ou a gratuidade do componente dramático determina a consistência da obra. Desde os filmes corais, onde pode chegar a ser protagonista, até aqueles carregados de humor absurdo, onde uma personagem pode aparecer para justificar uma simples passagem cômica,⁸ existe um vasto leque de possibilidades que o roteirista deverá equilibrar. Não obstante, o objeto pode ser o componente dramático mais peculiar e pode servir como elemento:

— **De ligação:** o automóvel no filme *O Rolls Royce amarelo*, ou o robô em *Guerra nas estrelas*.

— **De solução:** o selo de uma carta no filme *Charada*, ou a caixa em *Barton Fink — Delírios de Hollywood*.

— **Explicativo:** a Estátua da Liberdade no filme *O planeta dos macacos*, ou a criptonita em *Superman*.

Algumas vezes, uma aparição absolutamente fugaz,

inesperada e fascinante pode constituir-se em componente dramático, como Lila Kedrova no papel de condessa no filme *Cortina rasgada*, de Alfred Hitchcock.

7.3. Análise

Volto a tomar como referência o curso de escrita para cinema e TV da Universidade Autônoma de Barcelona, curso de 1991/1992, para dar alguns exemplos a partir dos trabalhos apresentados.

O exercício proposto consistiu em criar um perfil de personagem respondendo às seguintes perguntas:

1. **Como é a personagem? Descrição física. Personalidade.**
2. **Como pensa e fala?**
3. **Onde vive? Com quem e em que circunstâncias?**
4. **Onde trabalha? Que faz para viver, como é o seu ambiente (família, amigos)?**
5. **Possui alguma peculiaridade?**

Deu-se um fim de semana como prazo para a execução do exercício. Na segunda-feira, cada aluno devia trazer três perfis de personagens e estar disposto a defender suas criaturas.

7.3.1 Primeiro perfil

Escrito com base na *story line* sobre uma notícia aparecida no jornal: “Estrangeiros ilegais em Barcelona” (ver Capítulo 4).

“Jelio Iskur, 25 anos. Varna. Bulgária.
Compleição atlética, cabelo curto, pele escura. Veste-

se esportivamente: camiseta de malha, jeans e casaco. O aspecto inspira confiança. Faz um ano que reside ilegalmente em Barcelona. Adapta-se rapidamente às circunstâncias. Condensa tudo o que quer dizer em poucas palavras. Filho de funcionário do Partido Comunista e uma arrumadeira. Tem um irmão. Instrução elementar. Fugiu da Bulgária aproveitando a queda do comunismo. Lá trabalhava como mecânico de barcos turísticos. Em Barcelona, começa do zero. Inicialmente, trabalhou num espetáculo de *strip-tease*. Agora leva uma vida dupla: trabalha como pedreiro e pertence a uma rede de venda de automóveis roubados. Vive num andar de El Raval. Relaciona-se basicamente com outros imigrantes europeus. Acredita que todo o mundo tem um preço. Individualista e materialista, renega a educação comunista. Publica anúncios nos classificados dos jornais: “Se você nunca fez com um búlgaro é porque não quer.” Tem saudades da música balcânica. Gosta muito de iogurte. Sente necessidade de viver numa cidade que tenha mar. Dois desejos seus: casar-se com uma catalã e tocar violino.”

Observação e análise

O perfil é bastante completo. De qualquer forma, penso que falha num aspecto: dá demasiados detalhes exteriores e conta-nos muito pouco de seu mundo interior.

7.3.2. Segundo perfil

Neste caso a criação se baseou na *story line* surgida de uma idéia transformada do livro de Truman Capote, *Música para camaleões*.

“Epifânia é uma mulher negra, de quarenta e cinco anos e um metro e sessenta aproximadamente. Está um

tantinho roliça: uns sessenta quilos. É uma mulher de caráter forte, acostumada a mandar em toda a família; dirige o marido e os filhos em tudo o que respeita às suas vidas. Acha-se imprescindível para todos os que a rodeiam; não aceita de forma alguma que possa ser de outra forma. Absorve de tal maneira tudo e todos à sua volta que, para poder dirigir efetivamente a vida dela e a dos demais, teve de perder toda a sua capacidade de demonstrar afeto.

Sua forma de falar é própria das pessoas que querem ser escutadas e nunca escutam os outros. Grita e está sempre dando ordens. Seu tom de voz é sempre frio e distante.

Epifânia vive em Genebra. Nasceu no Haiti, mas teve de emigrar para a Europa, pois em seu país não tinha meios de subsistência. Vive num pequeno apartamento nos arredores da cidade; e com ela, os filhos Claude e Gabriel, e as filhas Evangeline e Evelyne, e também o marido, Frank. O apartamento é simples, mas não miserável.

Epifânia é faxineira em cinco casas de suíços ricos. O marido não trabalha. A família vive do que ela ganha na faxina e nas sessões de vodu, prática que conhece perfeitamente.

Epifânia vive cada dia em dois mundos opostos. Primeiro, está sua família e os demais haitianos residentes em Genebra. Neste mundo fechado e supersticioso, ela exerce um papel essencial e ocupa um lugar de poder. No seu outro mundo, o das casas onde trabalha, não é ninguém (em todo caso é aquela que tem de obedecer).

Epifânia vive uma relação complexa com estes dois mundos, que pagam de forma diferente as frustrações que ela sente em cada um deles.’’

Observações e análise

O perfil está completo. Mas é excessivamente longo. Por exemplo: não era necessário mencionar os nomes dos filhos. O vodu parece-me um dado exagerado e desnecessário.

Existe complexidade, e isso torna-o interessante, mas falta descrever como são as suas relações com os ricos para quem trabalha. Como fala com eles? Também é enérgica? Impõe seus desejos também a eles? De que maneira?

7.3.3. Terceiro perfil

Para comparar, escolhemos uma nova empregada doméstica baseada na mesma *story line*.

“É uma mulher de uns cinquenta anos, gorducha, não muito alta, que usa óculos e permanente no cabelo. Mal sabe assinar o nome; vota em Felipe porque o marido é de esquerda e andaluz. Não fala, mas entende bem catalão. Mora em Bellvitge. Rua Nápoles, bloco C, porta 3, oitavo andar C. O marido trabalha por temporada numa fábrica; e bebe. Tem cinco filhos. Os dois mais velhos estão casados. Dos outros, dois estão desempregados, um deles pica-se, e a pequena, que tem catorze anos, está repetindo a 8ª série do ginásio.

Sai de casa às seis da manhã e regressa às 8 da noite. Trabalha na faxina e cuida de pessoas de idade. Usa saias compridas, meias grossas e sapatos de lona. Embora a assistente social do bairro esteja tratando dos seus papéis, não confia muito nela, porque nunca deu soluções tangíveis. Doem-lhe as pernas e os rins, o médico receita-lhe os mesmos comprimidos para a tensão.

Não gosta das filipinas porque lhe tiram o pão dos seus filhos. Quando trabalha em casas ricas, quase não fala. Nos andares ocupados por moças e rapazes, prega-

lhes sermões quando vê caras novas ou calcinhas nos banheiros... faz isso discretamente... afinal dá-lhes razão: são quatro dias, mas que tenham cuidado, pois eles são demasiado bons e há muito desavergonhado por aí...”

Observação e análise

Esta personagem não é crível. É quase caricatural e confusa. Não sabemos de que papéis se trata: para internar numa clínica o filho que se pica? Para alguma coisa relacionada com o trabalho dela ou com sua saúde? Seria diferente se vivesse na porta 4, 9º andar D?

Na tentativa de dar liberdade a uma criatividade transbordante, a composição perdeu equilíbrio e identidade.

7.3.4. Quarto perfil

Este perfil é baseado na *story line* sobre a pintora alcoólatra (ver Capítulo 4).

“Ana Turner só aparenta seus quarenta anos quando se levanta de manhã. Ao longo do dia, uma força interior, selvagem, emerge paulatinamente do seu físico miúdo, dando vida à multidão de objetos pequenos que formam o universo diurno da sua casa-ateliê. Ali vive sozinha, trabalha e recebe constantes visitas de parentes, amigos ou agentes comerciais. Nunca ninguém a ouviu falar da família, nem contar histórias do seu passado. É *designer*. Pouco sai à rua e sempre com um objetivo definido: fazer compras ou procurar idéias. A vida decorre em seu lar como um ritual estrito pautado hora por hora. Quem quiser conhecê-la terá de se submeter às suas regras, aceitar a firmeza das suas convicções, o impulso violento da sua energia e esperar que os copos se esvaziem lentamente enquanto a noite avan-

ça e revela pouco a pouco a doçura que contém o reino da sua voz e o brilho do seu olhar adolescente.”

Observação e análise

O perfil parece-me literário em excesso. Tem alguns fragmentos com claras possibilidades dramáticas, mas finalmente a personagem resulta mais preparada para existir num conto do que para viver uma história audiovisual.

7.3.5. Análise final

Quando alguém me lê um perfil, a primeira pergunta que me faço é a seguinte: está essa personagem preparada para viver uma história? A segunda, e não menos importante, é: tem possibilidade de mudar seu mundo interior com a história? E ainda uma terceira: que sentimentos e valores seus estão em jogo?

Estas três questões parecem-me fundamentais para julgar uma personagem de um ponto de vista dramático.

Pode ser útil fazê-las ao seguinte perfil:

“Talvez, se Miguel Cantó não tivesse sofrido aquela desgraça, se se tivesse dedicado completamente à sua carreira e tivesse chegado a diretor de um prestigioso escritório de advogados. Em 1982 sofreu um grave acidente durante a viagem de fim de curso à Ilha Minorca: atirou-se de cabeça na água, de cima de uns rochedos, sem reparar numa pedra saliente. Agora, anda numa cadeira de rodas, mas nem por isso deixou de ser uma pessoa cheia de vitalidade. É responsável pelo departamento de comunicação de uma grande empresa e dedica muito tempo livre à sua paixão de radioamador; possui um magnífico estúdio emissor em sua casa. Entre o *modem* ligado a seu computador, o equipamento cartográfico, o telefone e o aparelho de rádio,

é capaz de viver autênticas aventuras. Mais de uma vez resolveu problemas para outros companheiros de ondas. Em determinado momento, é capaz de solucionar intrigantes mistérios. Seu inglês correto permite-lhe entender-se com meio mundo. Tem trinta e cinco anos, é alto e magro, barbudo e com uma voz cavernosa, mais calma desde o acidente. Seus pais, agricultores ricos, vivem com ele numa casa rústica moderna, um chalé, sem barreiras arquitetônicas, a cinquenta quilômetros de Barcelona. Pode dirigir carro e gosta de viajar. O acidente afetou-o muito, mas ele insiste em dizer que conseguiu superar o ocorrido. Quer demonstrá-lo constantemente, e é essa obsessão que o atraiçoa. Quando viaja, é acompanhado por sua melhor amiga: sua secretária Elisabeth. Está completamente apaixonado, mas não quer reconhecê-lo e mantém a distância: não quereria ligá-la para sempre a uma pessoa presa a uma cadeira de rodas.”

1. Está a personagem preparada para viver uma história?

Está preparadíssima para viver várias histórias, qualquer produtor americano ficaria encantado com ela, com seu radiotransmissor, resolvendo problemas a distância, e ainda por cima uma noiva bonita, cuja relação está condicionada pela moral vigente. Fá-lo-ia protagonizar uma série sem esperar um segundo.

2. Tem possibilidades de mudar seu mundo interior com a história?

Não me parece. É interessante notar na descrição que não há lugar para o mundo interior da personagem, que resulta mecânico e vazio.

3. Quais são os sentimentos e valores desta personagem que estão em jogo?

É uma pena que um inválido, que certamente sofreu

muito e, por conseguinte, vê o mundo de uma forma muito particular, não tenha sentimentos em jogo, nem conflitos internos ou valores particulares.

Finalmente, podemos dizer que não há personagem, ou que esta, embora tenha possibilidades de viver histórias, é, em qualquer caso, artificial.

Este exemplo, escrito por um aluno, dá-nos a medida exata do que acontece nas televisões do mundo. Isto é: histórias sem fim, vividas por personagens robóticas sem alma.

Por outras palavras, parece-me que a crise atual da dramaturgia se torna mais patente na composição da personagem do que no fluxo da ação dramática.

Explosões de automóveis, seqüestros e assassinos parecem mais fáceis de criar do que personagens reais e complexas que possam viver esses acontecimentos.

E, com estas reflexões, vamos ao quarto conteúdo do argumento: o percurso da ação dramática, ou seja, o **qual** da história.

8. QUAL?

Devo dizer que, se a leitura de uma sinopse não desperta o nosso interesse, tampouco o fará o roteiro ou o produto audiovisual resultante; faltar-lhe-á emoção.

O quarto conteúdo de uma sinopse é a história que vamos contar, criada ou adaptada especialmente para personagens concretas:

“Contudo, a sua história não tem de ser uma representação direta de tal acontecimento. A perspectiva que você escolher, justamente com tudo o mais, é coisa sua. É aqui que a tua individualidade pode encontrar um

ângulo interessante, onde começa a aplicar a estratégia narrativa que melhor serve à história, onde a experiência vital o ajuda a extrair uma perspectiva inusual da sua história.”⁹

Em dramaturgia, a história recebe o nome de ação dramática (percurso ou curso da ação dramática).

A ação dramática é o conjunto de acontecimentos inter-relacionados que se irão resolvendo através das personagens até o desenlace final. Resumindo, a ação dramática é a ficção.

8.1. A ficção

Antes de abordar o **curso da ação**, convém fazer referência a um par de conceitos confluentes, para deixar bem clara a separação entre o mundo real e o universo criado e inventado que pertence ao domínio da ficção e da estética.

Etimologicamente, a palavra **ficção** provém do latim: *fictione(m)*, ato ou o resultado de criar uma imagem, de compor, modelar ou inventar alguma coisa; por sua vez, **estética** vem do grego: *aisthetiké* (sensível) e *aísthesis* (percepção).

Um artista exprime-se com uma linguagem, isto é, com um sistema simbólico, que pode ser pictórico, musical, literário, cinematográfico etc.

Segundo Tzvetan Todorov, “a literatura não é uma linguagem que possa ou tenha de ser falsa (...), não se deixa submeter às provas da verdade (...) e isso é que define o estatuto da ficção”.¹⁰ Assim, portanto, a arte não é cópia nem imitação, mas sim uma invenção que exprime de maneira sensível, ou seja, estética, o universo particular de cada artista.

O **realismo**, por exemplo, é uma linguagem estética ba-

seada na realidade: constrói-se a partir dos objetos e dos seres que fazem parte de um mundo concreto; portanto, não é realidade concreta, mas antes uma invenção que nos é dada pela **ilusão da realidade**. É a isso que se chama verossimilhança, aquilo que nos parece realidade: o verossímil filmico ou televisivo. Em qualquer caso, “a linguagem dos *media* gravados é consideravelmente mais simples e menos ambígua do que algumas linguagens escritas ou pictóricas. Além disso, a história das artes visuais gravadas tem sido uma progressão constante para uma maior verossimilhança. A cor reproduz melhor a realidade do que o preto e branco e o filme sonoro está mais próximo da realidade dos fatos”.¹¹

Quando o **surrealismo** se serve de um realismo metuculoso, fazendo contrastes violentos com a arbitrariedade das imagens, exprime uma estética baseada no caos, no inconsciente, nos sonhos; e constrói uma **segunda realidade**, que, embora se misture com o mundo concreto, é totalmente diferente dele.

Eisenstein, naquela famosa seqüência de *O encouraçado Potemkin*, “mostra-nos homens que trabalham na casa das máquinas, mãos ocupadas, engrenagens que giram, caras exaustas, o manômetro que indica a pressão máxima, peitos suados, a caldeira incandescente, um braço, uma roda, uma braço, uma máquina, homem, máquina, homem, máquina, homem. Duas realidades absolutamente diferentes, uma espiritual e outra material, não apenas unidas como também identificadas na realidade, uma provém da outra”.¹²

A linguagem cinematográfica introduz uma nova concepção visual do tempo e do espaço na hora de reproduzir o mundo. O espaço perdeu a qualidade de estático e passou a ser movimento, incorporando as características do tempo histórico. O espaço-tempo pode parar como nos *close-ups*; pode voltar atrás, como nos *flash-backs*; e dar um salto para a frente e revelar-nos o futuro. A este respeito, a com-

paração mais imediata com o mundo literário é o romance. A maior imaginação que exige o mundo do romance com respeito, por exemplo, ao mundo do teatro muda de sentido no cinema enquanto o primeiro nível de imaginação — fantasiar imagens — já aconteceu.

Parece, pois, evidente a fronteira que separa a realidade concreta da ficção. Parece-nos importante este esclarecimento para que não se interprete erradamente o significado de ficção, que não é senão uma **realidade inventada** mediante algumas imagens tiradas à realidade.

8.2. Criar um drama básico

Para se construir um drama básico, passa-se pelas três etapas que foram descritas anteriormente, concretizadas em “atos”:

Primeiro ato: Apresentação do problema.

Segundo ato: Escolha e desenvolvimento da ação.

Terceiro ato: Solução do problema. Desenlace.

A separação destes três elementos é algo de natural que se acaba por descobrir em qualquer tipo de estrutura. “A composição dramática, quase desde o princípio do drama, tende para uma estrutura em três atos: seja uma tragédia grega, uma obra shakespeariana em cinco atos, uma série dramática em quatro atos ou um filme semanal de TV em sete, vemos ainda a estrutura básica em três atos: princípio, meio e fim, ou *set-up* (exposição), *development* (desenvolvimento) e *resolution* (desenlace)”.¹³

Num drama básico, apresentamos o problema, o desenvolvemos de acordo com o tipo de personagem que escolhemos e, finalmente, criamos a solução do problema.

Em cada uma destas etapas, a personagem irá atuando e gerará conflitos:

- Entrará em conflito perante o problema.
- Terá mais conflitos ao procurar a solução.
- Chegará ao final por meio do conflito.

Como se indicou anteriormente, o conflito é o elemento de união das três etapas, a argamassa da dramaturgia.

8.3. A qualidade do conflito

Em dramaturgia, o conflito tem duas qualidades essenciais: **correspondência** e **motivação**. Ambas devem ser incorporadas na nossa história se quisermos sentir-nos atraídos e atrair também o público, que reage perante elas emocionalmente.

Basicamente, estes vínculos de relação são motivados:

- a) Por simpatia ou solidariedade.
- b) Por empatia ou identificação.
- c) Por antipatia ou reação.

Para ativar esses três mecanismos, devemos trabalhar sobre as qualidades do conflito, que são: a correspondência e a motivação.

8.4. Correspondência do conflito

O problema da personagem deve também “surgir” na figura do espectador, que entrará em cumplicidade, em correspondência com ela.

Quando uma personagem se encontra diante de um conflito crucial — suspenso sobre o abismo, por exemplo —, o espectador deve sentir a mesma angústia como se também estivesse na mesma situação.

Se o conflito é crucial para a personagem, também o será para o espectador; da mesma forma que, se a situação é sensual ou amorosa, também deve sê-lo para o público.

E é exatamente isso que temos de procurar: uma correspondência com o público, projetando-o para o “eu também”.

8.5. Motivação do conflito

Para estabelecer a **correspondência** com o público, é necessário que o conflito tenha sua razão de ser. Não pode surgir do nada: são as situações em que a personagem se encontra que geram os conflitos.

Assim, a **razão**, ou **motivação**, estabelecerá essa cumplicidade. Ou, melhor ainda: se nos identificarmos com o problema, se o entendermos como uma razão suficientemente forte para gerar um conflito, então a cumplicidade está estabelecida. De modo que as motivações devem ser, pelo menos, convincentes.

8.6. Ponto de identificação

As qualidades de correspondências e motivação levam à criação do chamado **ponto de identificação**. O ponto de identificação é o ponto convergente entre o público e a nossa história.

Normalmente existe uma série de pontos de identificação, que só se percebem quando intervém a emoção: no momento em que nos damos conta de que o problema que a personagem enfrenta também poderia ser nosso. Isso faz com que o espectador diga “*se eu fosse ele*, não faria aquilo”. Todo conflito possui, por mais absurdas que pareçam as premissas, um ponto em comum — de identificação — com a platéia.

Isso acontece até em filmes surrealistas, como os de Buñuel. Claro que não através do racional, mas sim de vias

inconscientes, irracionais, identificando imagens oníricas, percebendo as identidades simbólicas entre as imagens do filme e as nossas.

Quando chega a este **ponto de identificação**, o público comove-se, chora, ri, odeia, vibra... É quando dizemos coisas como por exemplo: “Não, não quero olhar!”, “Me agarrei na cadeira”, ou “Até me esqueci da dor de cabeça” etc.

O ideal seria que todas as ficções conduzissem a esse estado. No fim das contas, nós, os roteiristas, somos criadores de ficção e queremos emocionar o público com a nossa história. Se não fosse por esse motivo, por que razão haveríamos de escrever? Não é assim?

8.7. Problemas e conflitos

Podemos formular quatro perguntas básicas, cada uma das quais implica um tipo de problema e/ou conflito que deve afetar a personagem e a história.

1. **Que tipo de problema tem o nosso protagonista?**
2. **Que tipo de conflito o afeta?**
3. **Quando se apresentará o conflito principal?**
4. **Qual é a importância do conflito?**

Utilizaremos o filme *O homem que queria ser rei*, de John Huston, inspirado no romance de Rudyard Kipling, como exemplo.

Como resposta à primeira pergunta, diremos que o protagonista enfrenta uma série de elementos naturais (atravessar uma cadeia de montanhas) e humanos (converter todo um povo) para chegar a ser rei.

À segunda pergunta responderíamos que, quando praticamente o consegue, duvida se realmente quer ou não ser rei. Temos então um conflito interior (de identidade).

Pode-se responder à terceira pergunta dizendo que o problema se apresenta no princípio, mas que o conflito principal da personagem chega no final.

A quarta resposta terá de ser mais extensa, uma vez que implica uma série de diferenciações. Um conflito pode ser crucial, ter uma grande importância para a maioria das pessoas (viver ou morrer, ganhar ou perder), mas também pode dar-se o caso de ser crucial apenas para o protagonista (a decisão de se tornar rei, ou não).

Em qualquer caso, o conflito tem de ser sempre de máxima importância para a personagem, e embora não o fosse para a maioria das pessoas, se a personagem é convincente, o público ficará satisfeito.

8.8. Ação dramática versus Personagens

A partir do exemplo apresentado, podemos dizer que a personagem gera conflitos — exteriores ou interiores — com base nas suas necessidades ou caráter, e estes, por sua vez, dão lugar a outros.

Como vemos, o conflito parece depender cada vez mais da personagem, da sua maneira de se apresentar e da sua vontade, que pode ser direta ou indireta.

Vontade direta ou “consciente” é a que se exprime no texto e se refere a alguma coisa concreta. Por exemplo: “Vou matá-lo porque me bateu.”

Vontade indireta ou “inconsciente” é o subtexto, o impulso interior. Por exemplo: um homem mata uma mulher levado pelo ódio que sente pela própria mãe. Tais comportamentos, *a priori* irrefletidos, são difíceis de exprimir e encontram seu esclarecimento ou explicação no desenrolar da história.

8.9. Definição da ação dramática

O leitor poderá perguntar a si mesmo por que fazemos a trajetória “conflito, problemas, vontade (direta ou indireta), ficção e criação de um drama básico”. Fizemo-lo para procurar a definição de ação dramática chegar a ela.

Os teóricos e dramaturgos encontraram uma definição que, pessoalmente, acho demasiado matemática e fria, mas que se diz ser fundamental conhecer para se poder escrever uma história.

Segundo essa definição, a ação dramática é algo semelhante a uma operação aritmética, uma soma:

$$\begin{array}{l}
 \text{vontade direta ou indireta da personagem} \\
 + \text{ decisão conflituosa da personagem} \\
 + \text{ mudanças} \\
 \hline
 = \text{ ação dramática}
 \end{array}$$

Âqui as **mudanças** referem-se ao fato de que, como todo ser vivo, a personagem também vai modificando seu comportamento à medida que soluciona, ou não, os problemas: muda na medida em que também **vive**.

Pode dar-se o caso de que quem muda não é o protagonista, mas sim as outras personagens, e até mesmo o público.

Assim, a história que se vai contar na sinopse deve parecer construída através da vontade direta ou indireta das personagens, que tomam decisões conflituosas, produzindo alterações em si mesmas e no mundo que as rodeia.

9. A UNIÃO DOS QUATRO CONTEÚDOS

Esta é minha fórmula matemática e superteórica:

Quando + onde + quem + qual = argumento ou sinopse.

Do ponto de vista formal, a sinopse é constituída por uma capa com o título, o nome do autor, data e registro; uma segunda folha que pode conter a *story line*; depois, algumas páginas nas quais se desenvolve o perfil das personagens principais e, finalmente, um último texto em que a história é contada já entrelaçada com as personagens.

Alguns roteiristas descrevem o perfil das personagens juntamente com o texto. Pessoalmente, prefiro escrever e colocar ambas as coisas separadamente.

A ação dramática, a história, será desenvolvida do ponto de vista teórico e prático no próximo capítulo.

10. CONCLUSÕES

Refletimos sobre a personagem e sobre sua importância vital na dramaturgia, uma vez que **sem personagem não há drama**, e demonstramos que a defesa das nossas personagens se apresenta no argumento ou sinopse.

Falamos do conteúdo desta: quando, onde, quem e qual.

Recordamos que a sinopse é a expressão escrita de um futuro trabalho de roteiro que se faz para ser lida; portanto, é conveniente que o texto seja claro, fluido e esteja bem redigido; algo de sugestivo e atraente que pareça pedir para ser transformado em imagens e diálogos.

Falamos dos dois tipos de sinopse — grande e pequena — e dos dez pontos que consideramos mais importantes no que respeita ao perfil da personagem.

Analizamos e comentamos algumas delas e refletimos sobre a importância da ação dramática, que apenas definimos, porque será desenvolvida no próximo capítulo.

Escrever bons argumentos é uma arte que requer um talento especial para procurar personagens **redondas** que vivam histórias inesquecíveis.

11. EXERCÍCIOS

Proponho fazer alguns exercícios práticos sobre a composição da personagem. Podemos dividi-los em dois tipos: **estáticos e dinâmicos**.

Como um pintor que começa a esboçar, para mais adiante procurar movimento nas figuras que esboçou na tela, vamos começar pela estática para passar depois para o dinamismo.

11.1. Exercícios estáticos

Estes exercícios têm a função de elaborar vários perfis, como se fossem a fotografia de uma personagem imóvel, suspensa no tempo e no espaço, à procura de uma história.

11.1.1. Buscar fotos de rostos expressivos num álbum, na pausa de um vídeo ou em três fotogramas de filmes, e fazer as seguintes perguntas:

- 1. Como é a personagem? Descrição física. Personalidade.**
- 2. Como pensa e como fala?**
- 3. Onde vive? Com quem e em que circunstâncias?**
- 4. Onde trabalha? Que faz para viver? Como são o seu meio, sua família e seus amigos?**
- 5. Tem alguma peculiaridade?**

11.1.2 Ler três contos (por exemplo: um de Gabriel García Márquez; outro, de Guy de Maupassant; e um terceiro, de Patricia Highsmith).

Formular as mesmas perguntas do exercício anterior com os protagonistas destas narrações.

11.1.3. Repetir este mesmo exercício mentalmente com pessoas que vemos casualmente no metrô, na sala de espera do dentista ou na fila do ônibus. Procurar não apenas indivíduos extravagantes, mas também homens e mulheres de aspecto comum.

Observar bastante, dissimuladamente, e inventar muito.

Às vezes pratico este jogo com outros roteiristas enquanto comemos num restaurante, e é sempre muito divertido, além de ser muito útil para exercitar a imaginação.

11.2. Exercícios dinâmicos

O objetivo destes exercícios é entrelaçar a personagem com a ação dramática; reconhecer suas mudanças enquanto vai vivendo uma história.

11.2.1. Escolher vídeos de filmes conhecidos (como *Laura*, de Otto Preminger; *Os intocáveis*, de Brian de Palma, ou *Cria cuervos*, de Carlos Saura).

Depois dos primeiros dez minutos de filme, voltar às perguntas do exercício anterior e acrescentar as seguintes:

- O que pensa da vida?
- Como acha que vai ser sua forma de agir perante os problemas?

— Quais são seus conflitos, valores e sentimentos em jogo?

— No final, o que é que terá mudado?

Acabar de ver os filmes e então voltar a pensar nas nossas respostas, comparando-as com as que o próprio filme deu.

11.2.2. Ver três vídeos de filmes com o mesmo ator ou atriz como protagonista (por exemplo Kevin Costner, *Dança com lobos*, *JFK* e *Robin Hood, príncipe dos ladrões*; embora possa fazer-se também com filmes de William Hurt e Robert de Niro.) Observar o desempenho do ator em cada um dos filmes.

Tentar esquecer que é o mesmo ator e fazer as mesmas três perguntas propostas no exercício anterior, no princípio e no fim. Ficará comprovado que por ser o mesmo ator sentiremos mais dificuldade na realização do exercício.

11.2.3. Observar a própria história, a de algum familiar ou amigo. Tentar analisar as mudanças que sofreram os valores, atitudes e até comportamentos com o decorrer do tempo. Perante a vida, e em idênticas circunstâncias, cada um muda à sua maneira, convertendo-se numa personagem completamente diferente. Sem o sentirmos nas nossas vidas, traçamos arcos dramáticos como se fôssemos personagens de um grande filme, ou de uma série. Ou quem sabe somos?

NOTAS

- ¹ Citado por BARNET, BERMAN e BURTO em *A Dictionary of Library Terms*. Londres, Constable, 1960, p. 112.
- ² *Op. cit.*, FIELD, Syd.
- ³ Convém consultar a obra de Vladimir Propp, *Morfologia do conto*.
- ⁴ Para Field, a personagem opõe-se à ação. Ação é “o que acontece”, ao passo que personagem é “a quem acontece”. Cf. *Screenplay. The Foundations of Screenwriting*. Nova York, Dell Publishing, 1979, pp. 14 e 19-29.
- ⁵ KELSEY, G. *Writing for TV*. Londres, A & Black, 1990, p. 104.
- ⁶ Cf. *The Keys to Writing for TV and Film*. Iowa, Kendall/Hunt Publishing Co.
- ⁷ PROPP, Vladimir, *Morfologia del cuento*, Buenos Aires, Juan Goyanarte Ed., 1972, p. 121.
- ⁸ A obra de Muñoz Seca, *La venganza de Don Mendo*, levada ao cinema por Fernando Fernán Gomez, é um excelente exemplo de divertidíssimas tolices inseridas no componente dramático, cujo exagero máximo são os irmãos de Pravia, só justificáveis para os fazer rimar com “agravia” (agravo) e “Heno de Pravia” (uma marca de sabonete) em sua única intervenção na obra.
- ⁹ DANCYGER, Ken, e RUSH, Jeff, *Alternative Scriptwriting. Writing Beyond the Rules*. Boston & London. Focal Press, 1980, p. 196.
- ¹⁰ TODOROV, Tzvetan. *Estruturalismo e poética*. São Paulo, Cultrix, p. 35.
- ¹¹ Cf. MONACO, James. *How to Read a Film*. NY-Oxford, Oxford University Press, 1981 (rev., ed.), p. 7.
- ¹² HAUSER, Arnold. *A era do filme*. Sociologia da Arte. Vol. I. Rio, Zahar Editores, p. 70.
- ¹³ Cf. SEGER, Linda, *Making a Good Script Great*. Hollywood, Samuel French, 1987, p. 4.

CAPÍTULO SEXTO

.....

A AÇÃO DRAMÁTICA

“Toda criatura do mundo da fantasia ou da arte necessita, para existir, ter seu drama, no qual possa ser uma personagem (...). Este drama é a *raison d'être* da personagem, a função vital necessária para sua existência.”

Luigi Pirandello, *Six Characters in Search of an Author*. Nova York, Naked Masks. E.P. Dutton and Co., 1952, p. 363.

1. REFLEXÕES

Na sua *Poética*,¹ Aristóteles introduz o conceito moderno de ação dramática como “... a imitação de uma ação nobre e eminente que tem certa extensão, em linguagem adequada... cujas personagens atuam...”.

Assim, os nossos antecessores remotos, os primeiros roteiristas, podem ter sido os trágicos gregos e, até antes deles, os autores daqueles cantos que o recitador e o coro alternavam, ou dos posteriores diálogos entre aquele e o corifeu. Talvez tenha sido Homero, que desenvolveu múltiplas situações dramáticas em cada uma das obras épicas. As ações homéricas possuem uma vocação audiovisual, são suas precursoras: recursos como o *flash-back*, que faz “recordar” Ulisses e narrar suas aventuras; ou o *suspense*, que interrompe, no canto XIX, uma situação-limite — se a antiga ama-de-leite o irá reconhecer e talvez denunciar —, intercalando outra história, a da cicatriz, que irá fazer com que ela efetivamente o reconheça e identifique...

De qualquer forma, sob o ponto de vista estético e teórico, Aristóteles e sua *Poética* constituem um ponto de reflexão obrigatória para o estudo da dramaturgia. Trata-se de uma obra descolorida e algo crítica, mas está na raiz de tudo o que

sabemos sobre a arte de escrever para representar, e por isso chegou a converter-se numa obra de culto de conhecimento obrigatório para todos os que se dedicam a escrever para o cinema e a televisão.

Para Aristóteles, o dramático é uma relação de fatos e acontecimentos, entre causa e efeito, encadeados segundo uma ordem criada pelo autor.

Ele dividiu o drama em seis partes essenciais:

- **Alma**
- **Personagem**
- **Pensamento**
- **Dicção**
- **Música**
- **Espetáculo**

Da personagem falamos no capítulo anterior.

O pensamento deve ser algo assim como o motivo por que escrevemos e vamos contar alguma coisa (o *ethos*).

A dicção seria o diálogo, sobre o qual falaremos no capítulo 7.

A música incluiria não só aquilo que hoje entendemos como tal na linguagem audiovisual, mas também a cadência ou o ritmo dramáticos.

O espetáculo, numa visão livre, deveria corresponder à atual realização ou direção conforme o meio.

A **alma**, o primeiro e mais importante dos elementos da tragédia, é a composição dos feitos que formam a história, é o **como vamos desenvolver a ação dramática**.

Ele fala também de **fábula** e de **forças motivadas**, mas o núcleo, o mais importante, é este **como**, porque todas as histórias já foram contadas.

Estes conceitos, que datam do século IV a.C., são válidos e fundamentais. Hoje temos outra terminologia, mas a essência continua a mesma. Ação dramática continua sendo o encadeamento dos feitos e dos acontecimentos que formam a história.

Ao centro da ação dramática chamamos *plot*. O *plot* é a espinha dorsal de uma história, o núcleo central da ação dramática, ou seja, as ações organizadas de maneira conexa de forma que, se suprimimos ou alteramos alguma, alteramos o conjunto.

Assim, um roteirista deve juntar o **como** ao **qual**, ao **quando**, ao **onde**, ao **quê** e ao **quem**.

Esse **como** consiste em desenvolver a ação dramática através de um ou vários *plots* e procurar a maneira mais criativa, harmoniosa e emocionante de contar uma história. Isto é, o roteirista deve saber **estruturar** sua história. Uma boa **estrutura** é um dos pontos-chave na construção de um bom roteiro. Os conceitos **construção dramática** e **escaletta**, de procedência italiana, são praticamente sinônimos de **estrutura**.

2. ESTRUTURA

A estrutura é a fragmentação da história em momentos dramáticos, em situações dramáticas que mais adiante se irão converter em cenas. Esta fragmentação feita pelo roteirista segue uma ordem conseqüente com as necessidades dramáticas. É o **como** explicaremos nossa história ao público.

Digamos que a estrutura é a engenharia do roteiro. Para melhor compreender o que vamos dizer, temos de pensar em grupos de cenas e na seqüência em que as vamos montar. Desta forma, temos:

— argumento: um corpo único.

— estrutura: divisão deste corpo compacto em grupos (cenas) montados segundo uma ordem escolhida pelo autor, de tal forma que se obtenha o máximo nível de tensão dramática, de acordo com o estilo pessoal.

Para deixar isto mais claro, podemos fazer um parale-

lismo com a história em quadrinhos em que um quadrinho (cena) se segue a outro, com um encadeamento dramático escolhido pelo desenhista.

Um bom roteirista distingue-se pela maneira como monta esses fragmentos. Já dissemos no princípio deste capítulo que não existem histórias novas. O que se considera inovador é a maneira particular, surpreendente, de contar uma história conhecida.

Ainda não foi encontrada uma fórmula que garanta uma estrutura perfeita. E, uma vez que a função do roteirista é emocionar o público e prender-lhe a atenção durante todo o espetáculo, damo-nos conta de que uma boa estrutura não deve — ou não deveria — aborrecer o público.

3. TIPOS DE ESTRUTURA

Quando pensamos em estrutura, apreciamos dois tipos:

- **Macroestrutura**
- **Microestrutura**

3.1. Macroestrutura

A macroestrutura é a estrutura geral de um roteiro, o esqueleto das cenas. É nela que determinamos se o filme terá duas ou oito horas, se o vamos dividir em vinte e cinco ou em duzentos e cinquenta episódios, conforme seja para uma série ou para uma telenovela.

Depois decidiremos se vamos contá-lo em *flash-back*, se fará incursões no futuro, por qual cena irá começar, onde se situará o conflito principal, quando se chegará ao clímax etc.

Vejamos um exemplo: a história do massacre dos ín-

dios americanos pelo general Custer já foi contada muitas vezes. Mesmo assim, quando Calder Willingham decidiu voltar a contar essa história, optou pelo ponto de vista de um velho índio, o único sobrevivente do massacre. O filme é todo feito em *flash-back*: o velho índio vai recordando como tudo se passou. Trata-se do filme *Little Big Man (O pequeno grande homem)*, realizado por Arthur Penn.

Uma vez definidos os pontos-chave da história, podemos organizá-los de maneira adequada em relação ao aumento da tensão dramática. Para terminar, dedicamos-nos a unir cenas e preencher os vazios.

A forma como **abriremos** o espetáculo é o que se chama ponto de partida. É importantíssimo, visto que nas cenas iniciais as personagens implicadas apresentarão o problema que será resolvido no final. Um problema mal apresentado leva à confusão durante o desenrolar da história. Syd Field, com seu estilo de instruções cortantes, diz: “A história deve ser estabelecida imediatamente, dentro das dez primeiras páginas.”²

Ainda diria mais, da boa exposição do ponto de partida dependerá que consigamos ou não **atingir** o público.

A macroestrutura de uma telenovela, ou de uma série, implica a estrutura geral e a estrutura de cada semana. Por isso, os pontos-chave terão de ser distribuídos de forma a manter-se a tensão dramática em cada capítulo.

Habitualmente, ao fim de sessenta capítulos, o autor já não sabe o que contar, tem a sensação de já ter dito tudo; por isso, uma telenovela deve ter bastante material para ser desenvolvido posteriormente.

Quando se trata de telenovelas e de séries, o problema de manter a atenção do telespectador é crucial. Um termo que se utiliza muito em televisão é **ponto crítico**. Nas telenovelas, o ponto crítico situa-se nos extremos: o começo e o final de cada capítulo e também o começo e o final de cada semana, pois, na realidade, deve desenvolver-se um *plot* completo entre segunda e sexta-feira.

E, uma vez que a intenção do autor é que o público não se **desligue** da sua série, inventa **ganchos**, situações cruciais que só se resolvem no capítulo seguinte, ou que fazem prever muita ação no começo do episódio seguinte.

Estes **ganchos** utilizam-se muito no princípio e no final de cada semana, e sua função é evitar que o espectador perca o interesse; mas exigem também certo grau de prudência, como nos aconselha um colega: “Não construa um gancho duro, tão cheio de impacto que atraia tanto a atenção e evoque a emoção de tal maneira que o resto da história não o suporte e venha a produzir-se um anticlímax. Está certo que mantenha os seus espectadores em suspense, mas faça-o ao menos com certa proporção.”³

Em contrapartida, em algumas séries e casos especiais, os pontos críticos são rodeados de uma atenção especial. Esta atenção especial baseia-se na regra de três:

- a) **Atenção para os três primeiros minutos da série;**
- b) **Atenção para o terceiro capítulo da série ou a terceira parte duma série especial;**
- c) **Atenção para a terceira semana de uma série de quatro semanas.**

Como se pode ver, escrever por capítulos é uma técnica que requer certa habilidade para criar situações que, em cada ponto crítico, renovem a atenção do espectador.

Em resumo, consideramos a macroestrutura como o delineamento geral do trabalho.

Em televisão temos os seguintes casos:

a) **Telenovela (história aberta)**

Para a macroestrutura deste tipo de produto audiovisual, estudaremos quantos capítulos deverá ter e faremos uma planificação dos fatos principais, mudanças e pontos críticos que serão desenvolvidos em cada uma das semanas de duração da telenovela. Isto não implica que depois não

devemos igualmente estruturar cada capítulo e até mesmo cada cena.

O mais importante neste primeiro trabalho é planejar as situações básicas ou centrais, comprovando que têm força dramática suficiente para manter a telenovela durante inúmeras semanas.

b) **Minissérie (história aberta)**

Uma minissérie não ultrapassa os vinte capítulos. Fala-se em minisséries curtas, de dois a seis capítulos, e minisséries longas, com mais de seis capítulos.

Como primeiro trabalho de estrutura de uma minissérie, devemos planejar as mudanças e os pontos críticos a serem desenvolvidos, ou, melhor dizendo, que serão o tema de cada um dos episódios que a compõem. Por exemplo, na minissérie *Eu, Cláudio*, tivemos o império de Augusto nos primeiros capítulos; depois, os de Tibério e Calígula, chegando até o de Cláudio e terminando com o de Nero.

Parece-me conveniente que falemos de capítulos, se nos referimos às telenovelas, e de episódios, em relação às minisséries.

c) **Série (história fechada)**

Planejar a macroestrutura de uma série pressupõe selecionar as pequenas histórias que serão vividas pelas personagens fixas em cada um dos episódios que compõem a série. De novo devemos estudar a força dramática de cada uma dessas histórias e as possibilidades de serem vividas pelas ditas personagens.

No cinema (ou num telefilme), nosso primeiro trabalho estrutural consiste em reconhecer os pontos críticos, feitos de mudanças dramáticas, e planejá-los para um período de tempo adequado (entre noventa e cento e vinte minutos).

3.1.1. *Classificação de Macroestruturas*

Basicamente, classificaremos as macroestruturas em dois tipos:

— A **grande macroestrutura**, que é a estruturação geral do trabalho: o planejamento por semanas (telenovela), o planejamento do tipo de histórias que vão ser contadas em vários episódios (série), ou a evolução dramática que será desenvolvida em várias horas (minissérie).

— A **pequena macroestrutura**, que é a estrutura de cada capítulo, episódio ou filme de duas horas.

3.2. **Microestrutura**

A microestrutura faz referência ao trabalho de estruturação de cada cena, quer se trate de um filme, de uma telenovela ou de uma série.

Por exemplo: A cena X começa com todas as personagens no meio da sala? Ou à porta? Ou com uma delas sentada numa cadeira? Que fará depois? Subirá em cima da cadeira? etc.

Mais adiante trataremos da estrutura da cena com maior detalhe quando falarmos de tempo dramático e de unidade dramática.

4. **EMOCIONAR**

Não será demais sublinhar que, quando fazemos uma estrutura, estamos **concebendo** uma maneira criativa de contar a história, com a única intenção de **despertar** o interesse do público.

Para ajudarmos a personagem a entrar em contato com o espectador, fazemos uso dos **pontos de identificação**. Mesmo assim, acontece às vezes o público ter uma reação inesperada, que o autor não previra. Por exemplo: quando se ri nervosamente. O que não se pode aceitar é que essa reação seja sempre contrária à que o autor espera. Se isto acontece, é porque algo está errado na nossa forma de contar aquela história.

Claro que há momentos em que a tensão dramática decai e o público começa a se aborrecer. Para evitá-los, dispomos de uma série de recursos que dão agilidade à ação dramática. Contudo, não devemos pensar que a única forma de dar impulso ao espetáculo é introduzir um tiroteio; frequentemente, um momento de silêncio contém uma enorme carga dramática. A idéia de **agilidade** é intrínseca à estrutura. Sem ela, não existe ação dramática.

Vimos, portanto, que estrutura equivale a ação dramática; sua função é **apresentar** o drama, **despertar** o interesse, **manter** esse interesse e **aumentá-lo**.

5. **O CONTROLE DE AUDIÊNCIA**

A função do controle de audiência é medir o grau de interesse do telespectador. Se em cinema se baseia fundamentalmente no êxito de bilheteria, em televisão a única forma de averiguar o grau de aceitação de um determinado programa é elaborar um estudo de controle de audiência.

Normalmente, fazem-se três tomadas de contato: no princípio, no meio e no final de um programa. E, no final, estabelece-se uma média.

De acordo com o quadro de controle, um **ponto de audiência** de televisão representa 1% do total de lares que pos-

suem televisores em cada cidade, região ou localidade. Como o número destes varia de um lugar para outro, o ponto também é modificado segundo o número de aparelhos existentes na zona estudada.

Atualmente existem aparelhos eletrônicos diretos que indicam se um televisor está ou não ligado a um determinado programa.

Evidentemente, as sondagens de audiência — eletrônicas ou não — são muito mais confiáveis para os patrocinadores e programadores de televisão do que para nós, os roteiristas. É claro que para um autor o fato de ter a máxima quantidade possível de espectadores pode ser um prazer; mas, por mais que se meça, jamais conheceremos as sensações reais que provocamos nos telespectadores.

Podemos acrescentar aqui que os níveis de audiência não medem o prestígio ou a qualidade reais de uma determinada série ou minissérie, pois outros fatores entram em jogo, como por exemplo a imprensa, a publicidade maciça de um produto de baixa qualidade, a audiência que, por inércia, fica sempre no mesmo canal, ou mesmo um erro de programação que faz com que às vezes uma boa minissérie malogre por culpa de um horário inadequado.

A seguir estudaremos os mecanismos clássicos que impulsionam uma estrutura dramática.

6. ANTECIPAR-SE

Antecipar-se é utilizar a qualidade que o público tem de **prever** uma situação e criar uma **expectativa**. Por exemplo: uma personagem diz que matará outra. Com a previsão de que esse crime irá suceder, o público já está na expectativa.

A antecipação é um dos elementos mais importantes de uma estrutura e pode ser:

- **Telegráfica**
- **Por repetição**
- **Por contraste**

6.1. Telegráfica

Telegrafar quer dizer passar uma informação mínima (verdadeira ou falsa) de um fato dramático que há de acontecer. Esta informação pode transmitir-se por um gesto da personagem, uma atitude, no meio de uma conversa etc.

Exemplo: Uma personagem é humilhada por outra. Não podendo reagir, ela “deixa entrever” que nem tudo acaba ali, que se vingará. Isto cria uma expectativa no público, embora este possa frustrar-se na medida em que a personagem acabe por não fazer nada e deixe tudo como está.

De qualquer forma, este telegrama de antecipação será um ás que guardaremos na manga, ou evocaremos quando acharmos conveniente fazê-lo (isto é, para fazer aumentar o conflito).

6.2. Por repetição

É uma antecipação muito utilizada na comédia: a personagem puxa a gaveta da direita e a que se abre é a da esquerda, e assim sucessiva e repetidamente.

Também se consideram repetições as situações dramáticas que o autor utiliza e que o público já conhece.

Por exemplo, na *sitcom* norte-americana *Alf*, a personagem extraterrestre só quer comer, e de preferência doces; esta mania, embora se repita constantemente, continua a dar lugar a situações cômicas.

Numa minissérie que escrevi, *Lampião e Maria Bonita*, aparecia de vez em quando o *insert* de uma víbora. Isto fazia o público ficar atento, porque sabia que algo de terrível iria passar-se e cada vez se criava uma expectativa maior.

Apesar de tudo, essas repetições e telegramas são sempre suscetíveis de mudanças, interrupções e transformações, sempre que no meio da história decidamos alterar o curso dos acontecimentos.

6.3. Por contraste

Ocorre naquelas ocasiões em que, mesmo quando o espectador já conhece a história, conseguimos captar sua atenção porque ele quer saber quem é que morrerá no final e quem ficará vivo; enfim, deseja reviver aquela história específica. Um exemplo clássico disto é o filme *O naufrágio do Titanic*: sabemos que o barco vai naufragar, mas mesmo assim queremos viver o drama do naufrágio.

O **contraste** é essa rara capacidade que o público possui de olhar para o que já conhece sem necessidade de muitas alterações. Pode-se dizer que a telenovela funciona muito nesta linha, e pergunto a mim mesmo, com certa irreverência: por que ficamos vendo um filme ou uma série sobre a vida de Cristo, se já sabemos que vai morrer crucificado? Por que estréiam simultaneamente dois filmes sobre Robin Hood e três minisséries sobre Colombo?

7. INVERSÃO DE EXPECTATIVAS

A antecipação é a habilidade do espectador de prever o que acontecerá no futuro. A verdadeira antecipação é uma reação do espectador ante as intenções das personagens.

Uma antecipação pode querer anuir às expectativas do público quando, por exemplo, dizemos que o sol se ergue todas as manhãs; ou pode introduzir uma incerteza quando dizemos que talvez a febre baixe... se se tomar o remédio.

Outra forma de antecipação é provocar uma surpresa, uma **inversão da expectativa**. Baseamo-nos naquilo de que o público está à espera e apresentamos um fato completamente inesperado.

Um bom exemplo de surpresa é a velha palhaçada: o palhaço prepara-se para saltar uma vala, manifesta claramente sua intenção, avalia as dificuldades e perigos do salto e, finalmente, depois de muitas hesitações, corre até a vala... e em lugar de saltar passa ao lado.

A antecipação está intimamente relacionada com o conhecimento que temos do que é provável ou não acontecer; e esse conhecimento adquirimo-lo a partir das nossas experiências.

Se alguém atirar um fósforo aceso em cima de um mato seco, é provável que pegue fogo; se alguém atirar uma maçã para o alto, é provável que ela caia no chão. Trata-se de conhecimentos adquiridos que nos permitem antecipar o que se irá passar.

Se um fato que antecipamos como provável sucede de maneira totalmente inesperada, temos uma surpresa.

Uma boa surpresa é igual a um bom presente: o melhor que podemos fazer é guardá-lo para os momentos especiais da nossa história, como o clímax, ou a resolução do problema, chaves da ação dramática.

Dentro do fator **surpresa** está aquilo a que chamamos *gimmick*, isto é, uma alteração arbitrária dos elementos familiares com a intenção de surpreender o público, de produzir um **efeito estranho**, de provocar uma mudança violenta no curso da história.

Um *gimmick* pode ser formado a partir do próprio *plot* por uma declaração inesperada; por exemplo: "Eu sou teu

pai”); ou então pode sair de outro *plot* ou *subplot* quando se descobre que, numa carta do falecido, este declara: “Eu sou teu pai.”

Como vemos, a antecipação é um elemento móvel da estrutura, uma vez que pressupõe uma expectativa, uma espera. Esta pode ser agradável se, por exemplo, o pai perdoa ao filho depois de muitos anos de separação; ou pode ser desagradável no caso de o pai morrer pouco antes de dizer ao filho que lhe perdoa.

No caso de uma espera agradável, sentimo-nos aliviados; não acontece o mesmo no caso de uma espera desagradável, pois a nossa reação é uma tremenda frustração. De qualquer forma, são recursos que é preciso utilizar se queremos influenciar as emoções do público.

Com a antecipação conseguimos suscitar no espectador emoções tão diversas como a tranquilidade, a esperança, a decepção, o temor etc.

Por este motivo, considera-se a antecipação um elemento principal da estrutura, já que podemos utilizar esta espera para expor outros motivos, acrescentar novas informações, aumentar a tensão dramática etc.

8. O SUSPENSE

Na realidade, o **suspense** é uma **antecipação urgente**.

Sabemos que o suspense aumenta ou diminui segundo a simpatia ou empatia do público por uma determinada personagem. É evidente que, quanto mais medo ou ansiedade o protagonista tiver, mais medo ou ansiedade sentirá o público.

A diferença entre **suspense** e **surpresa** é que, ao passo que no primeiro existe antecipação (o público sabe que o

assassino está atrás da porta enquanto o protagonista, ignorando-o, se aproxima dele, passo a passo), na surpresa o público dispõe da mesma informação que as personagens.

Outros graus de suspense são a **curiosidade** e a **dúvida**. Criamos uma expectativa na medida em que semeamos uma dúvida sobre a verdadeira personalidade do protagonista ou suscitamos a curiosidade do público sobre o segredo da vida de uma personagem.

O perigo é mais tangível. Chamamos **perigo** ao **desastre** e ao desafio da natureza (**fogo, água, terra**).

Há uma regra bastante válida: o suspense é para a ficção o que a aspirina é para a medicina. Se a história começa a tornar-se monótona, é preciso dar-lhe um pouco de suspense. Ninguém escapa ao suspense, à antecipação urgente.

8.1. Classes de suspense

Suspense da personagem ou suspense maior.

Este tipo de suspense produz-se quando o problema do protagonista continua a se complicar apesar das tentativas feitas para melhorar a situação. Isto causa ansiedade no público, uma vez que prevê uma **incerteza** na resolução do problema.

Uma boa forma de manter esse suspense é utilizar as dúvidas do protagonista e ir adiando a solução (recurso das telenovelas).

Suspense por incidentes ou suspense menor.

É quando se apresenta um forte obstáculo que, no entanto, é superado facilmente. Normalmente trata-se de um problema que surge sem estar diretamente relacionado com a solução do problema do *plot* principal e que, portanto, pode ser eliminado sem mais complicações para o conjunto da obra.

São também os desafios da natureza que uma personagem tem de vencer, como abismos, fogo ou água. Estes são considerados recursos para criar um suspense menor.

9. O PLOT E O NÚCLEO DRAMÁTICO

Todos esses recursos — antecipação, expectativa, inversão de expectativas, surpresa, curiosidade, dúvida, perigo, suspense etc. — servem como elementos destinados a dar uma direção dramática, cujo núcleo dramático são as personagens.

O *plot* é a parte central da ação dramática, onde todas as personagens estão interligadas por problemas, conflitos, intrigas... temas.

Ou seja, o **núcleo dramático** é um conjunto de personagens unidas entre si pela mesma ação dramática, que se organiza num *plot*:

Protagonista (e atores secundários)

- + ação (história)
- + *plot* (o como)
- = ação dramática

Nosso problema estrutural é contar o **como**, isto é, o *plot* e seu desenvolvimento. Muitos autores falam de *plot* e nunca mencionam o **núcleo dramático**. Eu próprio utilizo os dois termos indistintamente, mas convém saber que um núcleo dramático pode desenvolver-se em vários *plots*.

O *plot* move-se sempre na intenção de criar mais antecipações e expectativa; é o motor da mudança dramática e de novas situações, o núcleo vital do drama.

Podemos ter roteiros com um *plot*, com vários *plots*

e, inclusive, com vários tipos de *plot*. A dramaturgia moderna fala já de *plotless play*, quer dizer, obras sem *plot* ou onde este é de pouca importância. Não compreendo bem o que isto significa, mas creio entender que se referem às **buscas ou investigações de linguagem** onde se dá mais importância às estruturas formais e se diminui ou elimina o drama humano, representações estético-teatrais ou *happenings* de artes plásticas mais do que obras dramáticas.

Os defensores desta estética formalista argumentam que o drama humano esconde o que, no seu entender, é realmente importante na obra de arte, ou seja, o aspecto puramente formal, o **suporte**, cujos inícios estão no ideário da “arte pela arte” do final do séc. XIX.

Mas, seja como for, independentemente da importância que possa ter, esta arte não pretende, seguramente, contar uma história; e, portanto, não nos estenderemos sobre ela.

Como exemplo, faremos uma breve análise de uma série muito conhecida, *Hill Street*, do ponto de vista do *plot* e do núcleo dramático. Assim, podemos dizer que em cada episódio se vê claramente como se desenvolvem diferentes *plots* que correspondem a cada um dos casos levados ao tribunal. Em cada caso, várias personagens vivem a mesma ação dramática e, portanto, estão integradas num mesmo *plot*.

A distribuição mais clássica numa telenovela é criar três núcleos dramáticos. Gilberto Braga,⁴ famoso roteirista de telenovelas brasileiras, divide normalmente os núcleos dramáticos por classes sociais: um da classe alta, outro da classe média e um terceiro proletário (todos eles com vários *plots*). Através de componentes dramáticos, esses três núcleos com seus respectivos *plots* começam a integrar-se, a confluir e a misturar-se.

9.1. Princípios do *plot*

Os princípios do *plot* são: totalidade e unidade.

Aristóteles fala da totalidade como um conjunto das partes que formam o todo, ordenado segundo o critério de princípio, meio e fim.⁵

Embora se comece uma história pelo fim, pelo meio, ou seja qual for a ordem disposta pelo autor, deve sempre haver um **princípio**, um **meio** e um **final**.

O que nos interessa saber é que **todas estas partes** são igualmente importantes **em relação ao todo**.

Todas as histórias têm um princípio, um meio e um fim, dissemos nós. Mesmo quando nos custa entender as coisas diretamente, como nas obras de Bergman ou Fellini, de *plots* mais complexos, este princípio também está presente.

Falemos agora da **unidade**.

Vimos que a totalidade é uma soma de todas as partes, e que este é o princípio básico da unidade. Deste ponto de vista, “a supressão ou alteração de alguma das partes irá alterar o todo”.⁶ De modo que, se suprimirmos uma parte e o todo continuar a ser harmonioso, é porque aquela parte estava de mais, não era necessária.

Um dos principais agentes de destruição deste princípio de unidade é a censura. Tanto a que se pratica por razões econômicas — a mais freqüente —, como a que se baseia em questões religiosas, políticas ou sexuais; com sua mania de ir cortando cenas, como se cada uma não tivesse sua razão de ser em relação ao restante, podem fazer com que a lógica interna do filme fique subentendida ou simplesmente destruída.

A censura habitual de produção, que afeta a suposta comercialidade dos filmes, faz encurtar com freqüência o que eufemisticamente se chama de “excessos de metragem”. O leitor já terá provavelmente assistido a uma série de reposições restauradas às quais se devolve o que foi roubado

no momento da produção. A censura religiosa suprimiu de *Bananas*, de Woody Allen, as cenas surrealistas onde um sacerdote anunciava cigarros durante um ofício religioso e onde uns crucificados tentavam estacionar no mesmo buraco. A censura política espanhola substituíra sistematicamente, por meio da dublagem, aqueles conquistadores espanhóis que cometiam atos pouco ortodoxos, nos filmes de aventuras, por cidadãos portugueses. Na última versão — a autêntica — de *Spartacus*, compreende-se finalmente a relação homossexual entre Antonino e Craso.

A maior história de todos os tempos, de George Stevens (1965), teve uma primeira versão que durava quatro horas e sete minutos. Foi cortada em várias versões de até duas horas e sete minutos. A versão para televisão ficou com três horas e quinze minutos. E esse massacre foi feito apenas por razões comerciais.

De qualquer forma, já nos referimos a este tema páginas atrás (ver Capítulo 2).

A lógica intrínseca de um *plot* não pode ser quebrada; não podemos fazer saltar cenas sem desvirtuar o sentido do *plot*.

9.2. Probabilidade. Necessidade. Credibilidade

A **credibilidade** de uma história está intrinsecamente unida à verdade das coisas, às necessidades reais do homem. Estes valores têm de ser mantidos se se pretende que a história seja verossímil.

Existe uma lógica que não deve ser quebrada. Uma personagem não pode atravessar o deserto sem beber água. Portanto, é bastante provável que o acesse com um cantil, porque sabe que irá encontrar um oásis de tantos em tantos quilômetros. Quer dizer, existe uma **probabilidade** de que tudo vá bem, de acordo com as **necessidades** humanas.

Serve de exemplo o famoso chapéu que não cai nunca, ou também as balas do revólver que nunca se acabam. É provável que o rapaz tenha disparado mais balas do que a conta, sem que o público tenha dado por isso, e pode ser que leve o chapéu muito bem ajustado à cabeça. Com a devida licença, o público aceitará essa probabilidade e não partirá da suposição de que o autor está louco para dizer que as balas não se acabam ou que o chapéu está colado à cabeça. Portanto, o público aceita esse fato e assume o princípio dessa possibilidade.

Repetimos: todas as histórias têm uma lógica que não pode ser quebrada e que se baseia em como são as coisas na realidade. Todo roteiro deve conter esse sentido de credibilidade.

9.3. Requisitos ou qualidades do *plot*

Queremos deixar bem claro que *plot* não significa **linearidade** ou clareza de exposição, e sim que é um *continuum* sensorial e estético, um *continuum dramático*.

Alguns filmes costumam a ser entendidos, são difíceis, têm uma linguagem sofisticada, não se enquadram nos padrões familiares às grandes massas.

O filme *Um retrato de mulher*, de Fritz Lang, é um bom exemplo do que queremos dizer. O *plot* poderia ser: um homem chega a um clube, adormece, começa a cabecear, tem um sonho e acorda. O *plot* podia ser um melodrama sobre um homem sacrificado ao amor por uma mulher fascinante numa trama sombria, se não fosse simples sonho. O **como** esta *story line* é contada, a linearidade do princípio e do fim em contraste com a aparente anarquia do sonho, é o que nos interessa. O *plot* é tudo, é o que nos faz viver este *continuum dramático*.

Num *plot*, a única lógica que interessa é como se orga-

nizam e entrelaçam as ações em que umas partes se ligam a outras para se conseguir uma intensidade dramática do conflito inicial, até o fim. Ou então: existe *plot* ao colocarem-se os acontecimentos de uma história posicionados organicamente em partes conexas segundo a necessidade dramática.

Por exemplo, *Édipo rei*, de Sófocles, conta em *flash back* o **drama** (a tragédia) de um homem que mata o pai e se casa com a própria mãe, sem saber que são seu pai e sua mãe.

Aqui é quando o **como** e a **história** se confundem. Por isso gosto de definir o *plot* como a **defesa** de uma história.

9.4. Tipos de *plot*

A função do *plot* é **defender** a história e evitar que esta se perca ou enfraqueça. É a **forma dramática** que melhor contará a história; assim, vamos ver as classes de *plot* que um roteiro pode ter:

Plot principal.

Como o próprio nome indica, é a espinha dorsal da história, a história principal, a *story line* desenvolvida e aumentada com o famoso **como**.

Subplot (Underplot ou double plot).

É uma linha secundária de ação, normalmente usada como reforço ou contraste do *plot* principal; irá integrar-se nele e influenciá-lo.

Este tipo de *plot* tem origem na dramaturgia inglesa. Começa na época dos Tudor e passa por todas as comédias e tragédias elizabetanas até o período jacobino. Na realidade costuma haver dois ou três *subplots* em interação com o *plot* principal. Dizem que o mais hábil dos *subplots* conhecidos é a história de Gloucester em *O rei Lear*, de Sha-

kespeare. Os franceses sempre fizeram fortes críticas a esses tipos de *plot*. Talvez por isso sejam encontrados mais na dramaturgia inglesa.

Contudo, se forem utilizados com a prudência necessária para não se dispersarem, funcionam muito bem. “*Hobbies*, encontros casuais, coisas perdidas ou encontradas, velhos amores, novos amores, ambições, superstições, conhecimentos e ignorâncias têm sido usados como base de *subplots* (...) Não existe limitação ao que se pode usar, mas não se pode permitir que façam sombra à história básica.”⁷

Multiplot.

É um tipo de *plot* normalmente utilizado nas telenovelas. Não há um *plot* principal, mas sim diversas histórias que se desenrolam concomitantemente. Ou, melhor ainda, o *plot* principal é o que num determinado momento se manifesta como preferido pelo público telespectador. Como, normalmente, o autor de uma telenovela está atento às preferências do público, reforça ou diminui a importância de um *plot* à medida que a telenovela se vai desenrolando. A produção britânica *Eastenders* é um bom exemplo: suas personagens sofrem evoluções constantes que dependem da simpatia que o público lhes manifesta, das modas éticas e consuetudinárias do momento, e também do sentido de humor ou da disposição dos seus roteiristas, que fazem constantemente felizes ou desgraçadas as suas personagens. O filme americano *Tootsie* parodia as evoluções dos mexericos habituais neste tipo de obra, como o fizera anos atrás *Soap*, em forma de série.

Na realidade, à medida que avança a telenovela, chegamos a perder a noção de qual é o *plot* principal, visto que este não se define totalmente até o final. Normalmente é com ele que se acaba.

Diz-se que numa telenovela há uma alternância de *plots* principais e *multiplots*.

Plot paralelo.

Fala-se de *plot* paralelo quando se criam duas ou mais histórias da **mesma importância**, que sucedem paralelamente, sem união aparente entre si, e que se entrelaçam por comparação ou contraste. Às vezes, utiliza-se um componente dramático como elemento de união entre as duas histórias. George Elliot escreveu em *Middlemarch* um dos modelos de história paralela mais notáveis que se conhecem. Igualmente, mais de uma obra-prima do cinema, *Intolerância* de D. W. Griffith, ou *As três idades*, de Buster Keaton, segue esta linha.

9.5. Formas e formatos de *plot*

A classificação dos *plots* segundo suas formas e formatos foi elaborada por Lewis Harman baseando-se nos estudos de George Polti (“36 situações dramáticas”).⁸

1. Amor (*plot* de...).

Um par que se ama e se separa por algum motivo volta a unir-se, e tudo acaba bem.

É o clássico “rapaz procura moça, perde-a e torna a encontrá-la”, que Platão foi buscar na “Comédia Nova” ateniense e Hollywood recriou e aperfeiçoou em milhares de variações. Comédias como *Férias de amor* e melodramas como *Obsessão* podem coincidir nesse tipo de enredo.

2. Êxito.

Histórias de um homem que procura o êxito; com final feliz ou não, conforme o gosto do autor.

Às vezes têm um fundo social, político ou ético (*Cidão Kane, O candidato...*)

3. Gata Borracheira.

Transformação de uma personagem humilde em personagem ilustre, segundo as condições sociais vigentes (*Pigmalião*).

4. Triângulo.

Um novo membro interfere na relação do casal.

Os triângulos costumam ser amorosos. Até há poucos anos, o mais habitual era opor uma amante do protagonista à sua noiva prevista, como em *Uma mulher para dois*, *O mensageiro* etc... Não obstante, um membro de uma sociedade pode ser tentado a associar-se a outro; as relações entre um político e seu partido podem alterar-se quando o político passa para o partido oposto; igualmente, um jogador pode hesitar entre assinar contrato com uma equipe ou outra, e mil novas combinações.

Por outro lado, o terceiro que semeia a discórdia entre um casal pode fazê-lo por razões que não as amorosas. Por exemplo: uma mulher pode hesitar entre uma profissão brilhante que exige dedicação integral (cantora de ópera, bailarina etc.) e casar-se com seu noivo. Finalmente, as combinações sexuais são múltiplas, e assim o triângulo continua a ser dos *plots* mais sugestivos para os autores.

5. Regresso.

Parte da idéia da parábola evangélica do filho pródigo que volta para a casa dos pais, o marido que regressa da guerra ou qualquer outro retorno. Exemplo: *Amargo regresso*.

6. Vingança.

Comete-se um crime ou uma injustiça, e o herói — ou o anti-herói — tenta fazer justiça por sua conta.

Uma variável é a busca da verdade por parte do herói. Assim, em *A visita da velha senhora*, uma mulher expulsa de sua vila retorna rica e vingativa. Em *Assassinato no Ex-*

presso Oriente, o protagonista era objeto da vingança coletiva.

7. Conversão.

Baseia-se na possibilidade de um bandido se tornar um herói, de uma sociedade injusta se transformar, etc.

Na realidade, trata-se de uma tentativa de converter o público. *Os sete samurais* e sua versão americana, *Sete homens e um destino*, são um bom modelo.

8. Sacrifício.

Um herói se sacrifica por alguém ou por uma causa.

9. Família.

Relação entre famílias ou grupos relacionados por alguma coisa; a inter-relação num mesmo núcleo dramático. Por exemplo: *O grupo* e *Os rapazes da banda*.

Esta classificação, segundo a tipologia dos *plots*, foi configurada por estudiosos do tema. Mas, enquanto escrevo estas linhas, me dou conta de que nenhum autor costuma tê-la demasiado em conta, pelo menos conscientemente. Mais: não se pode ser fiel a nenhuma classificação na hora de escrever um roteiro, uma vez que **inventar** é exatamente **quebrar** as regras.

Estas classificações servem unicamente para se ter uma idéia das características principais do nosso trabalho, quando já o concluímos, e também para valorizar e qualificar o trabalho de outros (uma espécie de divertimento), além de ser mais um dado em nosso arquivo.

9.6. A origem da fábula.

Segundo o investigador russo Vladimir Propp,⁹ o núcleo mais antigo da fábula encontra-se nos rituais de iniciação das sociedades primitivas.

De acordo com sua teoria, a fábula reproduz a estrutura dos rituais que marcavam, numa criança, a passagem do mundo infantil para o mundo dos adultos. Com o passar do tempo e o desaparecimento dos rituais iniciáticos, a fábula perdeu suas origens e transformou-se no que é hoje em dia.

Não obstante, Propp é de opinião que a fábula continua a ter traços que atuam no **inconsciente coletivo**, ligando a criança pré-histórica à criança contemporânea.

Segundo esta teoria, a fábula é composta por trinta funções — embora não contenha necessariamente todas, mas apenas uma boa parte delas — com uma sucessão sempre idêntica.

Se bem que nem todos os autores concordem com ela, parece-me que conhecer esta teoria é interessante para aqueles que queiram escrever para crianças.

As funções características de uma fábula são as seguintes:

1. **Afastamento (passa-se em outra época, em outro mundo...)**
2. **Proibição (qualquer coisa é proibida)**
3. **Infração (alguém infringe algo)**
4. **Investigação**
5. **Delação (o traidor)**
6. **Armadilha**
7. **Conivência**
8. **Punição (culpa)**
9. **Mediação**
10. **Recompensa (ou castigo)**
11. **O herói parte**
12. **O herói passa nas provas a que o submete alguém concreto (as provações do herói)**
13. **Reação do herói**
14. **Utilização de meios mágicos**
15. **Transposição do herói**

16. **Luta entre o herói e o antagonista**

17. **O herói se sobressai**

18. **Vitória sobre o antagonista**

19. **Perdão da pena do castigo ou culpa inicial**

20. **Retorno do herói**

21. **Perseguição ao herói**

22. **O herói se salva**

23. **O herói chega incógnito a casa**

24. **Pretensões do falso herói**

25. **Imposição de um dever difícil**

26. **Cumprimento do dever**

27. **Reconhecimento do herói**

28. **Transfiguração do herói**

29. **Castigo do antagonista**

30. **Casamento do herói**

Podemos notar que as funções características da fábula estão muito presentes nas telenovelas; já é clássico o casamento da protagonista no último capítulo.

10. ESTRUTURA CLÁSSICA

Depois de tudo o que foi dito sobre a ação dramática, podemos construir uma estrutura dramática. Começamos por analisar a chamada estrutura clássica.

“Sabemos que um roteiro é uma história contada em imagens, em diálogos, em descrições, e situada dentro de um contexto de estrutura dramática. Mas o que é uma história? E que têm todas as histórias em comum? Um princípio, um meio e um fim. O princípio corresponde ao primeiro ato, o meio ao segundo ato e o fim ao terceiro ato.”¹⁰

Uma estrutura clássica divide-se em três movimentos:

- Primeiro ato
- Segundo ato
- Terceiro ato

É necessário ter bem presente que os três atos têm um começo, um meio e um fim. No caso da televisão, tais segmentações ou divisões em atos funcionam como uma espécie de cortina artificial para que possam colocar-se os anúncios publicitários.

Mas passemos à estrutura clássica e aos seus componentes:

Primeiro ato:

- e/ou
- e/ou
- e/ou
- exposição do problema
- situação desestabilizadora
- uma promessa, uma expectativa
- antecipação de problemas
- APARECE O CONFLITO

Segundo ato:

- e/ou
- e/ou
- complicação do problema
- piorar da situação
- tentativa de normalização, levando a ação ao limite
- CRISE

Terceiro ato:

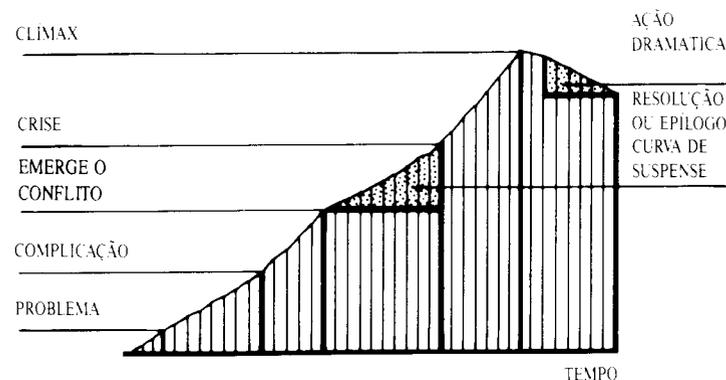
- clímax (ou alteração das expectativas)
- RESOLUÇÃO

É fácil observar que os três atos têm sua própria estrutura dramática. Em televisão, considera-se muito importante a resolução, aquilo a que se chama **epílogo**, em que é explicado o porquê da história.

11. DIAGRAMAS

O diagrama de uma ação é a representação da curva dramática de uma estrutura. Cada autor pode fazer a sua, pois constitui uma boa forma de visualizar nossa estrutura e comprovar se funciona ou não.

QUADRO 1
DIAGRAMA DE ESTRUTURA CLÁSSICA



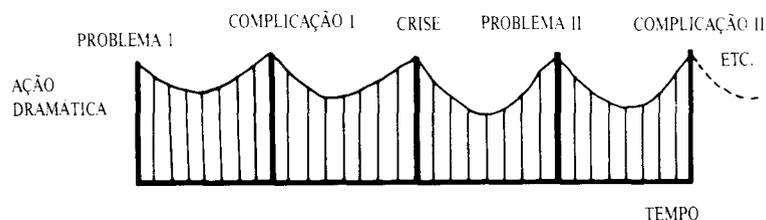
Os pontos que definem a curva final da estrutura clássica levam-nos a observar o *crescendo* emocional que queremos que o público experimente à medida que o protagonista se encontra frente ao problema, entra em conflito, a situação piora, a crise chega, depois o clímax e finalmente tudo se resolve.

Desde o momento em que o conflito aparece até o ponto de crise, produz-se a **curva de suspense**; é onde os problemas e os conflitos parecem concentrar-se num beco sem saída aparente, que leva o protagonista e a história ao momento de crise. Esta curva é muito importante. Atenção, pois, à

maneira como é desenvolvida; porque a intensidade com que a crise estalará depende da tensão acumulada nesta curva.

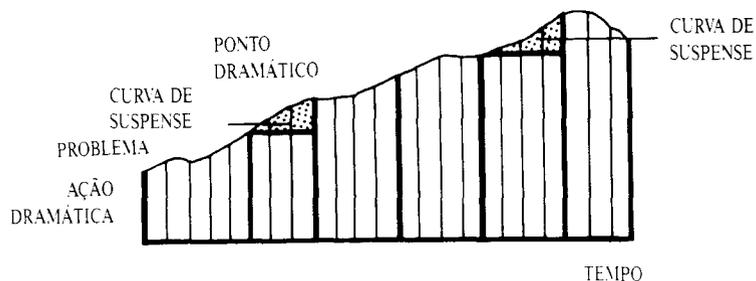
Este tipo de diagrama é o que normalmente apresentam as séries televisivas.

QUADRO 2
DIAGRAMA DE UMA ESTRUTURA ONDULANTE



A tensão mantém-se muito mais tempo e pode ocasionar uma diminuição de interesse. Exemplo típico é o filme de **suspense** (ver quadro 3: estrutura em patamares).

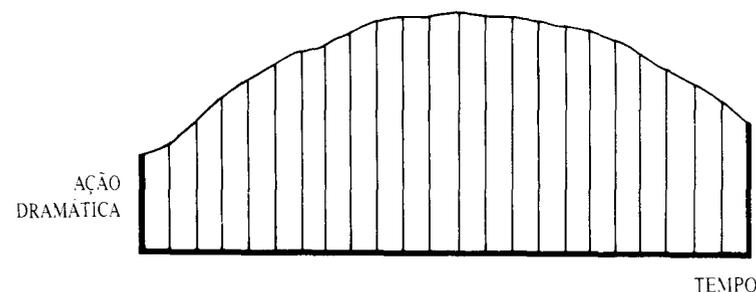
QUADRO 3
DIAGRAMA EM PATAMAR



Normalmente, nas tragédias clássicas, neoclássicas e modernas, a crise aparece no último terço da obra.

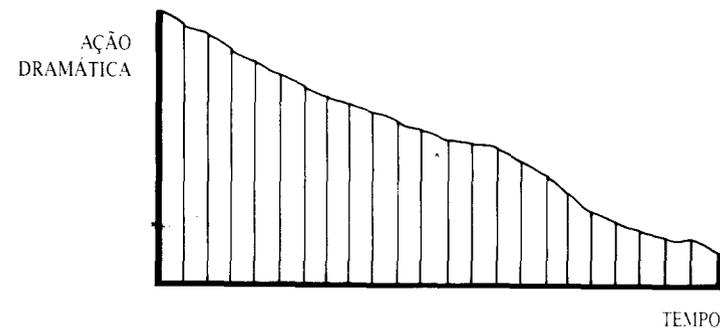
Em *Hamlet*, de Shakespeare, a crise aparece no meio, mas mesmo assim a resolução é lenta. Estrutura decrescente, ou em U invertido, ou romântica.

QUADRO 4
DIAGRAMA DE UMA ESTRUTURA EM DECLIVE



Um roteiro que ninguém quereria escrever: perda total de interesse; um esquema clássico invertido, que é preciso evitar (ver diagrama 5).

QUADRO 5
DIAGRAMA MOSTRANDO PERDA DE INTERESSE



Outro lugar que afeta a estrutura dramática é o chamado **ponto de ataque**, ou ponto onde começa a crise e se precipitam os acontecimentos.

Se o ponto de ataque é prematuro, denomina-se *ab ovo*, e então torna-se muito difícil continuar a manter a tensão dramática até a resolução.

Se o ponto de ataque é tardio, denomina-se *in medias res*; deixa-se tudo para o final, os acontecimentos se precipitam numa avalanche, tornando o final confuso.

12. VALORES DRAMÁTICOS

Os valores dramáticos podem ser avaliados e quantificados.

Para finalizar nosso trabalho de estrutura, será interessante fazer as seguintes perguntas:

1. Fica claro o problema no princípio da estrutura? É realmente um problema importante? Quantas cenas prevemos que são necessárias para expor o problema? (Quanto menor o número, melhor.)
2. A história é verossímil? Há credibilidade neste *plot*?
3. A crise está bem colocada dentro da estrutura dramática? É crucial? É efetiva? A personagem tem motivos suficientes para estar em crise? Quantas crises existem nesta estrutura?
4. O conflito-matriz é a base central da estrutura?
5. O clímax está no local adequado, isto é, no final? É dramaticamente forte?
6. A resolução é satisfatória? Deixamos algo pendente na estrutura?
7. A maneira como desenvolvemos a estrutura mostrou-se criativa, harmoniosa e convincente?

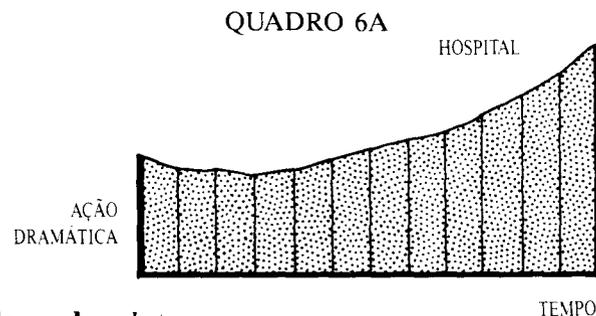
Fique claro que a estrutura de que falamos se refere ao *plot*. Cada *plot* ou *subplot* terá sua própria estrutura, que por sua vez se integrará na estrutura do *plot* principal.

13. CURVAS DRAMÁTICAS

Desta maneira, montar um roteiro significa ir unindo, entrelaçando, as curvas dos diversos núcleos dramáticos (*plots*), criando pontos de interferência de uma curva em outra, harmonizando os diferentes *plots*, criando uma curva nova e única: a **curva dramática do filme**. Por exemplo:

Primeiro *plot*:

Um jovem leva uma vida tranqüila. Sofre um acidente de automóvel, e levam-no para o hospital.



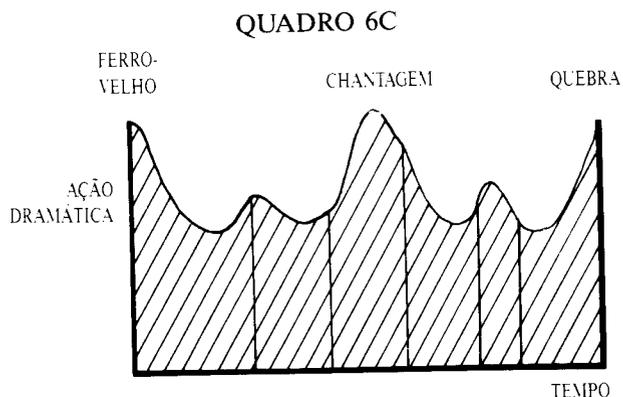
Segundo *plot*:

No hospital, a médica que o atende acaba de perder um filho com leucemia e passou por uma forte crise.

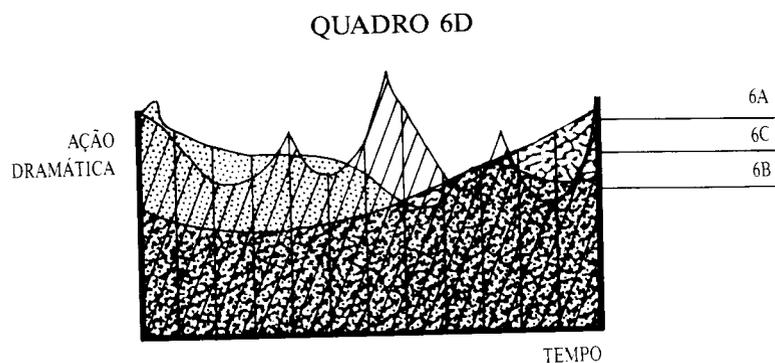


Terceiro plot

O carro do acidente é vendido ao ferro-velho, mas o dono do estabelecimento, à beira da falência, aproveita o fato de o automóvel ser roubado para fazer chantagem com o rapaz.

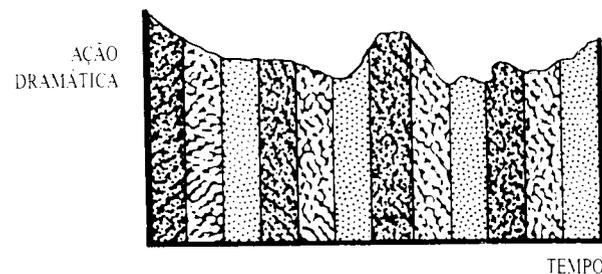


Assim este entrelaçado de *plots* nos dará uma curva dramática total da obra, que será a seguinte:



A resultante seria:

QUADRO 6E

**14. ESTRUTURANDO**

Vimos que a estrutura é um problema que é preciso resolver. Dado que se trata de uma **construção**, temos de tratá-la como tal, planejá-la e organizá-la de maneira que se mantenha em pé.

Por nos basearmos em critérios lógicos, é possível cometer dois tipos de erro: erro por falta de **informação inicial**, ou erro na resposta, na **solução do problema**.

Quando começamos uma estrutura, devemos, em primeiro lugar, documentar-nos com todas as informações necessárias, partindo do princípio de que temos uma história e o perfil das personagens.

14.1. Investigação

A investigação é importantíssima para o roteirista, não só para a busca de idéias ou temas, mas também para a história, os diálogos e para a estrutura.

Quando um roteirista estrutura, deve saber para que meio o faz. Conhecer quais são as nossas limitações e possibilidades para um determinado meio é essencial.

Vamos estudar a seguir alguns dos formatos televisivos e cinematográficos mais frequentes.

14.2. Estruturar para a televisão

Telefilme

O telefilme costuma ter uma duração de aproximadamente hora e meia, embora exista também o telefilme curto, de vinte e cinco minutos, e os docudramas, ou outros casos especiais isolados, que podem chegar até os quarenta e cinco minutos.

A estrutura de um telefilme é muito semelhante à de um longa-metragem para o cinema, pelo que as estudaremos em conjunto.

Formato de 25 minutos.

É o formato do capítulo da telenovela e do telefilme curto. Do ponto de vista estrutural, e grosso modo, divide-se em quatro partes:

Primeira parte: de 2 a 3 minutos (abertura).

Segunda parte: 10 minutos (desenvolvimento até a crise).

Terceira parte: 10 minutos (desenvolvimento até o clímax).

Quarta parte: de 2 a 3 minutos (resolução).

Este é um formato muito simples, em que o clímax e a resolução se situam, como sempre, no final. Poderá ter uma interrupção para a publicidade, no meio, entre a segunda e a terceira partes, onde situaremos um gancho (antecipação que cria uma expectativa a ser resolvida na parte seguinte).

Se se trata de uma telenovela, a quarta parte não conterá a resolução, mas sim um novo gancho que se irá resolver no capítulo seguinte.

Em todos os formatos televisivos, a primeira parte chama-se **cabeçalho** ou **exposição do problema**. Pode também existir uma cena isolada, geralmente de muita ação, antes dos créditos, a que os norte-americanos chamam **teasing** ou **pré-créditos**.

A última parte chama-se **cauda** ou **resolução do problema**. É o **epílogo**, que no caso da telenovela, como já dissemos, deverá conter um gancho.

Este formato televisivo de vinte e cinco minutos caiu em desuso há alguns anos. Agora, no momento em que escrevo este livro, parece estar sendo utilizado de novo, pelo menos na televisão europeia.

Formato de 50 minutos.

Este é um formato clássico para as minisséries e também para algumas séries televisivas. Está pensado para incluir um corte publicitário aproximadamente no meio. De qualquer forma, as redes privadas de televisão impõem com frequência três ou quatro pausas para publicidade.

Do ponto de vista estrutural, este formato divide-se em seis partes:

Primeira parte: 5 minutos (cabeçalho, abertura).

Segunda parte: 10 minutos (desenrolar do primeiro ato).

Terceira parte: 10 minutos (desenrolar do segundo ato até a crise).

Quarta parte: 10 minutos (passagem do segundo para o terceiro ato).

Quinta parte: 10 minutos (desenrolar do terceiro ato até o clímax).

Sexta parte: 4 minutos (resolução).

Uma minissérie não tem de acabar na última parte. Normalmente, o que se faz é procurar uma situação dramática ou uma revelação que antecipará algo para o episódio seguinte. É a isto que se pode chamar **episódio com resolução incompleta**.

A televisão europeia trabalha fundamentalmente com estes formatos, e compete ao roteirista realizar sua estrutura em função deles.

É importante acrescentar que em qualquer dos formatos televisivos as partes mais difíceis de preencher são as centrais. O roteirista deve trabalhar muito nas cenas do desenrolar da ação, pois, geralmente, é nelas que se encontra o ponto mais fraco de todas as estruturas. A manutenção da ação dramática é uma das chaves para se escrever um bom roteiro.

Podemos dizer que a abertura de um roteiro deve ser um momento fascinante, seu final deve ser surpreendente, mas é no desenrolar da parte central que se reconhece o verdadeiro talento do roteirista para estruturar.

14.3. Estruturar para o cinema

Para facilitar nosso trabalho, e uma vez que o cinema é uma linguagem contínua e sem interrupções, podemos dividir o tempo total do filme em blocos de tempo ou em bobinas.

Um filme costuma ter uma duração média de noventa a cento e cinco minutos, o que representa um total de nove bobinas.

Se dividimos o filme em nove blocos de seqüência de estrutura, temos de situar o clímax no oitavo bloco e resolvê-lo no nono.

Não obstante, alguns autores dividem os filmes em sete partes, ou então em cinco blocos. Uma vez feita a divisão, seja ela qual for, estruturaremos cada uma das partes separadamente.

Devemos ter presente que é na sétima parte que devemos situar o clímax. Eisenstein dizia que o mais importante no cinema era a sétima bobina.

Também podemos dividir os cem minutos de um filme em cinco partes de vinte minutos cada uma. A opção entre uma divisão ou outra dependerá do autor.

No telefilme de hora e meia trabalha-se, grosso modo, com uma estrutura similar à cinematográfica, embora o telefilme deva, segundo as teorias norte-americanas, procurar temas, histórias ou personagens que mais adiante possam ser desenvolvidos em séries ou minisséries. Assim, o telefilme constitui uma espécie de ensaio para outros produtos televisivos. Pessoalmente considero que um dos problemas da televisão europeia é precisamente que, de maneira geral, produz poucos telefilmes, ficando depois sem possibilidade de desenvolver séries ou minisséries. No entanto, o telefilme e a minissérie são os produtos audiovisuais de que mais gosto.

O formato norte-americano para o telefilme é constituído por oito partes, com sete intervalos, completando um total de duas horas de programação.

Primeira parte: 5 minutos (abertura).

Segunda parte: 15 minutos.

Terceira parte: 10 minutos (primeiro ato).

Quarta parte: 15 minutos.

Quinta parte: 15 minutos (segundo ato).

Sexta parte: 10 minutos.

Sétima parte: 15 minutos (terceiro ato).

Oitava parte: 5 minutos (resolução).

14.4. Relação tempo/dimensão do script

A correspondência entre **tempo** e **dimensão** do *script* pode ser medida assim:

Em televisão:

90 minutos de ação equivalem a 100 folhas *standard*.

50 minutos equivalem a 52 folhas *standard*.

Em cinema:

100 minutos de ação equivalem a 120 folhas *standard*.

15 minutos equivalem a 20 folhas *standard*.

10 minutos equivalem a 15 folhas *standard*.

5 minutos equivalem a 8 folhas *standard*.

14.5. Os horários e a programação televisiva

A segunda informação útil para o roteirista refere-se à hora de emissão e às limitações que o código televisivo impõe a esse horário.

Todos os países têm um código nacional ou de censura para televisão. Se a hora de emissão do nosso programa é às 17:00 horas, as limitações são maiores. Em contrapartida, às 22:00 horas as limitações do código são menores.

Conhecer o código nacional televisivo facilita o nosso trabalho, já que nos poupa a incorporação de cenas que depois seriam excluídas por inapropriadas.

No cinema acontece a mesma coisa, mas deve-se ter presente que o critério funciona por idade, ou seja, maiores de quatro anos, maiores de doze anos, maiores de dezesseis anos e maiores de dezoito anos.

É importante conhecer estes códigos, já que, quando um produtor nos contrata para fazer o roteiro de um filme para maiores de quatro anos, temos de pensar no que se pode mostrar e que tipo de assuntos se podem tratar e desenvolver.

14.6. Número de atores, instalações e cenários

Outra informação importante é saber o número de atores, instalações e cenários que teremos à nossa disposição.

Em televisão, para um episódio de cinquenta minutos,

podemos contar frequentemente com dez atores (que falem), doze cenários e alguns exteriores.

Para as minisséries televisivas, as limitações são variáveis. Temos de contar com uma média de trinta e cinco atores (personagens que falem), ao passo que os cenários e instalações necessários são muitos mais, embora dependendo do tema de que tratamos. Não se trata de quantidades ilimitadas, mas sim de necessidades mais amplas.

Em cinema, normalmente, o máximo é de dezoito a vinte e oito atores. Tudo depende da produção e dos cenários e instalações necessários, coisa que no cinema é muito variável. Ainda assim, é preferível que as ações se concentrem num mínimo de instalações e cenários, pois facilitará o trabalho e diminuirá os gastos de produção.

14.7. Resolução do processo

Agora que já conhecemos as nossas limitações e as **regras do jogo**, podemos começar a resolver a nossa estrutura. Antes de mais nada, contudo, é conveniente saber que uma folha corresponde de um minuto a um minuto e meio de ação.

Claro que isto pode variar segundo a ação dramática (uma página pode equivaler a trinta segundos), mas a média costuma fixar-se em um minuto.

14.8. Tempo de reflexão

Falaremos agora da **gestação**, do período de que necessitamos para **deixar crescer** naturalmente, dentro de nós mesmos, a idéia original.

Durante esse tempo que dedicamos a pensar como vamos contar a nossa história, podemos pensar toda a estrutura de uma vez ou por partes. O que realmente importa

é saber **aonde** queremos chegar, onde vamos situar o clímax. Feito isso, desenvolveremos o tema de forma que a tensão dramática cresça do princípio ao fim e, conseqüentemente, aumente o interesse.

Num filme policial, o ponto em que vamos situar o clímax é de importância capital se queremos que se mantenha o suspense.

É um trabalho estritamente **individual**. O autor senta-se e pensa no tema; se for necessário, indaga, consulta outras obras que tratem do mesmo tema. Por fim, reflete, deixa a idéia germinar e mune-se do máximo de material possível.

Recordo uma ocasião em que passo horas vendo vídeos sobre a Índia antes de começar a estruturar a minissérie *Na boca do dragão*. Uma das minhas filhas fez a seguinte observação: “Que trabalho esquisito o do meu pai, que passa horas vendo vídeos, parece mais uma diversão do que um trabalho.”

Ou também aquela famosa frase de um produtor americano que, quando encontrou seu roteirista desenhando, lendo jornais e com vários livros abertos em cima da mesa, lhe disse: “Eu te pago para escrever, não é para ler, não.”

Se o trabalho for **repartido**, o autor fala com seu colega, os dois trocam idéias e fazem o conhecido *brainstorm*.

Gosto muito de trabalhar em colaboração com outros roteiristas, até porque, como trabalho em roteiros escritos numa língua que não é a minha, meu colega é que levará a cabo a redação final. No entanto, ao concluí-lo, é praticamente impossível saber quem teve tal ou qual idéia, quem foi o responsável por determinada estrutura dramática, ou qual dos dois disse pela primeira vez a palavra para um determinado diálogo.

Tenho excelentes recordações do meu trabalho com Gabriel García Márquez (colombiano), Alexander Chlepianov (russo), Aguinaldo Silva (brasileiro), Louis Charles Sirjack

(francês), José Fanha (português) e muitos outros. Também tive como colaboradores e assistentes Andrés Agudelo (espanhol), Roberta Ronconi (italiana), Regina Braga (brasileira) e Drew Hamond (norte-americano).

Enquanto escrevo este livro, acabo a série *Arnau, os dias secretos*, com Xesc Barceló (catalão), e já começo a pensar e a sentir que no futuro também vou ter dele uma grande saudade.

Uma boa colaboração é como um casamento; um alimenta o outro, e tudo junto ajuda na elaboração de uma obra em comum.

Também existe, evidentemente, o trabalho com o diretor. Famosos ou não, muitos diretores costumam intervir em todas as fases do trabalho, até mesmo na estrutura, e contribuem para a obra final do roteiro com sua ótica pessoal.

Não é raro que diretores, atores e produtores participem deste processo e colaborem com ele dentro das suas possibilidades. São o que se chama “reuniões de criatividade” ou “estrutura italiana” (o nome provém do *boom* do neo-realismo italiano, quando eram vários os roteiristas que escreviam o mesmo roteiro em colaboração com todos os outros membros da equipe).

Só depois de todo o mundo intervir, quando as hesitações principais estão resolvidas, é que o roteirista, então sozinho, confecciona sua estrutura.

15. A ESTRUTURA PILOTO

Uma estrutura piloto é aquela que ainda não é definitiva, porque esta se completa à medida que o trabalho se desenrola, já que enquanto escreve o primeiro roteiro o ro-

teirista continua a modificá-la, variando sutilmente o rumo dos acontecimentos.

A estrutura piloto é, portanto, uma espécie de guia. Quando montamos uma estrutura, as primeiras perguntas que nos fazemos são: Que macroestrutura vou fazer? Onde vou situar o clímax?

Para contar uma história, temos quatro caminhos clássicos de desenvolvimento da macroestrutura. A macroestrutura vai se desenrolando com a mediação de um **narrador** (alguém presente ou em *off* que nos conta, através de imagens, a história); com a ajuda de **legendas** (com as quais entramos em novos universos e períodos da história); através de **ação direta** (obedecendo a uma ordem cronológica, direta e simples); ou, finalmente, por meio de **flash back** (contamos o passado).

O narrador.

O narrador pode estar presente, em *off*, ou *presente em off*. Temos um exemplo de narrador nos filmes de Woody Allen e também nos desenhos animados de Walt Disney.

Evidentemente, o narrador tem de se integrar na história, tem de tomar parte nela, quer como personagem que narra, quer como apresentador, que de quando em quando interfere no processo.

Fellini costumava utilizar este último recurso. Qualquer filme ou espetáculo que tenha uma personagem-guia que vai explicando, narrando, ou desenvolvendo a ação classifica-se dentro deste modelo. Por exemplo: *E la nave va*.

Legendas.

Trata-se de um desenrolar de acontecimentos com comentários, títulos e subtítulos.

As legendas podem ser geográficas e indicar um lugar, ou a passagem do tempo — “um ano depois”, “seis meses depois”, “anos antes” — como em *Amo tu cama rica*, de

Emilio Martínez Lázaro; as mudanças de estação (verão, inverno); ou também explicar uma cena, uma mudança de intenções. Podem até fazer investigações de pensamento, como acontece em *Querelle*, de R. W. Fassbinder.

Nos filmes mudos, o uso de legendas era essencial, uma vez que não existia som.

E, mesmo que não haja qualquer frase, a simples indicação de que é verão ou inverno também é considerada uma legenda.

Ação direta.

A ação direta é um roteiro que obedece a uma ordem cronológica dos acontecimentos da vida real.

O tempo dramático é caracterizado pela síntese das horas, meses ou anos em duas horas de espetáculo. Atenção, pois, para esta diferença entre **tempo dramático** e **tempo real**.

O tempo dramático é a síntese do tempo real (ver Capítulo 7). Alguns cineastas, como Godard, por exemplo, fizeram experiências cinematográficas nas quais de fato foram registradas apenas duas horas de um acontecimento qualquer, de forma que a ação obedecia ao tempo real. Hitchcock também tentou esta experiência (*Festim diabólico*).

Flash back.

Não se deve confundir com o *flash back* isolado dentro de um produto audiovisual.

O *flash back* aqui indicado é o caminho estrutural que escolhemos para construir a história, ou seja, quando todo o filme é um grande *flash back*.

Como exemplo desta técnica, podemos citar em cinema *Crepúsculo dos deuses*; em televisão é pouco utilizado.

Normalmente é utilizado para ilustrar alguma coisa que sucedeu no passado da personagem: é uma técnica arriscada, que deve ser dosada com extremo cuidado.

O uso incorreto do *flash back* pode acarretar uma perda de interesse e tornar a história confusa; portanto, terá de estar em perfeita interligação com ela, e ser absolutamente necessária sua incorporação numa ação dramática, para se recorrer a ele. Se assim não for, o melhor é não utilizar, pois pode entorpecer o desenrolar dos acontecimentos.

Todas essas técnicas que vimos — **narrador, ação direta, legendas e flash back** — não são soluções incompatíveis. Pode-se fazer um filme utilizando-as todas combinadas, como por exemplo *Amarcord*, de Fellini.

Outros exemplos:

— Em *flash back*: *Amadeus* (em TV, a minissérie *Pobre menina rica*).

— De ação direta: *Barton Fink* (em TV, a série *Dallas*).

— Com legendas: *O silêncio dos inocentes* (em TV, a minissérie *Lampião e Maria Bonita*).

— Narrada: *Os bons companheiros* (em TV, a série *McGuyver*).

Na realidade, o que importa não é a pureza do gênero, mas o uso que fazemos dessas técnicas, dessas possibilidades.

16. A CONSTRUÇÃO

Agora que já conhecemos os caminhos possíveis da macroestrutura, vamos entrar em cheio no processo através de pequenas partes a que chamamos **cen**as.

A **cena** é a base, a **unidade dramática do roteiro**. Não exige mudança de localização nem salto no tempo; seu princípio ou seu fim é determinado pela variação de integrantes no grupo de personagens (entradas ou saídas). Também os movimentos da câmera permitem a mudança de cena sem-

pre que acompanhem uma personagem na sua deslocação de um cenário para outro.

A organização em seqüência dessas unidades menores é o fundamento para a construção da estrutura.

Neste ponto do processo da escrita do roteiro, começamos a falar de cena como um breve resumo descrito da ação, sem diálogos.

Estes apontamentos, organizados de modo determinado, dão-nos o primeiro esquema dramático da nossa estrutura.

Vou abrir aqui um parêntese. Na técnica e arte do roteiro — creio mesmo que em todas as técnicas e artes —, passamos do pequeno para o grande, partimos da essência para chegar ao todo. Assim, da *story line* passamos para a história, de um ser apenas esboçado chegamos à personagem e, de novo aqui, começamos por um apontamento ou resumo da cena para concluirmos com ela como tal; isso nos vai ocupar no próximo capítulo (microestrutura, diálogo e tempo dramático).

Mas aqui, neste momento estrutural, devemos conhecer, pelo menos, como se dividem dramaticamente as cenas. É realmente indispensável para a construção orgânica e dramática de uma história.

Do ponto de vista didático, existem dois tipos de cenas:

— **Essenciais**

— **De transição ou integração**

E digo didático porque, na maioria dos casos, uma cena não tem uma função pura; quase sempre, mesmo uma cena essencial contém transição e integração, ou ao contrário; no entanto, pode-se afirmar que em cada cena predomina uma destas funções.

16.1. Cenas essenciais

As cenas essenciais são as que contêm o fundamental para o desenrolar do drama.

Atualmente são classificadas em cinco tipos:

Cenas de exposição.

São as mais adequadas para expor um motivo, um problema, uma informação. Devemos ser muito cautelosos na confecção deste tipo de cenas para o resultado não ser demasiado didático.

Cenas de preparação.

São aquelas que nos informam das complicações que virão mais tarde. Neste tipo de cenas, corremos o perigo de ser demasiado explícitos.

Cenas de complicação.

São as que ilustram o desenrolar da complicação e nos preparam para o clímax. O risco, neste ponto, seria fazer diminuir a expectativa do clímax.

Cenas de clímax.

Evidentemente, são o ponto mais alto do drama. Os norte-americanos chamam-lhes *obligatory scenes* (cenas obrigatórias), porque sem elas não existe o grande momento dramático.

Cenas de resolução.

Também chamadas terminais ou de conclusão, são as que se encontram no final de qualquer produto audiovisual.

16.1.1. Trabalhando com cenas essenciais

Com o que acabamos de ver, um leitor distraído poderia supor que toda a estrutura dramática contém sempre a mesma ordem de tipos de cenas. Desta maneira, a estrutura começaria sempre com cenas de exposição, seguiria com outras de preparação e depois viriam as cenas de complicação, clímax e, finalmente, de resolução. Isso equivalia a conceber a estrutura como se se tratasse de uma receita culinária.

A ordem dos fatores não é necessariamente a que acabamos de expor. Pode ser modificada ou alterada. Mas o que importa é que tudo corresponda à intencionalidade de aumentar a carga dramática da estrutura, de maneira que a história resulte mais interessante.

Por exemplo, pode-se montar uma estrutura da seguinte forma:

1. Começamos com uma **complicação**.
2. Expomos os fatos e os problemas com um *flash back* (**exposição**).
3. Entramos no **clímax**.
4. Cenas de **preparação** das complicações que vão ajudar na interpretação do clímax (outro *flash back*).
5. Voltamos ao **clímax**.
6. Cenas de **resolução**.

Portanto, a estrutura é maleável. Existe uma infinidade de combinações, tudo depende da imaginação do autor.

16.2. Cenas de transição e de integração

Também se denominam **intermediárias** e servem para ligar as cenas essenciais.

Quando compomos estas últimas, cria-se entre elas um

vazio intermediário, que devemos superar com elementos de integração e/ou transição.

São várias as soluções possíveis para unir entre si as cenas: o passar do tempo, o *flash back* e outras formas de transição.

O passar do tempo.

Como o tempo dramático é diferente do real, para que sua passagem fique clara, e não se dê de forma abrupta, utilizamos diferentes técnicas: a famosa folha do calendário levada pelo vento, as páginas de um jornal que se vão acumulando, o nome das estações por onde passa o trem etc.

Hoje em dia, como o público já se habituou a estes recursos, criou-se uma espécie de cumplicidade, de forma que não é necessário que estas indicações sejam tão claras ou evidentes. Assim, incorpora-se a passagem do tempo nos diálogos e nos acontecimentos.

Uma passagem de tempo muito longa é a **elipse**. Por exemplo: toca-se fogo numa casa / corte / apagam-se as cinzas. A elipse mais conhecida é a do filme *2001, uma odisséia no espaço*, na qual passamos da Idade da Pedra para o ano 2001 em questão de segundos.

Com a **elipse**, podemos passar de uma **complicação** a uma **resolução** rapidamente.

O passar do tempo é, portanto, um elemento integrador das cenas.

Flash back.

Falamos agora do *flash back* precisamente como elemento integrador. O *flash back* pode ser brilhante, mas é, com frequência, embaraçoso. Não inspira confiança nem ao público nem aos produtores. “Como regra geral, é sensato evitar os *flash backs* sempre que possível, simplesmente porque interrompem o avanço da história. Isto pode aborrecer ou confundir os espectadores.”¹¹

Um *flash back* pode ser de três tipos:

Flash back evocador.

Uma personagem solitária evoca o que se passou tempos atrás para explicar melhor o presente.

Flash back explicativo.

Uma personagem (por exemplo, um detetive) explica em *flash back* como o crime foi realmente perpetrado. Trata-se então de uma *revival*, porquanto alguém explica a outrem o que se passou.

Flash back atípico.

Este tipo de *flash back* é o que não pode ser classificado nem como explicativo, nem como evocador, mas sim como uma mistura de ambos, ou como um elemento de união. Apresenta-se quase sempre como um elemento de surpresa.

Outras formas de transição.

Trata-se de cenas até agora não classificadas e que não possuem um valor essencial. Na maioria dos casos, têm uma função de transição; estão muito abertas e, por vezes, são o resultado da aplicação de novas tecnologias, de forma que seu peso dramático é muito baixo. Podemos dar como exemplo o *video clip*, desenhado basicamente para esse tipo de cenas que, por não serem essenciais, deixam o espectador num nível muito baixo de assimilação.

Finalmente, qualquer coisa que inventemos ou imaginemos para aumentar e aguçar o interesse do público é válida para esta classificação.

Cenas oníricas.

As ilusões de uma personagem que, embora pareçam reais, são apenas o reflexo de sua subjetividade; normalmente, um sonho.

Inserção.

Imagens fugazes que nos recordam que algo vai suceder, *flashes* que nos remetem a um acontecimento, que aumentam a emoção e antecipam uma situação.

Por exemplo, o *insert* da víbora na série *Lampião e Maria Bonita* — já citada anteriormente — significa que o protagonista ia confrontar-se com algum problema importante.

Previsão ou *flash-forward*.

É uma cena que nos mostra, parcialmente, o que irá ocorrer mais adiante.

Anúncio de cena (*trailer*).

É outro tipo de *flash-forward*, composto por pequenas imagens emocionantes ou incitadoras de um determinado programa que irá ser exibido daí a alguns dias. É utilizado como propaganda para uma estréia, ou uns minutos antes da apresentação. Era um recurso muito utilizado em *Malu Mulher*. Todo *trailer* é um *flash-forward*.

Flash back dentro de um flash back.

É uma técnica muito perigosa, já que pode fazer com que se perca o fio da história. Na medida do possível, o roteirista principiante deve evitá-lo.

Quando escrevi *O tempo e o vento*, adotei esta técnica; e, ainda hoje, os primeiros episódios dessa minissérie, que ganhou o prêmio do Festival de Havana, parecem-me pouco claros para um espectador médio.

17. O PROCESSO DE ESTRUTURAR

Quando já contamos com todos esses elementos — as personagens, a história que vamos contar, a macroestrutu-

ra, os tipos de cenas essenciais, os mecanismos do passar do tempo etc. —, é chegado o momento de nos sentarmos e começarmos a trabalhar.

Cada autor tem o seu método, que tanto pode ser simples como complexo. Eu, por exemplo, geralmente faço uma pequena lista das cenas e dos seus conteúdos numa folha de papel; mas, quando trabalhei com Gabriel García Márquez, utilizamos um enorme quadro-negro para podermos olhar para as cenas de longe e mudá-las de lugar. Com Xesc Barceló, usamos pequenas fichas; cada uma representava uma cena e o respectivo conteúdo, e com elas dávamos forma a uma estrutura no chão. Mudávamos constantemente as fichas de um lugar para o outro, até conseguirmos a melhor evolução dramática do episódio.

Rift Fournier, roteirista americano — autor de *Kojack* e *As panteras*, entre outros —, contou-me que costuma usar fichas de várias cores. Cada cor corresponde a um núcleo dramático. Por exemplo, as dos policiais são encarnadas, as dos bandidos, azuis, e as da família seqüestrada, verdes. Rift cola todas essas fichas numa grande parede.

Drew Hamond, meu amigo e colaborador no roteiro de *Red Buick on Via Veneto*, usa complexas telas de computador coloridas.

Qualquer metodologia é válida para se conseguir uma boa estrutura, mas a forma mais bonita e mais fácil que conheço de estruturar é a que utiliza a roteirista italiana Suso D'Amico, quã a explicou desta maneira a uma platéia perplexa: “Sentava-me olhando para o jardim com uma folha de papel e um lápis e fazia meu esboço primário... Escrevia rapidamente o resumo de uma cena, depois uma passagem de tempo, depois outro resumo e outra passagem de tempo, e assim sucessivamente até o final. O resumo consistia em poucas palavras simples que só eu entendia.”¹²

18. ANÁLISE

O exercício proposto consistiu em recriar a estrutura de uma história verídica, narrada por Michel Foucault em *Moi, Pierre Rivière ayant égorgé ma mère, ma soeur et mon frère...*

Vejam os argumentos de Foucault:

“Pierre Rivière, vinte anos, camponês; vive com os pais, dois irmãos pequenos e a avó numa aldeia francesa em 1826. A mãe, autoritária e cruel, faz da vida do pai um calvário, e Pierre sofre com essa situação. Semi-analfabeto, costuma ir à igreja da aldeia, onde lê livros sagrados e se converte numa espécie de místico solitário. Seu comportamento é bizarro, e põem-lhe a alcunha de O Idiota; assusta as crianças com animalidades tais como crucificar rãs e pássaros nas árvores. Um dia, quando já não consegue agüentar as disputas diárias dos pais, decide matar a mãe e a irmã, uma vez que ambas são cúmplices contra o pai. Decide matar também o irmão pequeno, um menino dócil e amado pelo pai, porque acha que iria sofrer muito com a morte da mãe. Dito e feito: degola a mãe, grávida de seis meses de outro homem, a irmã e o irmão. Depois foge e vai perambular pelos bosques até que acaba por se apresentar ao juiz da aldeia. Encarcerado, julgado e condenado à morte, consideram-no louco, até que escreve suas memórias em cinquenta folhas de papel, onde analisa, na primeira parte, a vida conjugal dos pais e, na segunda, seu próprio comportamento quando pequeno. Estas memórias fazem com que o juiz reveja a sentença, já que não se trata de um louco, mas sim de um superdotado. Pierre é condenado à prisão perpétua, mas acaba por se enforcar na prisão em 1840.”

A estrutura que reproduzimos a seguir foi elaborada por um grupo de alunos do curso de roteiristas feito na Ca-

sa de Arte de Laranjeiras (Cal, 1982). Por consenso, foi decidido que a história seria estruturada num formato especial de quarenta e cinco minutos para a televisão.

Fez-se então uma adaptação do argumento original, atualizou-se a história, mudou-se o local dos acontecimentos, que passou a ser o Brasil contemporâneo. A personagem de Pierre converteu-se em Pedro, e o pai num pastor protestante. Criou-se também uma nova personagem, um editor de livros, que era quem contava a história.

O argumento, recriado, dividiu-se em cinco partes:

Primeira parte: 4 cenas (5 minutos de ação). Apresentação.

Segunda parte: 6 cenas (10 minutos de ação). Desenvolvimento.

Terceira parte: 8 cenas (10 minutos de ação). Desenvolvimento.

Quarta parte: 8 cenas (10 minutos de ação). Clímax.

Quinta parte: 10 cenas (10 minutos de ação). Epílogo.

Estrutura da primeira parte

- Cena 1. Exterior do Rio de Janeiro/Localização da história.
- Cena 2. Centro da cidade, o carteiro entrega umas cartas e uns embrulhos.
- Cena 3. Um escritório. O editor fala ao telefone. Recebe um embrulho trazido pelo carteiro. Lê o manuscrito que vinha dentro do embrulho. Lê uma parte do manuscrito de Pedro.
- Cena 4. Uma parte do livro em quatro *flash backs*, a infância de Pedro quando maltratava os animais.

Análise da primeira parte

Trata-se de uma parte introdutória, de preparação. Apresenta-se o fio condutor da história. A localização dos acontecimentos foi feita, e há uma antecipação em *flash back* comprovando as incríveis revelações do manuscrito.

Estrutura da segunda parte

- Cena 5. Exteriores da prisão. O editor vai à prisão encontrar-se com Pedro.
- Cena 6. Interior da prisão. O editor fala com o psiquiatra.
- Cena 7. Consultório do psiquiatra. O editor fala e fica sabendo que Pedro se encontra em tratamento. O psiquiatra diz que ele é tranqüilo e introvertido.
- Cena 8. O pai de Pedro recebe um embrulho igual ao do editor.
- Cena 9. O editor e o psiquiatra despedem-se, quando soa o alarme geral na prisão.
- Cena 10. Luta no refeitório da prisão. Pedro, que fora descrito como tranqüilo, está furioso.

Análise da segunda parte

O tema da história foi desenvolvido. Vimos como o editor procura o autor do manuscrito e os motivos que induziram Pedro a escrever-lhe.

O perfil de Pedro foi traçado. Há um detalhe importante, a cena em que o pai recebe o manuscrito. Abre-se assim outro núcleo dramático.

Estrutura da terceira parte

- Cena 11. Encontro do editor com Pedro. Pedro explica sua história.
- Cenas 12, 13, 14, 15 e 16. *Flash back* da vida de Pedro. Sabemos que o pai é um pastor protestante que tem uma família reprimida e que a mãe é uma mulher da vida. Com estas cinco cenas, vimos toda a vida de Pedro.
- Cena 17. A prisão. Pedro recebe a visita do pai.

Análise da terceira parte

Quase toda ela é em *flash back*. É a história de Pedro sem a resolução final, que é reservada para mais adiante.

Estrutura da quarta parte

- Cena 18. O pai fala com Pedro. Pede-lhe que não publique o livro. O pai diz que Pedro está louco e que nunca o perdoará.
- Cena 19. O livro é impresso.
- Cena 20. O advogado comunica a Pedro que entrou com pedido para que lhe seja permitido ir à festa de lançamento do seu livro.
- Cena 21. Tipografia. O livro está sendo impresso.
- Cena 22. O pai vai ter com o editor. Pede-lhe que não publique o livro.
- Cena 23. Pedro recebe o primeiro exemplar.
- Cena 24. *Flash back*. Vemos como matou a mãe, a irmã e o irmão (cena principal do capítulo).

Análise da quarta parte

A quarta parte é marcada pelo conflito entre o pai e Pedro e pela última cena, muito violenta e reveladora. Só através desta cena sabemos o que Pedro fez, isto é, matar sua família.

Estrutura da quinta parte

- Cena 25. Preparativos para a festa do lançamento do livro.
- Cena 26. Pedro recebe a notícia de que lhe negam autorização para ir ao lançamento.
- Cena 27. A festa começa.
- Cena 28. O pai, sozinho, reza para que o livro não saia.
- Cena 29. Pedro encontra-se só, na prisão.
- Cena 30. Festa.
- Cena 31. O pai já não reza.
- Cena 32. Pedro está sozinho.
- Cena 33. A festa continua.
- Cena 34. Pedro se suicida.

Análise da quinta parte

Esta parte apresenta um paralelismo: a angústia de Pedro em face da festa de lançamento do livro e o contraponto das cenas em que o pai aparece rezando.

Análise global

Trata-se de um trabalho simples, baseado num argumento muito complexo. É preciso salientar que este exercício foi feito em uma hora de aula, com pouco tempo para ser tranqüilamente meditado.

A recriação parece-me confusa. A personagem do editor resulta artificial, pouco significativa.

Com esta estrutura, não tiramos todo o sumo que esta história pode dar.

Observemos, no entanto, como os alunos se preocuparam em colocar **ganchos** antes de cada interrupção.

Há um problema: a figura do pai devia ser mais desenvolvida.

Recordemos que esta estrutura é apenas um primeiro guia para o nosso trabalho. A partir daqui, elaboraremos o primeiro roteiro; portanto, pode-se refazer e voltar a compor.

Normalmente, a estrutura é apenas uma orientação para o roteirista. Este trabalho, aparentemente sem sentido, sem graça, serve de base para o desenvolvimento do primeiro roteiro e é essencial para um bom resultado.

Fizeram-se alguns exercícios como este na aula, e todos resultaram igualmente satisfatórios.

19. CONCLUSÕES

O capítulo foi dedicado à **ação dramática**. Definimos ação dramática como o encadeamento de fatos e aconteci-

mentos que formam a história. Lançamos uma rápida vista de olhos à história do teatro grego, passando pelos fundamentos desenvolvidos por Aristóteles até chegarmos ao atual conceito de *plot*, **núcleos dramáticos** e **forças motivadoras**. Assim, depois de introduzirmos em nosso trabalho o **qual**, o **onde**, o **quando**, o **quê** e o **quem**, acrescentamos agora o **como**, sua definição, estudo e função.

A **estrutura dramática** foi estudada exaustivamente. Falamos dos elementos necessários para construir uma estrutura (macroestrutura e microestrutura) e explicamos os conceitos de **expectativa**, **antecipação** e **suspense**.

Estabelecemos os critérios para reconhecer uma **estrutura clássica** e os desenvolvemos ponto por ponto, até chegarmos aos conceitos de **diagrama dramático**, **valores dramáticos** e **relação platéia/estrutura**.

Os conceitos de *plot* e de **núcleo dramático** foram definidos, classificados e descritos nas suas formas e formatos.

A **investigação** que o roteirista deve levar a cabo para fazer a estrutura também foi aplicada, seguida pelos **principais tipos de estrutura** para os meios televisivos e cinematográficos.

Descrevemos a **resolução do processo** e o **tempo de reflexão** para se fazer uma estrutura; estudamos a construção dramática de uma **estrutura piloto**, ponto fundamental deste capítulo e do trabalho do roteirista; introduzimos o conceito de **unidade dramática** (cena). As cenas foram classificadas como **essenciais** e de **transição** ou **integração**.

Detivemo-nos no **processo de estruturação** de um roteiro e nos problemas e possibilidades que o roteirista encontrará na sua tarefa, dando exemplos de como alguns roteiristas famosos levam a cabo esse trabalho.

Finalmente, analisamos uma estrutura piloto baseada numa história narrada por Michel Foucault.

20. EXERCÍCIOS

Talvez, de todos os exercícios propostos neste livro, aqueles que se referem à estrutura sejam os mais difíceis e trabalhosos.

Recordo uma ocasião em que me encontrava na França e vi, no programa *Apostrophes*, uma entrevista com o escritor e roteirista peruano Mario Vargas Llosa. Nessa entrevista, ele afirmou que um dos pontos-chave para se escrever um bom romance é possuir uma excelente estrutura e confessou que antes de começar a escrever estudou detalhada e profundamente as estruturas das obras de Flaubert.

O que proponho aqui é basicamente o mesmo: estudar a estrutura dramática das obras de outros roteiristas; algo que eu próprio fiz.

Vamos propor três tipos de exercícios:

20.1. Exercícios de criação estrutural ausente

Também chamados **exercícios de investigação estrutural**. Consistem em estudar a estrutura de roteiros publicados, fitas de vídeos ou filmes.

Cinema

Atualmente, publicam-se roteiros. Enquanto escrevo este livro, estréia na Espanha o filme *A volta do capitão Ganchó*, de Steven Spielberg, cujo roteiro romanceado já está nas vitrines das livrarias. Também foram publicados recentemente *Coração selvagem*, de David Lynch, e *O céu que nos protege*, de Bernardo Bertolucci, além dos já clássicos roteiros de Hitchcock, Truffaut e Bergman.

Para o estudo estrutural de filmes, sugiro analisar qualquer roteiro publicado, fazendo-nos as seguintes perguntas:

1. O problema fica claro no princípio da estrutura? É realmente um problema importante? Quantas cenas foram necessárias para expor o problema?
2. Quantos *plots* existem? Qual é o principal? E quantos núcleos dramáticos existem?
3. Detecta-se algum condutor dramático em alguma cena concreta?
4. A crise está bem colocada dentro da estrutura dramática? É crucial? Quantos momentos de crise existem nesta estrutura?
5. Quais são as cenas essenciais? De que maneiras diferentes se especifica o passar do tempo?
6. O conflito-matriz é a base central da estrutura?
7. O clímax está no ponto adequado (isto é, no final)? É dramaticamente forte?
8. A resolução é satisfatória? Ficou por solucionar algum *plot* ou núcleo dramático na estrutura?
Se for possível, vale a pena ver o filme cujo roteiro se estudou.

Televisão

Fazer o mesmo exercício, formulando as mesmas perguntas, mas, neste caso, sobre um episódio de uma série ou minissérie que se tenha gravado e se possa ver diversas vezes.

É interessante comparar a estrutura fechada de um filme de cerca de cem minutos com a de um episódio de uma minissérie que fique em aberto e que tenha uma duração de uns cinquenta minutos.

20.2. Exercícios de criação estrutural parcial

Fazer os mesmos exercícios descritos anteriormente, acrescentando mais duas perguntas:

9. Que mudanças poderiam ser realizadas quanto à ordem e também quanto ao conteúdo das cenas, sem quebrar a estrutura do clímax e a resolução? Isto é, manipular o princípio e o meio da estrutura tentando não destruir o clímax nem o final.
10. Que mudanças poderiam ser realizadas quanto à ordem e quanto ao conteúdo das cenas, sem quebrar o início e o desenrolar da estrutura? Ou seja, manipular o clímax e criar um novo final como resolução do conflito-matriz.

Com este segundo tipo de exercícios, qualquer pessoa se pode tornar um colaborador secreto de um roteirista profissional. Eu próprio fiz este tipo de exercício em algumas aulas, e os resultados foram sempre ótimos, às vezes até mais criativos do que os originais.

20.3. Exercícios de criação estrutural total

Trata-se de tentar imaginar uma estrutura própria.

Sugiro que se comece por uma estrutura de trinta minutos, pequena, simples, para um curto episódio televisivo, por exemplo.

Podemos imaginar que esse curto episódio conterà uma pausa publicitária no meio e que, portanto, haverá necessidade de um “gancho” nesse momento.

Aconselho também que não se trabalhe com histórias surrealistas ou fantasiosas em excesso. Quando está começando, o roteirista deve constatar a dificuldade de estruturar histórias com um grande componente de credibilidade.

NOTAS

- ¹ GONZÁLEZ, Anibal, *Poética*, Aristóteles, Edição bilingüe, que inclui também *La epístola a los Pisones*, de Horácio, Madri, Ed. Taurus, 1987.
- ² FIELD, Syd, *The Screenwriters Workbook*, Nova York, A Dell Trade Paperback, 1984, p. 93.
- ³ SWAIN, Dwigth, *Film Scriptwriting*, Boston & London, Focal Press, 1988.
- ⁴ BRAGA, Gilberto, autor de *Dancing days* e de *A escrava Isaura*.
- ⁵ Aristóteles, *Poética*, Capítulo 7.
- ⁶ Aristóteles, *op. cit.*, Capítulo 8.
- ⁷ KELSEY, Gerald, *Writing for TV*. Londres, A & C Black, 1990, p. 88.
- ⁸ *A Pratical Manual for Screenwriting*. New American Library, USA, 1951.
- ⁹ PROPP, Vladimir. *Morfología del cuento*. Buenos Aires, Col. Crítica e Natureza, 1972.
- ¹⁰ FIELD, Syd, *The Screenwriters Workbook*. Nova York, A Dell Trade Paperback, 1988, p. 27.
- ¹¹ SWAIN, Dwigth, *op. cit.*, p. 198.
- ¹² Suso d'Amico numa conferência proferida no Centro ACARTE de Lisboa, em 1991.

CAPÍTULO SÉTIMO

.....

TEMPO DRAMÁTICO

BARTON: Por estranho que pareça, Charlie, suponho que escrevo acerca de pessoas como você; o trabalhador corrente, o homem comum.

CHARLIE: Você tem a cabeça em cima dos ombros.*

* Fragmento de diálogo de *Barton Fink* — *Delírios de Hollywood*. Dirigido, produzido e escrito por Joel e Ethan Cohen. Palma de Ouro do Festival de Cannes de 1991.

1. REFLEXÕES SOBRE O TEMPO DRAMÁTICO

No prólogo da minha peça de teatro *Nostradamus*, faço os seguintes comentários sobre o tempo:

“Figura difícil que, embora me incomode, me fascina muito mais pela sua leitura dramática do que pelo seu mistério, ditado pela física. O segredo que guarda pode facilmente prender um ousado, enlouquecer um puro, seduzir um poderoso ou perturbar o imprudente. Porque possui a força do estático, mas transcorre. Embora seja absoluto, é quase sempre relativo. Dizem que é inexorável, ainda que possa ser recuperado pela arte, pela história e pela nossa memória. Um quebra-cabeças. Muito mais perto da luz do que da matéria. É o invisível que deixa marcas.”¹

Barcelona, dezembro de 1991: a última semana de aulas do Curso de Escrita para Cinema e TV da UAB foi muito movimentada, devida à cerimônia de fim de curso, aos jantares de fim de curso, às últimas conferências dadas por Jean-Claude Carrière e aos meus encontros finais com os alunos para fazer uma retrospectiva e um balanço do curso. Lembro-me de que era uma terça-feira, chovia muito e eu

ia entrando na Universidade quando uma aluna colombiana se acercou de mim e me disse que infelizmente não ia poder comparecer ao jantar de encerramento, no sábado, porque partia na sexta-feira para Bogotá. Conversamos um pouco sobre a Colômbia enquanto eu lhe assinava uns papéis de que necessitava, e assim entramos na sala onde eu ia fazer a conferência. Durante esta, perguntei a cada um dos alunos quais eram os conceitos teóricos sobre roteiro que ainda lhes suscitavam porventura qualquer dúvida. Esta aluna respondeu que onde encontrava maiores dificuldades era na compreensão do conceito de *tempo dramático*.

Utilizei o seguinte exemplo para esclarecer as suas dúvidas:

“Imagine que hoje, em vez de terça-feira, seja sexta, e que dentro de duas horas parte para Bogotá o seu avião; está chovendo e você precisa desesperadamente que eu lhe assinie os papéis. Você me encontra exatamente neste momento, à porta da Universidade, depois de me ter procurado durante horas. Finalmente, assino os seus papéis. Agora, faça uma comparação entre a cena real e esta segunda, imaginada. Claro que este segundo momento dramático é muito mais tenso e angustiante do que o primeiro, pela simples razão de que, imaginariamente, você já devia estar embarcando, no aeroporto. O único fator que alteramos neste encontro foi o fator *tempo*, que, evidentemente, transforma radicalmente a atmosfera e a ação dramática.”

A noção de *tempo dramático* é muito complexa. Pode-se dizer que cada ação dramática decorre durante um determinado lapso de tempo, que pode ser longo ou curto, lento ou rápido. A isto chamamos *tempo dramático*. Cada cena, cada fragmento da nossa estrutura possui um tempo interior, próprio, durante o qual os acontecimentos ocorrem. Esse lapso de tempo não é real; no entanto, dá-nos a sensação de o ser.

Neste livro, já dissemos que escrever um roteiro é fazer constantemente perguntas. Ao *quê* (conflito), *quem* (personagem), *quando* (temporalidade), *onde* (localização), *qual* (ação dramática), *como* (estrutura), devemos acrescentar, finalmente, o *quanto* (em que quantidade de tempo vai ocorrer).

O **quanto** é o último fator com que trabalharemos. É o tempo de que necessitamos para apresentar os objetivos dramáticos de uma determinada ação.

A noção de **tempo dramático** está presente em cada partícula, em cada fragmento da estrutura e, conseqüentemente, também no produto audiovisual final. Por conseguinte, podemos dizer que existe um **tempo dramático total** e um **tempo dramático parcial**, que é aquilo que acontece dentro de cada cena.

O **tempo dramático total** é a soma de todos os **tempos parciais**, e embora um filme possa ter uma duração de duas horas de tempo real, quando vemos, vivemos outro tempo, que, evidentemente, não é real, mas sim mágico, de ficção, que nos faz condensar em apenas duas horas toda uma tarde, uma vida inteira ou até dois séculos.

Existem no entanto algumas exceções, que poderíamos considerar experiências; como um dos filmes de Hitchcock, *Festim diabólico* (1948), segundo a peça teatral de Patrick Hamilton, no qual o tempo dramático coincide com o real e onde a ação dramática decorre durante cento e vinte minutos. Trata-se de uma coincidência, não é uma verdade; porque o **tempo dramático total**, como soma de **tempos parciais**, não é um conceito ditado nem pela física, nem pela matemática, mas sim uma resposta sensorial a que chamamos **ritmo**.

A propósito de *Festim diabólico*, o próprio Hitchcock fez o seguinte comentário: “A peça de teatro desenrolava-se ao mesmo tempo que a ação; esta era contínua, desde o levantar até o baixar do pano. E fiz a mim mesmo a se-

guinte pergunta: como posso rodá-lo de maneira semelhante? A resposta era evidente: a técnica do filme seria igualmente contínua e não haveria nenhuma interrupção no decorrer de uma história que começa às 19:30 e termina às 21:45. Então ocorreu-me a idéia louca de fazer um filme que constasse de um único plano. Atualmente, quando penso nisso me dou conta de que era completamente estúpido, porque rompia com todas as minhas tradições e re-negava as minhas teorias sobre a fragmentação do filme e as possibilidades da montagem para contar visualmente uma história.”²

O **ritmo** é a qualidade que um roteiro possui de relacionar um conjunto de ações dramáticas dentro de um tempo que consideramos *ideal*. Claro que esta noção de tempo ideal é muito variável, muda mesmo em cada época (se vemos um filme de 1940 e o comparamos com um filme atual, reparamos que hoje as ações decorrem a uma velocidade maior do que há cinquenta anos).

Assim, pode-se dizer que todo o produto audiovisual tem um ritmo, uma resultante de **tempos dramáticos parciais**; que decorre durante um tempo ideal e permite ao espectador sentir cada cena com o peso dramático específico que o roteirista lhe atribuiu.

O **tempo dramático parcial** é, como dissemos, o tempo intrínseco de cada cena. Não é, como poderia pensar, o seu tamanho, visto que uma cena curta pode dar-nos uma sensação de aborrecimento e de um decurso de tempo longuíssimo, e, pelo contrário, uma cena longa, de quatro, cinco, ou até dez minutos, pode provocar-nos um leque de sentimentos e reflexões tão intensos que nos fazem perder a noção do tempo real. Resumindo: nem uma cena curta é sinônimo de tempo real curto, nem uma cena longa reflete, necessariamente, um tempo real extenso.

O tempo é em si um brinquedo da inteligência, como pensa uma personagem em *Hiroshima, meu amor*: “Com-

preender a duração exata do tempo; saber como o tempo se precipita depois da sua lenta queda inútil e que é preciso, no entanto, sofrê-lo: nisto consiste, sem dúvida, a inteligência.”³

Voltemos ao exemplo anterior, com a aluna colombiana. Vamos supor que escrevemos as duas cenas, ambas com o mesmo número de folhas e diálogos. É claro que a primeira cena — a real —, na qual a aluna irá embarcar dentro de quatro dias, possui um tempo dramático muito mais longo do que a segunda, na qual ela deve fazê-lo no espaço de duas horas.

Evidentemente, estas “duas horas” contêm as qualidades de expectativa e tensão que irão atuar sobre o tempo dramático, reduzindo-o. Portanto, demonstramos como o *diálogo* se constitui no fundamento utilizado para alcançar o *quanto* desta cena.

Assim, o **tempo dramático** de uma cena está intimamente ligado ao **diálogo** e às **indicações** que nele existem. Resumindo: o *tempo dramático parcial*, o *quanto*, constrói-se, de um ponto de vista formal, através do *diálogo*. Referimo-nos a escrever cenas.

Neste capítulo, e no próximo, vamos analisar este **quanto** através do estudo do *diálogo* e da *cena*.

Uma vez visto como se faz uma estrutura, passaremos à quinta parte da confecção de um roteiro: o primeiro roteiro, o rascunho, o primeiro tratamento, o *first draft* ou *treatment*.

2. PRIMEIRO ROTEIRO

O primeiro roteiro escreve-se a partir da seguinte noção: a cena é a **unidade dramática de um roteiro**. Portanto,

quando falamos do primeiro roteiro, falamos, basicamente, da cena.

A **cena** é o que também se denomina subdivisão da obra, divisão do ato, ou divisão da ação.

O conceito de cena varia no tempo, dependendo das culturas. Sir Edmund Chamber considera o conceito tradicional como originário do teatro elizabetano. Segundo ele, a cena é **uma parte contínua da ação numa mesma localização**.⁴ Shakespeare sempre se ajustou a esta definição, com a única exceção de *Antônio e Cleópatra*, em que encontramos quarenta e duas cenas em apenas doze localizações diferentes.

Em contrapartida, o teatro francês (a tragédia neoclássica) define a cena como **uma parte do drama na qual a composição da personagem não é alterada**. De acordo com esta definição, quando a personagem principal sai de cena, considera-se que esta acabou, embora as outras personagens continuem ou entrem ali.

Atualmente, no cinema e na televisão, baseamo-nos na cena igreja, ou seja, aquela que é determinada pela sua localização no espaço. Por outro lado, no teatro moderno, o conceito de cena permanece aberto. Tennessee Williams nunca põe intervalos nem divisões de cena; o espetáculo é contínuo.

O primeiro roteiro é, pois, o desenvolvimento das cenas indicadas na estrutura. É o roteiro desenvolvido num texto para ser filmado. No entanto, como ainda não está revisto nem repensado, não é considerado um roteiro final (ver próximo capítulo).

3. O DIÁLOGO

Etimologicamente, diálogo deriva do grego *dialogos*, que equilava a conversa. O diálogo é um texto dramático

para ser recitado pelo intérprete e que no roteiro se encontra subordinado às indicações de cena. Mais concretamente, diálogo é o **intercâmbio discursivo entre as personagens**; como **conversa**, afasta-se das outras categorias de discurso dramático.

3.1. Solilóquio

Do latim *soliloquiu(m)*, de falar (*loqui*) e sozinho (*solus*). O solilóquio é falar sozinho; o ator, sozinho no palco, expõe em voz alta, claramente, seus pensamentos e sentimentos. Era um recurso habitual nos teatros grego e latino, mantendo-se até o barroco e o neoclássico. Ainda restam vestígios dele no teatro moderno — como no caso de *Equus*, de Peter Schaffer — e, embora o cinema o use com prudência, às vezes torna-se um recurso elegante, como na versão cinematográfica da referida obra dirigida por Sidney Lumet, ou em *Domingo maldito*, de John Schlesinger.

3.2. Monólogo interior

Do grego *monos* (um) e *logos* (discurso). Caracteriza-se por decorrer no pensamento da personagem, como se esta estivesse falando consigo mesma, e pela desarticulação lógica dos períodos e frases. Também se denomina **fluxo de consciência**. As peculiaridades cinematográficas fazem dele um recurso especialmente idôneo, embora deva ser utilizado com moderação. Um uso engenhoso, com um excelente resultado comercial, foi o recente *Olha quem está falando*.

3.3. Coro (*chorós*)

Conjunto vocal que se exprime pelo canto ou pela declamação. No teatro clássico, era o conjunto de atores que, ao lado dos atores principais, representavam o povo, narmando e comentando a ação. Se bem que a declamação coletiva resulte pouco aplicável hoje em dia, continua a ser por vezes brilhantemente utilizada no musical, como na sequência de Ascot do filme *Minha querida dama*, dirigido por George Cukor.

3.4. Narração

Do latim *narratione(m)*, ação de narrar. Consiste no relato dos acontecimentos ou fatos, englobando a ação, o movimento e a passagem do tempo. O narrador pode estar presente ou em *off*. Na produção televisiva, destaca-se seu esplêndido uso na não menos brilhante série *Eu, Cláudio*.

Essas interlocuções, diferentes da conversação ou diálogo, devem ser utilizadas com extremo cuidado quer em cinema, quer em televisão.

O diálogo é a **linguagem essencial do drama**; a maneira como se constrói é uma prova crucial da habilidade do roteirista ou dramaturgo. Hoje em dia podemos falar de outro especialista: o dialoguista, autor que se dedica quase exclusivamente a escrever diálogos.

O diálogo pode ser realista ou naturalista, como no drama moderno de televisão ou cinema, em que se põe ênfase especial no aspecto coloquial da fala do dia-a-dia.

Também podemos escrever um diálogo literário, como os de Shakespeare, em verso branco; ou na mesma linha de algumas adaptações recentes, como a que fez Jean-Claude Carrière em *Cyrano de Bergerac*, totalmente versificado.

O diálogo é o **corpo de comunicação** do roteiro; serve para **caracterizar as personagens, dar informação sobre a**

história e fazer avançar a história à medida que se escreve, além de ser um dos fundamentos do tempo dramático, introduzindo o **quanto**.

Por fim, um bom diálogo tem de estar repleto de sentimentos das personagens. Não é uma narração lógica dos problemas que fornece dados sobre a história, mas sim **voces e sentimentos** que expõem emocionalmente o que acontece a cada personagem.

Todos os livros sobre roteiro tratam deste tema. As funções do diálogo são quase sempre descritas como: caracterizar as personagens, proporcionar informação e fazer avançar o *plot*. Numa obra recente, Ken Dancyger e Jeff Rush sustentaram que uma das funções do diálogo é o **humor**. “Desde 1927 os filmes têm tido som, diálogos, efeitos sonoros e música. Quando é usado num filme, o diálogo realiza três funções:

— Primeira: **caracterizar**. A forma como a personagem fala diz-nos se é culta, de onde provém, qual a sua profissão, idade aproximada e estado emocional.

— Segunda: **o diálogo ajuda a definir o plot**. Aquilo que a personagem diz depende do seu papel na história. Louis, em *Amigos para sempre*, é um moribundo que ama a vida, em oposição à tentativa de aproximação à vida da personagem central. Sua função é demonstrar, através do diálogo, sua alegria de viver, seu entusiasmo pela ciência e pelo sexo, e todos aqueles elementos ausentes da vida da personagem principal.

— Terceira: **aliviar a tensão através do humor**. O humor serve para nos aproximar das personagens. Aceitamos mais facilmente uma personagem depois de nos termos rido dela.”⁵

O diálogo é o sentimento da personagem numa situação.

4. INDICAÇÕES

Trata-se dos estados de ânimo e atitudes da personagem, sugeridos antes do diálogo propriamente dito, um modo de orientação para o ator. Nem todos os roteiristas dão indicações. Particularmente sou da opinião de que se devem reduzir as indicações àquelas que consideramos essenciais e indispensáveis. Um roteiro repleto de indicações desse estilo pode converter-se numa espécie de receita culinária.

É sempre conveniente recordar que o roteiro é um produto de criação coletiva e que a contribuição dos atores é básica para a composição da personagem, da sua maneira de falar, da sua atitude. Pessoalmente, interessamo-me muito por aquilo de bom que os atores acrescentam quando encontram diálogos sem indicações. Estas, no entanto, são também importantes, uma vez que contribuem para criar **a atmosfera da cena**. (Ver Cena/Unidade dramática).

Por exemplo, uma **indicação específica** que diz qual será o estado de ânimo do ator quando tiver que falar:

INÁCIA (nervosa):

— Já disse que não vou! Aquela casa me aterroriza!

Também existem rubricas para indicar uma mudança de **tom** na fala. Por exemplo:

INÁCIA (nervosa):

— Já disse que não vou!

(tom) — Aquela casa me aterroriza!

O **tom** é uma indicação não específica que empregamos para chamar a atenção do ator e fazê-lo compreender que é necessária uma leve modificação na intensidade dramática.

Uma terceira indicação é a chamada **pausa** ou **tempo**;

quer dizer, um instante de silêncio (respiração) no diálogo. Por exemplo:

INÁCIA (nervosa):

— Já disse que não vou!

(tom) — Aquela casa me aterroriza!

(pausa) — Me faz lembrar um cemitério.

As indicações não são obrigatórias; mas deve-se considerar que com esses três recursos ajudamos o ator, caracterizando as personagens e dirigindo sua ação. Carl T. Dreyer, por exemplo, era muito exigente quanto às entonações, ritmos e pausas, mas, não obstante, confiava muito nos atores: “Os bons atores compreendem a necessidade deste trabalho; sabem que as frases poéticas devem ser ditas de uma certa forma, com um determinado ritmo, e as frases correntes de outra. Não se trata apenas do tom; se você estiver diante de uma tela no cinema, tenderá a seguir o que nela se passa; no teatro já é diferente, pois aí as palavras atravessam o espaço e permanecem suspensas no ar. No cinema, quando desaparecem da tela, as palavras morrem. Assim, tratei de fazer pequenas pausas para dar ao espectador a possibilidade de refletir sobre o que viu. É isto que dá ao diálogo um certo ritmo, um certo estilo.”⁶

O ofício de escrever um diálogo é comparável ao trabalho de um relojoeiro: o autor vai tecendo, com muito cuidado, os diversos sentimentos das personagens, urdindo uma rede de dados e significados.

Vemos, pois, que o diálogo tem de ter **emoção, intuição e informação** (da ficção).

Uma das principais qualidades do teatro é precisamente a perfeição do diálogo. Além disso, para o escrever corretamente é necessário, antes de mais nada, ser **um bom ouvinte**; e, para o ser, o autor tem de captar tudo o que se diz à sua volta, em qualquer ambiente.

Claro que há **diálogos de época**. Nestes casos, além da leitura de textos desse tempo, podemos ampliar os nossos conhecimentos com uma investigação lingüística. Por exemplo: o autor quer um diálogo para personagens de um drama do século XVIII. Que será preciso fazer? Primeiro um estudo para ver que termos eram então mais usuais e depois um glossário que lhe servirá de base; ao mesmo tempo, aproveitará a oportunidade para levar a cabo como uma **investigação histórica** dos fatos mais significativos daquela época, bem como uma **investigação geográfica** para saber como eram os lugares daquele tempo. Isto se traduz num gasto econômico iniludível; mas para um roteirista que começa, pode bastar, se há entusiasmo e imaginação suficientes, documentar-se numa biblioteca pública, o que, além do mais, resulta mais barato.

Enfim, não se pode dizer muito acerca da elaboração de um diálogo; é mais uma questão de sensibilidade e talento do que algo que tenha a ver com a informação teórica (ver Capítulo 10). A melhor prática para escrever bons diálogos é ler bom teatro, bons roteiros e, sobretudo, escutar o que se diz à nossa volta.

5. OS DEZ PROBLEMAS MAIS FREQUENTES DE UM DIÁLOGO

Creio que foi Richard A. Blum⁷ quem elaborou pela primeira vez uma lista de problemas ou erros que devem ser evitados. Vou propor uma lista — provavelmente influenciada por aquela — com **dez tipos de diálogos**, visto que um pode ser inadequado em um determinado contexto e válido em outro. Deste modo, quero sugerir que o que se entende por **erro** ou **problema** pode até se converter numa questão de **estilo**.

5.1. Diálogo literário

É aquele que põe ênfase no texto para ser lido. Existe uma diferença crucial entre um texto para ser lido e um texto para ser falado. O primeiro deve estar de acordo com as regras gramaticais. Em contrapartida, o segundo constrói-se à base de coloquialismos, abundantes em **incorrekções gramaticais**.

O diálogo literário suscita sempre o comentário crítico: “Ninguém fala daquela maneira.” De fato, ninguém fala como escreve.

Exemplo:

MECÂNICO: — Menina, deixe-me entrar, por favor. Sinto-me abatido. Meu amor por ti inunda-me.

Esta forma de falar seria correta se se tratasse de uma personagem cômica ou mesmo patética. Caso contrário, seria muito mais coerente assim:

MECÂNICO: — Deixa eu entrar, mina. Não sei o que tenho; não consigo deixar de pensar em você.

Damo-nos conta, portanto, de que quando escrevemos fazemo-lo de forma totalmente diversa de quando falamos normalmente.

Se refletimos isto por escrito, alteramos a redação.

5.2. Diálogo recortado

É um diálogo constituído por frases curtas. Por exemplo:

ELE: — Tô com fome.

ELA: — Eu também.

ELE: — Vamos comer.

ELA: — Vamos.

ELE: — Agora.

ELA: — Agora.

É conhecido como **diálogo teatral ultra-realista**.

Em cinema e televisão, este tipo de diálogo apresenta problemas para a câmera, que tem de saltar de uma personagem para a outra, o que acaba por cansar o espectador.

Muito mais adequado a estes meios seria a seguinte variante:

ELE: — Tou com fome. Que tal irmos comer?

ELA: — Ótimo.

5.3. Diálogo repetido

É aquele que repete várias vezes a mesma coisa, mas de maneira diferente. Por exemplo:

ELE: — Gostei imensamente da viagem. Serviu para descansar. Descansei bastante. Foi uma ótima viagem.

Só repetimos a informação se é estritamente necessária para destacar um detalhe, cristalizar uma data ou definir um caráter. O exemplo que vimos é um caso típico de **redundância**, visto que não traz nada de novo.

5.4. Diálogo longo

Nos casos em que uma personagem pronuncia um discurso e conta sua vida, seus problemas etc., alargando excessivamente o relato e fatigando o espectador.

Estes monólogos estão corretos se não se trata de um **discurso filosófico** ou um **édito**; são pouco apropriados para os momentos emotivos, de desabafo ou catarse. Mas, atenção, ninguém fala exaustivamente de si próprio, a menos que seja um pedante.

Um diálogo tem idas e voltas, interrupções, momentos de disputa, intercâmbio de idéias e de emoções; deve-se evitar que se prolongue demasiado e deve ser utilizado apenas quando é absolutamente necessário.

5.5. Diálogo clônico (nulo)

Todas as personagens falam da mesma maneira. As diferenças de personalidade foram abolidas; o diálogo torna-se homogeneizado. A única exceção a esta regra se dá quando construímos um diálogo com personagens necessariamente homogêneas; por exemplo: uma comunidade de robôs, na qual todos falam e pensam da mesma maneira; **todos são um e um é igual a todos**.

5.6. Escolha léxica errada

Cada classe social ou grupo cultural emprega uma terminologia específica, utiliza determinadas palavras em vez de outras. Um exemplo de léxico errado foi-me assinalado pelo ator Mário Lago num texto que eu próprio havia escrito. O erro era o seguinte:

PERSONAGEM FAVELADO: — Aqui não vive... se sobrevive.

A correção foi:

PERSONAGEM FAVELADO: — Aqui não se vive, dotô... se vai levando.

Sob o ponto de vista da seleção léxica, o ator pode ser de grande ajuda para o roteirista, dada sua experiência interpretativa dos mais diversos tipos humanos. Quando escrevemos, é preciso dar atenção ao vocabulário e assegurarmo-nos de que é adequado para a personagem.

5.7. Diálogo discursivo

É uma mistura dos diálogos **literário**, **longo** e **repetido**. Dá-se quando a personagem utiliza demasiados conceitos, repetindo-os e enfatizando as regras, como se em vez de falar estivesse a escrever. Este tipo de diálogo é extenuante e aborrece o público.

5.8. Diálogo inconsciente

Caracteriza-se pela falta de conteúdo dramático. A personagem não tem nada para dizer (nenhum sentimento para transmitir, nenhuma ação para comentar) e perde-se, procurando fazer-se compreender.

Este tipo de diálogo serve unicamente para as telenovelas. Recordemos que apenas devemos utilizá-lo quando o risco de uma perda de interesse total pelo *plot* é remoto.

5.9. Diálogo introspectivo

Não é monólogo, é falar sozinho. Tem origem nos antigos “*apartes*” do teatro. O ator distancia-se da cena e fala dirigindo-se ao público. Deve ser evitado em cinema e televisão, embora possamos utilizá-lo apenas em casos específicos, se o preferirmos a um narrador.

5.10. Diálogo impossível/artificial

É aquele que não parece real, que não tem credibilidade nem razão de existir; é formalmente correto, mas falta-lhe alguma coisa. Frequentemente, quando isto acontece, é porque existe uma falta de **motivação** e de intencionalida-

de por parte da personagem. Nesses casos, é necessário rever a história e tratar de encontrar as falhas da trama, uma vez que se trata de um erro de estrutura.

6. ANOTAÇÕES

Estas anotações não são regras para seguir, mas sim aspectos que devemos ter presentes na confecção de um diálogo. São elas:

6.1. Continuidade no diálogo

Temos de estar alerta para não perder o fio do diálogo. Se, numa cena, as personagens discutem, é evidente que não podem estar fazendo amor na cena seguinte; só pode dar-se esse caso se se tratar de um *flash back* ou se ficou bem explícito que houve uma reconciliação. É preciso respeitar os estados de ânimo das personagens, ou, melhor ainda, a continuidade dos ditos estados.

6.2. O aspecto visual

Em cinema ou televisão, o aspecto visual é mais importante do que verbal. Se o autor pode passar uma informação visualmente em lugar de o fazer verbalmente, muito melhor. Assim, a expressão ou reação silenciosa de uma personagem pode ser mais significativa do que uma interferência verbal.

6.3. Quem é quem

Educação e classe social da personagem. Estas informações devem ser proporcionadas; caso contrário, a personagem ficará sem identidade própria, socialmente fora do contexto.

Quando uma pessoa nos é apresentada, consciente ou inconscientemente fazemos uma avaliação sumária e tentamos situá-la socialmente.

O público sente esta mesma necessidade perante uma nova personagem, e não podemos frustrá-lo. Na vida real, identificamo-nos, mostramos de que classe social somos e que estudos e profissão temos. Fazemos isto de uma maneira indireta e natural quando nos exprimimos.

As informações sobre uma personagem têm de ser proporcionadas sutilmente, por meio do diálogo e dentro do contexto em que decorre a ação. De nada serve apresentarmos seu *curriculum vitae*, o que, além de ser cansativo, retira qualquer emoção.

6.4. O clímax

No diálogo de qualquer cena, existe um momento de maior intensidade dramática; é seu **ponto culminante**, que deve ser destacado, tanto quanto possível, utilizando as rubricas e sublinhando por meio de indicações dadas ao intérprete e/ou diretor (por exemplo, pode-se sugerir um *close*).

6.5. Tiques e clichês

O uso de clichês ou tiques verbais de uma ou mais personagens obedece ao critério do autor, embora, em minha opinião, nomes e situações-clichê devam ser utilizados ape-

nas para caracterizações muito marcadas; seu abuso resulta caricaturesco, mas sua ausência denota falta de naturalidade.

Por outro lado, é interessante assinalar que todos os homens — e, por conseguinte, todas as personagens — têm seu próprio modo de falar; isto é, cada um de nós tem tendência a repetir uma série de palavras. Os estudiosos chamam a este mecanismo **idioleto**. Assim, em alguns dos meus roteiros criei uma espécie de vocabulário pessoal para certas personagens, que elas repetem sistematicamente. Chamo a esta prática o **idioleto da personagem**, e sugiro o seu uso, especialmente em séries longas ou em minisséries.

6.6. O sotaque

Cuidado com o uso do sotaque! Só é preciso fazer uma seleção daquelas **palavras típicas mais representativas**, as necessárias para que o público identifique a região ou a fala diferente da personagem.

Nos filmes de época, corre-se o perigo de perder a naturalidade, pelo que se deve ter extremo cuidado com a fala: não modernizar em excesso as formas de tratamento, sempre que for possível usar o imperativo, e ter cuidado com os tratamentos majestáticos e específicos para os reis, assim como com os tratamentos de respeito. Essas indicações devem estar sempre bem presentes. Deve-se tentar sempre **modernizar a fala antiga com suavidade**, sem diminuir o impacto ou romper a cadência.

No que diz respeito aos **dialetos**, recordo as palavras do escritor italiano Leonardo Sciascia: “A diferença substancial entre dialeto e língua está em que nenhuma obra de pensamento pode ser escrita em dialeto.”⁸ No entanto, penso que alguns audiovisuais de peso podem realmente ser escritos em dialeto. Recordo-me do filme dos irmãos Tavia-

ni, *Pai patrão*, falado em dialeto siciliano. Devo confessar que me desperta curiosidade e gosto de ver na televisão uma série marroquina ou africana, cuja maneira de falar “esquisita” impregne a cena com outro tempo dramático, que quase sempre me seduz precisamente porque não é aquilo a que estou acostumado. Por outro lado, parece-me interessante chamar a atenção para o fato de atualmente existir a tendência a reduzir a produção de audiovisuais falados em dialeto.

6.7. Ganchos de diálogo

Atenção para os grandes momentos verbais da personagem. Por exemplo, o momento de uma revelação. São passagens emocionantes que podem servir de atração para o final de uma cena. São os chamados **ganchos de diálogo**, que mantêm o público em suspenso e servem de ponte para o próximo capítulo (nas séries). Atenção, pois, para o vocabulário usado nestes momentos.

6.8. O subtexto

É o que está implícito no texto, aquilo que se pode ler nas entrelinhas. O subtexto pode manifestar-se por gestos, atitudes e posturas das personagens, ou dar-se a entender na fala. Há que fazer com que o público se dê conta de que a personagem está passando uma mensagem — ou está revelando sua identidade e complexidade — a uma terceira ou quarta personagem (ou ao próprio público), enquanto conversa com o interlocutor.

6.9. Telegrafar

Devemos evitar dar informações capitais de maneira di-

reta. Assim, uma personagem dará a conhecer ao público que Fulano foi embora e que Beltrano se juntou com Maria etc. Se temos de dar uma informação básica através da personagem, é preciso evitar o **telégrafo**, isto é, dar todas as informações de uma forma explicativa e direta. Mais vale diluir a informação no decurso do diálogo. Outra forma de **telegrafar** é fechar uma determinada cena com a personagem que diz: “Maria está agora vivendo no Sul, numa fazenda, e está muito triste”, e cortamos imediatamente, passando para umas propriedades no sul da Argentina onde vemos Maria chorando no meio do campo. Neste caso, as últimas palavras da personagem nos levaram sem surpresa para a cena da “tristeza de Maria no pampa argentino”. A cena foi **telegrafada**, transmitida oralmente ao público antes de suceder; não houve surpresa nem impacto, nem sequer uma alteração da expectativa (Maria, por exemplo, podia aparecer feliz, o que teria alterado o quadro todo).

De uma maneira geral, deve-se fugir a **telegrafar informações ou cenas**.

6.10. Pontuar ou não pontuar

Alguns autores pontuam, com critério, o diálogo com interjeições, exclamações, interrogações, pontos e vírgulas, indicações, legendas etc. Outros, pelo contrário, são mais econômicos. Não existe, pois, um consenso neste tema. Pontuar, no entanto, é uma forma de dar ritmo à linguagem, de dar uma pauta de interpretação ao ator e de dramatizar a escrita. Sugerimos este caminho para a televisão, em que o método é majoritariamente industrial e há sempre pressa na realização.

Em todo caso, quer se pontue, quer não, **a entonação e a intensidade** do diálogo serão sempre fruto da recriação do intérprete.

6.11. Limitações das crianças

Há que considerar sempre as limitações das crianças, que, num roteiro, só devem falar o estritamente necessário, ou seja: pouco. Por norma geral, isto se deve às dificuldades de direção (é difícil e lento dirigir crianças); porque o sempre querido ator-prodígio-infantil não existe por aí em quantidade. Normalmente, as crianças sentem-se intimidadas e perdem a naturalidade diante de toda a parafernália do estúdio; coisa que considero muito saudável. É evidente que existem sempre exceções e não faltam exemplos. Se a memória me não falha, foi Hitchcock quem disse: "Há três coisas que nunca devem entrar num estúdio de filmagem: crianças, cães e Charles Laughton."

6.12. O telefone

Entre os diretores, é costume dizer que nenhum autor sabe escrever um bom diálogo telefônico, já que este tipo de diálogo soa sempre artificial. Certo ou não, deve-se ter neste caso o maior cuidado, procurando evitar tais conversações. A maioria das vezes o telefone é utilizado para informar ou reorientar o público, nunca no clímax de uma história, por exemplo, porque é sempre melhor uma confrontação cara a cara das personagens; e talvez seja esta a razão pela qual os diretores dizem o que dizem. Se o uso do telefone for imprescindível, deve ser breve, e pode-se utilizar um *split-screen* (ver próximo capítulo).

7. MICROESTRUTURA DA CENA

Como já dissemos, para acrescentar o **quanto** (tempo

dramático) ao nosso primeiro roteiro, devemos trabalhar com o **diálogo** para ir construindo a **cena**.

Diálogo e construção da cena misturam-se totalmente e **convertem-se** numa única atividade. No entanto, normalmente, antes de começar a escrever, estrutura-se a cena mentalmente, ou seja, reflete-se sobre a **microestrutura da cena** e, portanto, procura-se o melhor caminho para alcançar o objetivo dramático.

Já vimos que o corpo de um roteiro é composto por **cen**as e que uma cena é uma ação contínua dentro de um mesmo espaço geograficamente definido. A cena é, pois, **a unidade dramática do roteiro**.

Quando escrevemos um roteiro, sabemos que cada **cena** tem sua razão de ser, mesmo que seja apenas para indicar a passagem do tempo. Desta forma, temos cenas explicativas, de passagem, de clímax etc. (essenciais, de integração e de transição).

A elaboração de uma cena, exatamente como a elaboração de um roteiro, pressupõe uma estrutura que, no caso das cenas, é conhecida por microestrutura da cena.

Todas as ações humanas que se desenrolam dentro de um espaço limitado têm um princípio e um fim. Da mesma forma, em dramaturgia, toda cena tem sua unidade própria num espaço de tempo determinado. Vejamos um exemplo: numa casa acontecem diversas ações, concomitantes em diversos pontos:

1. Há um ladrão no telhado.
2. Um professor dando aula numa sala.
3. Há um aluno no banheiro.

Estas ações concomitantes dividem-se e estruturam-se segundo uma ordem determinada. Desta maneira, sugerimos uma **concomitância** que, de fato, não se dava, visto que **tínhamos** um *écran* que se dividia em três partes e cada parte mostrava uma cena.

Todas essas ações (a do ladrão em cima do telhado, do professor dando aula e do aluno no banheiro) têm um princípio, um desenvolvimento e um fim.

Assim:

1. O professor entra na sala, saúda os alunos, dá aula, acaba e vai embora.
2. O ladrão sobe ao telhado, caminha um pouco, resvala e quase cai, chega ao outro extremo do telhado e desce pela escada.
3. O aluno entra no banheiro, aproxima-se do lavatório, abre a torneira, lava o rosto, fecha a torneira, enxuga o rosto e sai.

Repetimos: todas estas ações têm um **começo (A)**, um **desenvolvimento (B)** e um **fim (C)**.

Cada uma destas partes da ação pode ter as seguintes ações dramáticas:

Começo (A):

- **Apresentação:** apresentamos as personagens.
- **Identificação:** identificamos o lugar da ação e as personagens.
- **Abertura:** a cena começa.
- **Entrada da personagem:** a personagem fala e/ou atua.
- **Exposição de motivos:** desenrola-se o conflito.

Desenvolvimento (B):

- **Evolução:** evolução da ação.
- **Acontecimento:** o que acontece.
- **Evolução do motivo:** o conflito agrava-se.
- **Desencadeamento:** clímax.
- **Separação:** mudança de expectativa.

Resolução (C):

- **Fecho:** final da ação.

- **Transporte:** o final da cena leva a outra cena.
- **Pergunta:** fica no ar uma pergunta por esclarecer.
- **Revelação:** sabe-se um motivo, que não era conhecido.
- **Final:** a cena acaba.

Como vemos, todos os acontecimentos que se passam na casa têm um início, um desenvolvimento e um fim. Mesmo assim, se queremos passar para uma cena alguma das ações que descrevemos, provavelmente o faremos incluindo todo o tempo da ação ou, no mínimo, respeitando estritamente a ordem cronológica.

Dramaticamente existem muitíssimas formas de mostrar, por exemplo, um ladrão em cima de um telhado. Vejamos algumas dessas opções:

Primeira opção: cena clássica que começa por A (princípio):

- A. O ladrão sobe ao telhado.
- B. Resvala e quase cai.
- C. Chega ao outro lado e desce pela escada. (corte).

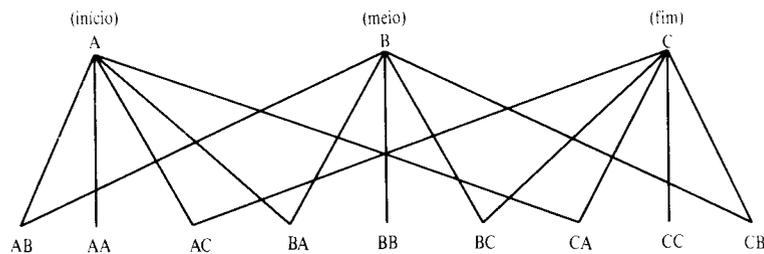
Segunda opção: a cena começa por B (desenrolar):

- B. O ladrão resvala e quase cai.
- C. Chega ao outro lado e desce pela escada.

Terceira opção: a cena começa por B, volta a A e acaba em C:

- B. O ladrão resvala e quase cai.
- A. Olha para trás e repara que deixou pegadas.
- C. Chega ao outro lado e desce pela escada.

Se separamos agora o começo, o desenrolar e o final da ação, e fazemos casamentos dos pares das ações, temos o resto das possibilidades. As estruturas da cena poderão ser as seguintes:



- Cena AA: A cena se abre e fecha no começo.
Ex: O ladrão sobe ao telhado/corte.
- Cena AB: Abre-se no começo e se fecha no desenvolvimento.
Ex: O ladrão sobe para o telhado, resvala e quase cai/corte.
- Cena AC: Abre-se no começo e se fecha no final.
Ex: O ladrão sobe para o telhado e vê o outro lado, por onde vai descer/corte.
- Cena BA: Abre-se no desenvolvimento e se fecha no princípio.
Ex: O ladrão resvala; quase cai: olha para trás e vê que deixou pegadas no caminho/corte.
- Cena BB: Abre-se e fecha-se no desenvolvimento.
Ex: O ladrão resvala; agarra-se para não cair, ao mesmo tempo que houve as sirenes dos carros da polícia/corte.
- Cena BC: Abre-se no desenvolvimento e se fecha no final.
Ex: O ladrão resvala; cai, mas consegue agarrar-se; recompõe-se, chega à escada e desce/corte.
- Cena CA: Abre-se no final e se fecha no início.
Ex: No fim da escada, o ladrão vê o caminho e as pegadas que deixou até ali/corte.
- Cena CB: Abre-se no final e se fecha no desenvolvimento.
Ex: O ladrão está na escada e vê uma peça de sua roupa onde escorregou/corte.
- Cena CC: Abre-se e fecha-se no final.
Ex: O ladrão, dissimulando, desce a escada de forma suspeita/corte.

Vemos, portanto, que só com a combinação de dois fatores as possibilidades que temos de mostrar uma cena são múltiplas. De qualquer forma, o processo de criação da **microestrutura** de uma cena segue este caminho:

1. Imaginemos como é a ação na realidade.
2. Seleccionemos uma parte desta ação e montemos a cena.
3. A cena tem sua própria razão de ser.
4. A cena serve para encadear a história.
5. A cena tem um objetivo claro.

8. O OBJETIVO E A FUNÇÃO DA CENA

Toda cena tem um ponto capital, que é sua **razão de ser**, e pode estar no **diálogo**, na **imagem**, no **som**, nas **personagens**, no **tempo da cena** ou em qualquer outro aspecto.

Por exemplo: a cena do ladrão no telhado podia ter sido pensada para descobrirmos que ele tem um braço ortopédico, dado importantíssimo para desenrolar a história.

O roteirista deve conhecer o **objetivo dramático de uma cena**; e o diretor, através da direção e da montagem, deve cumpri-lo.

Quando vimos o produto audiovisual terminado, constataremos se a realização atingiu ou não o objetivo dramático desejado. Se assim for, poderemos dizer que a cena alcançou a sua função dramática.

Em resumo: escrevemos uma cena com base no seu **objetivo dramático**.

A **câmera burra** é quando o realizador não identifica o **momento capital**, a mensagem essencial da cena; então não acentua os instantes pertinentes, o acontecimento em questão, e desfaz a razão de ser da cena.

O **ponto capital** de uma cena é seu **clímax**, que não é necessariamente o ponto de maior intensidade dramática, mas sim o seu **porquê**, o seu objetivo principal.

O roteirista pensa, valoriza e explora esse porquê; não obstante, é o diretor quem tem de mostrá-lo, e os atores quem tem de interpretá-lo, dando-lhe, entre todos, uma **função**.

Seu posicionamento na cena depende do fragmento que queremos mostrar e também dos efeitos que procuramos. O ponto capital da cena está intimamente relacionado com o **tempo dramático**, que, por seu turno, se desenrola de acordo com o **ritmo**.

A relação entre o fragmento escolhido e a cena é obra do talento do roteirista, da sua capacidade de sintetizar a ação. Também é bom recordar que este ponto capital pode ser **único** ou **múltiplo**.

Um exemplo de cena com múltiplos pontos capitais é aquele que reproduzimos a seguir, extraído da série **Malu mulher**:⁹

MALU MULHER

CENA 12 (INTERIOR/SALA DE ESPERA/CLÍNICA/DIA)

O ambiente é frio, azulejos brancos; tudo parece muito limpo. Ao fundo, uma cama com uma cortina que pode tapá-la. Enquanto o médico está de costas, lavando as mãos, Jô dá cinco notas de mil à enfermeira, que as conta antes de ir embora. Jô usa roupa branca comprida. O médico tem uns quarenta anos; é elegante, usa um jaleco bem ajustado e é muito simpático. Apesar disso, Jô sente-se pouco à vontade.

MÉDICO

— Tem certeza de que não quer ter a alegria de ser mãe?

Jô fica ainda mais aturdida.

MÉDICO

— Tá bem... cada um tem seus motivos... Bom, agora relaxe... Daqui a uma hora, quando muito, estará em casa outra vez. Vai lhe fazer bem descansar. Nada de banhos quentes! Pode lavar a cabeça, mas só com água fria, certo?... — escreve um nome num papel sem timbre e entrega-o a ela. — E este remédio, Metergin, tome de seis em seis horas até acabar o frasco. Se não tomar, o útero não se contrai e você terá hemorragias.

Ela segura-o suavemente pelo braço, e os dois vão para o fundo da sala. Jô não pode deixar de olhar para a cama. O médico corre a cortina bruscamente diante da câmera e corta a cena.

Ouve-se, amplificados, o respirar e as batidas do coração. Focam-se os detalhes das correias, as fivelas, e as mãos que prendem Jô na cama. Ela olha para o teto, tentando concentrar todas as suas forças para suportar a experiência.

Uma anestesista, que não se sabe de onde sai, e nem sequer está vestida de branco, estira-lhe o braço.

MÉDICA

— Respire fundo, minha filha...

Pormenor do êmbolo da seringa.

Imagem subjetiva de Jô. Isto é, ponto de vista da cama. Vêm-se o médico e a anestesista deformados pela grande angular. A imagem vai-se desfocando totalmente.

Neste fragmento, vemos como foram passadas diversas informações ao público:

1. A personagem faz um aborto.
2. Tinha medo e hesitava.
3. Descrição da atmosfera e do clima de uma clínica clandestina.

9. O TRABALHO DE REESCREVER

O estudo da microestrutura da cena é complexo e fundamenta-se no campo das **idéias** e da **sensibilidade**. Não existem receitas para escrever uma boa cena. Mesmo assim, todo o mundo pode perceber que está bem montada se é dramaticamente eficaz; aquela que está mal construída cansa e aborrece sempre.

Uma cena deve introduzir algum elemento importante da história; tem de ter uma função clara e objetiva.

As metodologias são infinitas e dependem exclusivamente do talento do roteirista, de sua capacidade de colocar vários objetivos dramáticos na mesma cena. É preciso recordar sempre que a cena faz parte de um todo e que, portanto, tem de se integrar nele.

Para conseguir um bom resultado neste trabalho, o roteirista conta apenas com uma arma: o **ato de reescrever**.

Atenção para a cena que se pode eliminar sem estropear o conjunto; é óbvio que não tem nenhum objetivo nem razão de ser e, portanto, não tem cabimento no roteiro se queremos que este tenha uma **função**.

Refreemos também a tendência para encher o roteiro com cenas de passagem do tempo.

E, finalmente, ao escrever uma cena, o roteirista deve ter sempre na cabeça este pensamento: como vou montar a ação (construir a cena) de forma **sintética, verossímil e dramática**?

10. ANÁLISE

Reescrever cenas e diálogos é um trabalho constante do roteirista. Cada vez que reescrevemos, repensamos o obje-

tivo dramático da cena, acrescentamos complexidade à personagem e conseguimos momentos dramáticos mais profundos. Claro está que este reescrever tem um limite a partir do qual o diálogo começa a piorar e pode-se até perder o objetivo da cena.

Quantas vezes se deve reescrever?

Depende, mas normalmente é aconselhável reescrever no mínimo uma vez.

Como análise deste capítulo, apresento seis cenas em sua primeira versão e, depois de terem sido reescritas, em sua terceira versão.

São cenas escritas juntamente com Xesc Barceló para a série *Arnau*, e que são apresentadas aqui por cortesia de Lluís Maria Güell, OVIDEO e TV3.

10.1. Primeira análise

As seguintes cenas foram escritas em Barcelona durante o mês de março de 1992.

Roteiro e história original de Xesc Barceló e Doc Comparato.

ARNAU.

Série dramática de seis capítulos, passada na Idade Média, para a televisão.

Primeiro Capítulo: A MORTE DE ARNAU.

PRIMEIRA PARTE:

101. Exterior do castelo de Arnau. Dia. Meia-estação.

Plano geral do castelo.

Sobreimpressão: Castelo do nobre Arnau.

Corte.

102. Interior. Aposentos de Sancia. Castelo de Arnau. Dia. Meia-estação.

Sancia, 30 anos, esposa de Arnau, está no seu quarto.

Angustiada, porque terá de estar em muitas coisas ao mesmo tempo, penteia a **filha pequena**, de 8 anos.

A criada ajuda a vestir a filha mais velha, de 10 anos.

Bernat, um jovem de 17 anos, criado de Arnau, está mais interessado em apalpar um vestido de tecido fino que está em cima da cama do que em escutar as ordens que lhe dá **Sancia**.

A filha mais nova queixa-se porque a mãe lhe puxa o cabelo com muita força e a faz sofrer.

SANCIA

— Quieta! (PARA A FILHA MAIS VELHA). Tu, basta. (A BERNAT, RALHANDO) Bernat! Vai prender os cães antes que cheguem os convidados!

BERNAT

— Os convidados já chegaram há um bocado, senhora.

SANCIA

— A guarda voltou? (À FILHA PEQUENA) Quieta!

BERNAT

— Sim. Não o encontraram.

SANCIA

— (A BERNAT QUE NÃO PÁRA DE MEXER NA ROUPA) Pára com isso! Sai daqui e vai até o caminho esperar teu amo!

BERNAT

— (EM VOZ BAIXA) Já vejo que vou ficar sem festa...

SANCIA

— Sai! Faz o que te ordeno!

Bernat sai de má vontade e quase tropeça em **Garsa**, a cunhada de **Sancia**. **Garsa**, de 30 anos, é da alta nobreza (prima do Conde de Barcelona). É atraente e cunhada de **Arnau**; acaba de chegar ao castelo.

GARSA

— (PARA AS DUAS MENINAS) Bravo! Parecem duas princesas! (ACARICIA A FILHA PEQUENA QUE SANCIA ESTÁ PENTEANDO E RETOCA O VESTIDO DA MAIS VELHA).

SANCIA

— Duas princesas que não conseguem ficar quietas.

GARSA

— (TIRA A ESCOVA DAS MÃOS DE SANCIA E ACABA DE PENTEAR A PEQUENA) Deixa, Sancia, já te ajudo.

Sancia, preocupada, pega uma pulseira e coloca-a no braço.

GARSA

— (OLHANDO PARA SANCIA) Cunhada, que tens?

SANCIA

— Nada, Garsa. E o Odalric? Onde está?

GARSA

— Como sempre, falando das coisas dele com os nobres. Já vai subir.

SANCIA

— (PARA AS FILHAS) Depressa! O Abade deve estar chegando.

GARSA

— (IRÔNICA) E Arnau? Não. saiu para me receber... Onde está?

Sancia olha para Garsa como quem diz: “Eu sei lá!”
Corte.

103. Interior. Dependência do castelo de Arnau. Escada. Dia. Meia-estação.

Garsa, dando a mão às sobrinhas, desce a escada. Vai admoestando-as meigamente.

GARSA

— (PARA A SOBRINHA MAIS VELHA) E tu deves dizer-

lhes: “Sejam bem-vindos ao nosso castelo, senhores”, e fazer uma vênia.

FILHA MAIS NOVA

— E eu? Que devo dizer?

Desaparecem descendo a escada. A câmera procura, num plano mais elevado, **Sancia**, que está falando com o seu irmão, **Odalric**.

ODALRIC

— (TRANQUILIZADOR) — Não é a primeira vez que o faz, irmã...

SANCIA

— Mas hoje é diferente. Convocou-vos a todos e, como vês, não está. Há três dias que não aparece no castelo. Que hei de fazer, Odalric?

ODALRIC

— Nada. Deve estar chegando.

Sancia, inquieta, torce as mãos durante alguns segundos.

SANCIA

— Odalric, sabes alguma coisa?

ODALRIC

— Não. Que queres que eu saiba?

SANCIA

— (SEM OLHAR PARA ELE) Não sei...

Chegam vozes vindas do exterior.

Odalric olha pela janela.

ODALRIC

— O Abade Ató já chegou.

SANCIA

— E agora? O que digo?

Corte.

104. Exterior. Pátio do castelo de Arnau. Dia. Meia-estação.

Ató chega com o monge **Jerônimo**, da mesma idade que ele, com expressão preocupada e atormentada. O pátio está cheio de gente: outros nobres, soldados de **Arnau** e **Odalric**, servidores do castelo, camponeses. Muitos deles estão ouvindo atentamente um contador de histórias que, acompanhado pelo ritmo de um pequeno tambor, conta uma história de heróis.

No meio do pátio, preso por quatro grossos paus engalanados com flores, está pendurado um sino novo.

Todos se aproximaram do **Ató**, que com o dedo gordo faz o sinal de cruz diante das crianças.

Ató avança para o sino. Detém-se e olha em redor.

ATÓ

— (MEIO DE BRINCADEIRA) Onde está o senhor do castelo, que não sai a receber-me? Ou será que justamente hoje o meu sobrinho está ocupado em combater os infiéis?

Os assistentes riem da graça.

Corte.

105. Exterior. Uma encruzilhada de caminhos. Dia. Silêncio.

Bernat, em cima de um rochedo, olha ao seu redor. De repente sua expressão muda; desce do rochedo e afasta-se correndo.

Corte.

106. Interior. Sala do Castelo de Arnau. Dia. Meia-estação.

Ató, na presença da família e dos nobres, anda de um

lado para o outro. Está aborrecido com a ausência de **Arnau**. Apenas se ouve o ruído dos seus passos e sua voz.

ATÓ

— (ABORRECIDO, MAS PATERNAL) E o que é um sino? É como a cruz, um símbolo da cristandade. Percorro o caminho da abadia até aqui para o benzer, e o senhor do castelo não está! Pois não haverá bênção do sino!

Murmúrio de decepção geral.

ODALRIC

— Mas, Abade Ató, nós...

ATÓ

— Tu, Odalric, cala-te!

Ató olha para **Sancia**, que está de cabeça baixa, dando a mão às filhas. Muda de idéia para a fazer feliz.

ATÓ

— Pois bem, o que é mais importante: que um nobre que deveria estar aqui não esteja, ou que eu deixe de cumprir com as minhas obrigações de pastor deste bom rebanho?

Corte.

OBSERVAÇÕES

A primeira cena tem como objetivo situar onde decorre a ação.

A segunda mostra os preparativos para uma festa e que Arnau, o dono do castelo, desapareceu. A cena resultou carente de atmosfera, e o diálogo, muito pobre do ponto de vista do subtexto e das verdadeiras intenções e sentimentos das personagens.

Na terceira cena, o diálogo entre Odalric e sua irmã Sancia, escrito para criar expectativa, é demasiado evidente no sentido de que o primeiro fica já caracterizado como culpado do desaparecimento de Arnau.

Na quarta, Ató é apresentado e fala apenas para se identificar como tio de Arnau. O objetivo dramático desta cena é pobre.

Na quinta cena não existe diálogo. O objetivo é criar uma expectativa sobre o que Bernat está vendo.

Na última cena apresentada, tentou-se descrever o caráter hesitante de Ató; mas o resultado não nos pareceu satisfatório.

De um modo geral, todas as cenas nos pareceram pouco trabalhadas, os diálogos pobres e as ações sem atmosfera.

10.2 Segunda análise

As mesmas cenas foram reescritas em duas ocasiões e o produto final foi o seguinte:

101. Exterior do castelo de Arnau. Dia. Meia-estação.

Plano geral do castelo.

Sobreimpressão: Castelo do nobre Arnau.

Corte.

102. Interior. Aposentos de Sancia. Castelo de Arnau. Dia. Meia-estação.

O quarto é o lugar mais acolhedor e íntimo do castelo. Um cortinado, agora aberto, separa o lugar onde estão as camas das duas filhas de **Arnau** e **Sancia**.

Sancia, 30 anos, esposa de **Arnau**, está no seu quarto. Angustada, porque tem de pensar em muitas coisas ao mesmo tempo, penteia a filha mais nova, **Riquilda**, de 8 anos. **A Criada** ajuda a vestir a filha mais velha, **Ledgarda**, de 10 anos.

Bernat, um rapaz de 17 anos, criado de **Arnau**, está apalpando um vestido que está em cima da cama. **Riquilda** queixa-se porque a mãe lhe puxa o cabelo e a faz sofrer.

SANCIA

— Não mexe a cabeça.

RIQUILDA

— Está me machucando, mãe!

SANCIA

— (PARA LEDGARDA, QUE FLERTA COM BERNAT E NÃO PÁRA DE SE MEXER) Tu, Ledgarda, basta! (PARA BERNAT) Bernat...

BERNAT

— Sim, senhora, já preendi os cães e já guardei a lenha e os nobres já chegaram.

SANCIA

— Não, Bernat, a guarda. (PARA RIQUILDA) Está quieta!

BERNAT

— Ah, sim, já regressaram. No bosque não estava.

SANCIA

— (EM VOZ BAIXA) Gostaria muito de saber onde é que se meteu... (PARA BERNAT, QUE A ABORRECE) Vai embora. Vai até o caminho e espera pelo teu senhor.

BERNAT

— (ABORRECIDO) O meu amo não gosta que o vigiem, senhora. Diz sempre que...

SANCIA

— (INTERROMPENDO-O) Faz o que digo. Vai!

BERNAT

— (SAINDO, EM VOZ BAIXA) Já vejo que vou ficar sem ver a festa...

SANCIA

— (PARA AS FILHAS) Se não param de se mexer, nunca mais acabamos!

Bernat sai. Entra **Garsa**, cunhada de Sancia. Garsa, 30 anos, da alta nobreza (é prima do Conde de Barcelona), é atraente e cunhada de **Arnau**; acaba de chegar ao castelo.

GARSA

— (CUMPRIMENTANDO-AS, ALEGRE) Sancia! Não ralhes com minhas sobrinhas.

LEDGARDA

— Tia! Gostas do meu vestido? Foi mamãe quem fez.

RIQUILDA

— (QUEIXOSA) Para mim não fez nenhum.

GARSA

— Duas princesas!

SANCIA

— Duas princesas que não param de se mexer. Nesta casa todos têm dificuldade em me obedecer, cunhada. E Odalric?

GARSA

— O teu irmão está, como sempre, falando com os outros nobres sobre as caçadas. Já vai subir. (PAUSA) E Arnau?

Sancia não responde. **Garsa** aproxima-se dela.

GARSA

— (PEGANDO NA ESCOVA) Já te ajudo, Sancia... (DEPOIS DE UMA PAUSA) Tens as mãos frias.

Sancia, preocupada, pega uma pulseira. Põe-na.

GARSA

— Sancia, te acho angustiada...

Sancia esfrega os dedos, nervosa.

SANCIA

— Uma angústia que não me deixa, já faz tempo.

GARSA

— Sim, o tempo... (MUDANDO DE TOM, PRÁTICA, APONTANDO PARA AS MENINAS) Deixa de histórias! Tu pe-lo menos tens filhas. Isso é a felicidade!

SANCIA

— (À PARTE, PARA GARSA) Arnau não vem ao castelo há dois dias.

Corte.

103. Exterior. Encruzilhada de caminhos. Dia. Silêncio.

Bernat, sentado em cima de uma pedra, está aborrecido por não comparecer à festa. Apanha pedrinhas e brinca atirando-as para longe... De repente, sua expressão denota surpresa e espanto. Viu alguma coisa ao longe. Levanta-se, olha e sai correndo.

Corte.

104. Interior. Dependência do castelo de Arnau: escada. Dia. Meia-estação.

É uma escada estreita, escura, iluminada unicamente pela luz das seteiras.

Garsa, com as duas sobrinhas pela mão, desce a escada. Vai-lhe fazendo recomendações com meiguice.

GARSA

— (PARA AS SOBRINHAS) Deveis dizer-lhe: “Reverendo Abade Ató, sede bem-vindo ao nosso castelo” e depois beijai-lhe a mão...

Desaparecem pela escada abaixo. A câmera procura, num plano superior, **Sancia**, que está falando com o irmão, **Odalric**.

ODALRIC

— (TRANQUILIZADOR) Não é a primeira vez que o faz, irmã. Deve estar chegando.

SANCIA

— Deve estar chegando... Arnau convocou-vos a todos; fez vir os camponeses, os nobres, até seu tio, o Abade Ató. Todos me vão perguntar pelo meu marido. E, Odalric, que é que eu lhes digo?

ODALRIC

— Não lhes digas nada, Sancia; eu falo com eles; intento o que for necessário. Irmãzinha, não fiz sempre tudo o que foi preciso por ti? Não fomos sempre tão unidos?

Sancia, inquieta, torce as mãos durante uns segundos.

SANCIA

— Sabes tu alguma coisa do motivo por que Arnau não está aqui?

ODALRIC

— Não. O que queres que saiba?

Sancia baixa os olhos. Não diz nada.

ODALRIC

— (LEVANTANDO-LHE O ROSTO COM A MÃO) Anda; faz uma cara animada... de que tanto gosto.

Corte.

105. Exterior. Caminho. Dia. Meia-estação.

O cavalo de **Arnau** (“Estel”), ferido, relincha e empina. **Bernat**, assustado pela tragédia que adivinha, tenta acalmá-lo, falando com ele.

BERNAT

— (ASSUSTADO) Calma, Estel, calma! Que é que aconteceu? Calma!...

Acalma-o e leva-o pelas rédeas até o castelo. O cavalo sangra abundantemente.

Corte.

106. Exterior. Pátio do castelo de Arnau. Dia. Meia-estação.

Estão todos reunidos em volta do sino. **Ató** abençoa-o. A seu lado, **Frei Jeroni** segura-lhe o cálice com óleo, sal e um pouco de água benta.

Sancia olha de vez em quando para o portão, para ver se **Arnau** chega. **Odalric** olha para **Sancia** com um sorriso que quer dizer: “Vês? Correu tudo bem.”

ATÓ

— (LANÇANDO SAL SOBRE O SINO)... e chama o fiel à oração, avisa-lhe que há fogo, avisa-lhe a hora da comida, recorda-lhe a morte e recorda-lhe a vida; avisa-o dos perigos e expande teu som como um sinal de Deus. (SALPICANDO-O COM ÁGUA BENTA) Protege o senhor deste castelo, meu sobrinho. (EM VOZ BAIXA), que devia estar aqui e não está, hei de falar com ele; (CONTINUA A ORAÇÃO) sua família, suas terras, sua gente.

Ató molha o polegar no óleo e faz uma cruz sobre o sino. **Ató** acabou a bênção do sino e toca o primeiro repique. As filhas de Arnau aproximam-se do sino e, envergonhadas, mas contentes, fazem-no soar.

Ovação e alegria geral.

Neste momento, entra **Bernat** pelo portão principal com o cavalo ferido. **Bernat** está mais preocupado com o estado

do cavalo que com o desaparecimento de **Arnau**. Tenta estancar-lhe a hemorragia. Os assistentes, em contrapartida, compreendem o que se passou.

Faz-se um silêncio pesado. Todos olham perplexos. Aproximam-se.

BERNAT

— (CHOROSO) Está morrendo. Estel está morrendo. Está morrendo.

ATÓ

— Mãe Santíssima!...

Sancia, transtornada, corre para **Bernat**.

SANCIA

— Bernat! Bernat! Que aconteceu? Onde está Arnau? Onde está?

BERNAT

— (CHOROSO) Não sei, não sei. Vi chegar o cavalo sozinho. Não sei onde está meu amo.

Garsa pega as duas meninas e aperta-lhes o rosto contra seu corpo. **Odalric** aproxima-se do cavalo. Estuda as feridas. **Bernat** continua a querer fazer parar a hemorragia das feridas do cavalo. O cavalo dobra as patas dianteiras.

Odalric pega a capa, cheia de sangue.

ODALRIC

— (PARA BERNAT) Que foi que viste?

BERNAT

— (CHOROSO) Nada. O cavalo vinha ferido. (PARA O CAVALO) Está morrendo. Está morrendo. Estel, Estel...!

ODALRIC

— (PARA BERNAT) De onde vinha o cavalo?

BERNAT

— Do sul, senhor, do sul.

ODALRIC

— (PARA OS SOLDADOS) Ouviram. Rápido, rápido; ide procurar Arnau. Olhai bem por todos os lados.

Os soldados saem.

Odalric, com a capa nas mãos, dirige-se para Sancia.

BERNAT

— Senhor. E Estel?

ODALRIC

— Que matem o cavalo e repartam a carne.

Odalric entrega a capa a **Sancia**, que não consegue dizer nada.

ODALRIC

— (COMOVIDO) Irmã, oxalá esteja enganado, mas parece-me que...

Abraçam-se.

Corte.

OBSERVAÇÕES

A primeira cena mantém-se da mesma forma e com o mesmo objetivo.

Na segunda, através de um diálogo muito mais trabalhado, Sancia e Garsa já se apresentam como personagens. (Sancia é nervosa, deprimida, triste, sem ação; Garsa é forte, mas inveja as filhas que Sancia tem). A informação re-

ferente ao desaparecimento de Arnau fica muito mais clara e adquire força dramática.

A terceira cena está muito melhor descrita. Repare-se que, anteriormente, era a quinta. Com esta mudança, diminuímos o tempo dramático e, por consequência, aumentamos a velocidade da ação dramática.

A quarta cena era anteriormente a terceira, e agora os diálogos entre Odalric e Sancia resultam mais ricos no que se refere ao subtexto. Sugere-se uma cumplicidade entre os irmãos e um passado obscuro.

A quinta cena é totalmente nova e mostra desespero de Bernat diante do cavalo que sangra.

Finalmente, a última cena também é nova. Começa com a bênção do campanário e termina com a chegada dramática do cavalo da Arnau.

Mostra-se o amor de Bernat pelo cavalo, a perplexidade de Sancia e como Odalric, enquanto vive a tragédia, se converte em senhor da ação e anuncia a morte de Arnau.

Assim, praticamente com o mesmo número de folhas e diálogos, constata-se um melhor aproveitamento das ações dramáticas, graças a um tempo dramático mais justo, criado a partir da reescrita do diálogo.

No entanto, estes diálogos não são os definitivos e irão sofrer uma nova revisão (de estilo e seleção de vocabulário) antes da filmagem.

Como última observação, direi que nada se perde num diálogo; em todo caso, tudo se transforma. (Se a memória me não falha, é uma máxima de Lavoisier em referência à natureza, que eu agora me permito usar, referindo-me ao diálogo.) Se o leitor fizer uma comparação atenta entre os diálogos apresentados, notará que a maior parte do material utilizado nos primeiros foi aproveitada na reescrita; utilizaram-se até pequenas idéias, sugestões ou vocábulos, mas com melhor critério e procurando sempre maior profundidade dramática.

10.3 Outra análise

Talvez para o leitor brasileiro fique um pouco distante a análise de uma série medieval, passada na Espanha no ano mil. Por isso incluo agora um outro exemplo que me parece mais apropriado.

O primeiro episódio de “Retrato de Mulher” — Rede Globo, 1992/93 — que se chamava “Era Uma Vez Leila” e foi protagonizado por Regina Duarte e dirigido por Del Rangel. Esse espetáculo foi concebido e escrito por mim junto com Ricardo Linhares.

A seguir transcrevo as cenas 22 e 23, que me parecem ilustrativas de dois tipos de diálogos.

Na cena 22, num tempo dramático curto e numa cena de apresentação, a chegada ao consultório médico. Na cena 23, numa cena de exposição de personagem, cujo tempo dramático é dado através do diálogo e da surpresa da presença da mãe. Que, além de mostrar o universo interior conflituoso da personagem Leila, também nos remete concomitantemente aos conflitos passados que Leila tinha com a sua mãe Júlia. A propósito, a personagem da mãe (Júlia) foi desempenhada, numa rara aparição televisiva, pela magnífica atriz Bibi Ferreira.

CENA 22 (ANTE-SALA DE CONSULTÓRIO MÉDICO/INT/DIA)
CAM abre em detalhe de uma revista com fotos dramáticas mostrando diversas situações relacionadas à fome, miséria, Etiópia, Somália, Nordeste brasileiro, Carandiru, guerra na Iugoslávia, *homeless people* etc. (Talvez seja necessário produzir a revista, para que alcance o impacto desejado.)
Superclose das fotos.

Uma mão passa rápido as fotos, quase que fecha a revista. Corta para Leila, são suas mãos que folheavam distraídas a revista. Ela tem um instante de reflexão. Abre a revista novamente e olha com mais atenção para as fotos.

Sílvia, que estava fazendo a ficha com a enfermeira, aproxima-se

LEILA — (com o pensamento nas fotos) Ham?...

SÍLVIA — Ai, tanta complicação... Não sei o que eu tô fazendo aqui...

LEILA — Não foi o nosso trato? Eu acho o seguinte, Sílvia, quando a gente se propõe a fazer uma coisa, que faça bem-feita. Acho importante você fazer esses exames antes de viajar, sim. Saber se o neném está bem, se pode suportar a viagem até Goiás... Você vai adorar Hernâni, é meu ginecologista há anos...

SÍLVIA — Eu precisava de alguém que me ajudasse... Até imaginei que essa pessoa fosse você... Ainda não consigo acreditar que você esteja aqui comigo...

Pausa, Leila não diz nada.

SÍLVIA — Você é uma mulher interessante, sabia?... Corajosa...

Porta abre e Hernâni entra.

CAM só agora revela que estão na ante-sala do médico. É um lugar sofisticado.

HERNÂNI — Leila... Como está? E as crianças?

LEILA — Tudo muito bem... Foi tão gentil você ter aberto sua agenda pra nós, Hernâni.

HERNÂNI — Você merece muito mais do que isso.

LEILA — Esta é a moça que eu te falei pelo telefone, a Sílvia.

HERNÂNI — (pega-a pela mão) Vem, que não temos tempo a perder...

LEILA — Eu posso esperar aqui?

HERNÂNI — Vai para o meu gabinete de estudo, é mais confortável.

Corta rápido para:

CENA 23 (GABINETE DE ESTUDOS/INT/DIA)

CAM abre em close de Leila olhando uma estante de livros. Com a mão, ela acompanha a lombada dos livros, com pomposos nomes clássicos. A CAM como se seguisse o olhar de Leila.

O ambiente é sofisticado, silencioso, uma confortável poltrona, atmosfera aconchegante.

A mão dela segue pelos livros até tocar num frasco. Há uma seqüência de frascos, iluminados por trás. São fetos. Reação do rosto de Leila. Ela fica um pouco receosa, mas acaba tocando o frasco, como se o feto olhasse para ela. Superclose.

JÚLIA — (OFF) Não toque nisto, Leila!

CAM corrige e vemos uma mulher segurando um véu de renda preta, os braços estendidos no alto, o véu escondendo seu rosto.

JÚLIA — Depois você vai ficar impressionada com essas coisas, não vai dormir, vai ter pesadelos, medo... Eu te conheço. Eu sei.

LEILA — Mãe, eu estou envelhecendo...

JÚLIA — (abaixa o véu) Depois que seu pai morreu, eu envelheci dez anos em três dias... Não suportei a perda dele.

LEILA — Até o fim vocês ainda iam para a cama juntos? Até quando durou a atração?... Papai teve outras?

JÚLIA — Isso não é assunto pra se falar com mãe em vida, que dirá depois de morta?

LEILA — Mãe, eu preciso saber, alguma vez ele te fez passar por isso, essa dor, essa humilhação?

JÚLIA — Seu pai me traiu, sim, várias vezes, mas o meu lema sempre foi: marido não se dá de bandeja. Tudo... menos a separação. Uma mulher forte enfrenta a tempestade de cabeça erguida, acredita no seu valor.

LEILA — Mas minha vida está indo embora... e eu não consigo encontrar um sentido, alguma coisa que me faça ter orgulho de mim, de ter vivido...

JÚLIA — Você se afastou da religião, minha filha. Numa hora dessas faz falta.

LEILA — Mãe... Me escuta, eu estou envelhecendo. Aquela disposição pra vida... Hoje eu faço amor mais lentamente...

JÚLIA — Com menos aflição.

LEILA — Então você me entende.

JÚLIA — Entendo agora que tudo já passou. Mas quando estava vivendo isso, minha menina... também só tinha perguntas.

LEILA — Mas eu preciso de respostas agora!

JÚLIA — Você criou, está criando dois filhos lindos. Tem uma casa maravilhosa, uma família saudável, e pode... e DEVE se orgulhar disso, sim senhora. Não se rebaixe. Não reaja como se fosse a única mulher que envelhece na face da Terra. A única que foi traída... Leila, já está na hora de crescer, de parar de olhar para o seu próprio umbigo.

Júlia pega um livro pesado e antigo na estante, folheia.

JÚLIA — Você acha que as respostas estão todas num livro? Toma o livro... Mas lembra, viver é tarefa que compete a cada um. E isso não tem mãe que dê jeito.

Julia dá o livro a Leila, que o folheia.

CAM fica em close de Júlia.

JÚLIA — Vê se encontra alguma receita aí dentro... “Receita de mãe perfeita”, “Receita da mulher traída”, “Receita da mulher que envelhece”, “Receita da mulher rica e fútil”, “Receita da mulher... que sonha!

Acorda, Leila! Acorda!

CAM corrige e vemos Hernâni.

HERNÂNI — Acorda, Leila... Acorda!

CAM corrige para Leila, que está encostada na poltrona, adormecida, o livro aberto no colo. Júlia não está mais.

LEILA — (estranhando o ambiente) Desculpe, Hernâni... Eu acho que adormeci...

HERNÂNI — Um soninho é sempre reconfortante...

LEILA — E então?

HERNÂNI — Está tudo bem, ela pode viajar.

11. CONCLUSÕES

Neste capítulo refletimos sobre o tempo dramático; acrescentando ao **quê** (conflito), ao **quem** (personagem), ao **quando** (temporalidade), ao **onde** (localização), ao **qual** (ação dramática) e ao **como** (estrutura) o **quanto** (tempo em que tudo ocorre).

Demonstramos que a noção de tempo dramático está interligada com o **diálogo** e com a **estrutura da cena**, e que tudo isso se concretiza no trabalho de escrever o primeiro roteiro.

Também falamos de **tempo dramático total, parcial, ritmo, tempo ideal e tempo real**; definimos a **cena** como **unidade dramática do roteiro** e **descrevemos o diálogo e suas categorias (solilóquio, monólogo interior, coro e narrativa)**.

Refletimos sobre o ato de **escrever diálogos** através do manejo do **tempo dramático**.

Recordamos os **tipos de diálogo: literário, recortado, repetido, longo, clônico, com o léxico errado, discursivo, inconsciente, introspectivo e artificial**, chamando a atenção para alguns conselhos que consideramos úteis para a confecção de um bom diálogo.

Finalmente, referimo-nos detalhadamente à estrutura

da cena, refletindo sobre **começo, desenvolvimento e final de cena** e sobre a **abertura, evolução de motivos e encerramento**, introduzindo o conceito de **objetivo dramático** da cena e da **função dramática** desta dentro do produto audiovisual.

Apresentamos exemplos, comentados e analisados, para uma melhor compreensão dos conceitos básicos.

Assim, podemos concluir dizendo que a **microestrutura da cena** é uma estudo complexo que se baseia amplamente no campo das idéias e da sensibilidade, e que o diálogo, linguagem essencial do drama, não é uma narrativa lógica dos problemas e dados da história, mas sim vozes e sentimentos que expõem, com emoção, o que acontece a cada personagem.

12. EXERCÍCIOS

Para ser franco, devo confessar que o único exercício válido que conheço para o **diálogo** e, por conseguinte, para o **tempo dramático** e **estrutura da cena** é escrever.

O problema consiste em que escrever apenas os diálogos, sem os poder escutar ou vê-los representados, dificulta esta prática; porque o roteirista aprende muito, não só quando escreve bons diálogos, mas também quando comete erros, coisa que apenas se pode constatar com a sua apresentação.

Normalmente, o que fica bem no papel costuma ficar bem na tela; no entanto, às vezes estamos seguros de uma coisa e, quando a vemos interpretada, descobrimos que não funciona da maneira que imaginávamos.

O manejo do diálogo e do tempo dramático está muito ligado à experiência do roteirista. Isto não quer dizer que

um roteirista jovem não possa escrever bons diálogos; o que precisa é da possibilidade de estabelecer um *feed back* imediato para seu trabalho. Por este motivo, nas minhas aulas sobre o diálogo, tento sempre dispor de um grupo de atores para representar as cenas escritas pelos meus alunos.

Quando comecei a escrever profissionalmente, utilizava um pequeno truque para obter algum *feed back* sobre os meus diálogos; e até hoje mantenho esse costume, que consiste em ler em voz alta a cena que acabo de escrever, embora deva confessar que de vez em quando este exercício me provoca alguns contratempos com os meus vizinhos.

De qualquer maneira, proponho três tipos de exercícios:

12.1. Exercícios de primeiro grau

Procurar situações casuais, comuns, e tentar criar uma cena com duas ou três folhas de diálogo.

Perante a dificuldade que a abertura de uma cena sobre uma situação casual supõe, é necessário prestar muita atenção a esta parte dos exercícios.

Sugiro algumas situações para serem desenvolvidas:

- Um casal encontra-se casualmente em um elevador.
- Dois caçadores, escondidos atrás de uma moita, esperam a chegada da caça.
- Um velho encontra um jovem dormindo numa estação de metrô e acorda-o.
- Mãe e filho assistem ao funeral de um professor do filho.

12.2. Exercícios de segundo grau

Procurar situações conhecidas, já muito exploradas no audiovisual, e tentar desenvolvê-las de maneira própria e

original. Criar também um diálogo de duas ou três folhas por cena.

São as seguintes situações que sugiro:

- O marido chega em casa e encontra a mulher com um amante.
- A morte lenta, na rua, de uma mulher atropelada acidentalmente.
- A ruptura definitiva de um casal na presença dos filhos.
- Um ladrão tenta roubar um automóvel; a polícia surpreende-o, mas ele foge, embora ferido.
- Discussão, seguida de luta, entre dois operários, no cimo de um arranha-céu em construção.

12.3. Exercícios de terceiro grau

São os mais difíceis de elaborar e consistem em escrever cenas, com os respectivos diálogos, sobre situações mais complexas e de maior tensão. Deve-se ter cuidado com as cenas para que não resultem excessivamente teatrais.

Neste caso, sugiro os seguintes tópicos:

- A confissão de um assassino.
- As reações de um pai diante da morte da filha.
- O regresso de um homem, depois de ter estado desaparecido durante anos.
- As reações de uma mulher ao tomar conhecimento de que sofre de câncer no seio.
- Declaração de amor de um casal.

12.4. Observações finais

Chamo a atenção para o fato de todos os diálogos e

cenar que proponho poderem ser escritos tanto em tom trágico como de comédia.

Finalmente, quero sublinhar que ler roteiros e ver séries, minisséries e filmes, estudando cuidadosamente os diálogos e os objetivos das cenas, mais do que meros exercícios, são algumas das manias mais correntes entre os roteiristas.

NOTAS

- ¹ COMPARATO, Doc, *Nostradamus*. São Paulo, Editora Clube do Livro, 1988, p. 23. (*Nostradamus* estreou em São Paulo no dia 12 de novembro de 1986. Manteve-se um ano em cena.)
- ² TRUFFAUT, François, *El cine según Hitchcock*. Madri, Alianza Editorial, 1990, p. 152-153.
- ³ DURAS, Marguerite, *Hiroshima, mon amour*. Paris, Ed. Gallimard, 1960, p. 110.
- ⁴ CHAMBER, Edmund, *The Elizabethan Stage*. Londres, 1923.
- ⁵ DANCYGER, Ken e RUSH, Jeff, *Alternative Scriptwriting: Writing Beyond the Rules*. Boston (EUA), Focal Press, 1991, p. 4.
- ⁶ Cf. *La política de los autores*. Madri, Ed Ayuso, 1974, p. 268.
- ⁷ Cf. *Television Writing. From Concept to Contract*, Nova York, Hasting House, 1980.
- ⁸ SCIASCIA, Leonardo, em entrevista dada ao jornal *El País*, Babelia, 4 de abril de 1992, p. 17.
- ⁹ Produção Rede Globo, Rio de Janeiro, 1979/80/81.

CAPÍTULO OITAVO

.....

A UNIDADE DRAMÁTICA

FRANÇOIS TRUFFAUT: — “Mac Guffin” é o pretexto, não?

ALFRED HITCHCOCK: — É um rodeio, um truque, uma cumplicidade; o que se chama de *gimmick* (...)

FRANÇOIS TRUFFAUT: — Deve haver uma espécie de lei dramática quando a personagem se encontra realmente em perigo; e, no decurso da ação, a sobrevivência desta personagem principal converte-se em algo que preocupa tanto que a gente acaba esquecendo o “Mac Guffin” (...)

ALFRED HITCHCOCK: — Meu melhor “Mac Guffin” — e por melhor quero dizer o mais vazio, o mais inexistente, o mais irônico — é o de *North by Northwest (Intriga internacional)* (...) Na cena que tem lugar no aeroporto de Chicago, o homem dos Serviços Centrais de Espionagem explica tudo a Cary Grant, que então lhe pergunta, falando da personagem de James Mason: “Que faz ele?”; e o outro responde: “Digamos que é um tipo que se dedica a importações e exportações.” “Mas, o que vende?” “Oh! Precisamente segredos do governo.” Já se vê que, neste caso, reduzimos o “Mac Guffin” à sua expressão mais pura: nada.

TRUFFAUT, François, *El Cine Según Hitchcock*. Madri. Alianza Editorial, 1990, p. 115-18.

1. REFLEXÕES SOBRE A UNIDADE DRAMÁTICA

“O diretor vai trabalhar com a unidade dramática do roteiro, isto é, com as cenas. Poderá telefonar para você e dizer: Tenho dificuldade em realizar a cena 37... ou Amanhã vamos gravar a cena 85.” Algo deste gênero foi dito no primeiro capítulo deste livro para introduzir a sexta etapa da confecção de um roteiro à **unidade dramática**.

Escolhi o título “Unidade Dramática” porque, no roteiro final, aprovado pela produção e pela direção, assinado pelo roteirista e pronto para ser rodado, ninguém mais fala sobre o conceito da idéia, o conflito-matriz (**qual**), que história estamos contando, as personagens (**quem**), o **como**, o **onde** ou o **tempo dramático (quando)**; nesta etapa, só o roteirista vai ouvir a palavra cena: que tal cena está muito bem; que outra poderia estar melhor; que em determinada cena falta alguma coisa, mas que não faz mal; que talvez aquela cena... É o momento em que o roteiro **final** se transforma em **produto audiovisual**. O objetivo dramático de uma cena traduz-se em **função dramática**, o diálogo escrito para ser falado; todas aquelas folhas de papel, a que nós chamamos **roteiro final**, recebem o sopro de vida.

Devemos recordar que cada uma das etapas da confec-

ção de um roteiro é muito diferente das outras. Assim, entre *story line* e **argumento** ou **sinopse** há um verdadeiro abismo quanto ao conceito, e também quanto ao trabalho.

Acontece o mesmo entre **estrutura**, **sinopse** ou **primeiro roteiro**. Em cada uma destas etapas o roteirista exercitou diversas habilidades, manejou técnicas diferentes e variou seu modo de pensar. Esta diversidade, este repensar e esta constante soma de conceitos no trabalho do roteirista são precisamente o que creio constituir a riqueza da nossa profissão. Mas qual é a grande diferença entre o primeiro roteiro e o roteiro final? Eu creio que é a **reescrita**.

Trata-se de transformar o **primeiro roteiro** — um texto — numa ferramenta de trabalho que será entregue a uma equipe para ser traduzida em imagens e som. Assim, o **roteiro final** é destinado ao diretor, ao produtor, aos atores, ao montador, ao operador, ao diretor de cena, aos figurinistas etc., e eles devem acreditar nesta ferramenta e confiar nela. O **roteiro final** é um texto que nos põe em contato, não só com outros profissionais, mas também com o **olho da câmera**.

Existem várias classes de formatos de roteiros finais, que serão explicadas mais adiante. Por outro lado, existe ainda uma diferença entre **roteiro literário** e **roteiro técnico**. O primeiro contém todos os detalhes necessários à descrição da cena: suas atmosfera e densidade, a intensidade da sua ação dramática e a força do seu diálogo, sem incidir excessivamente sobre questões da planificação técnica, como movimentos de câmera, iluminação, detalhes de som etc., atividades estas que devem ser deixadas à equipe de realização. Não existe um critério unificado neste campo; mas até certos diretores de prestígio indiscutível duvidam da necessidade de ter um roteiro excessivamente detalhado. Como duvidava Rossellini: “Não há nada mais absurdo do que coluna da esquerda: **plano americano, travelling lateral, a câmera faz panorâmica e enquadra**... É algo assim como

se um romancista fizesse uma planificação do seu livro: na página 212, um imperfeito do subjuntivo; depois, um complemento indireto...”¹

Do meu ponto de vista, compete ao diretor e à sua equipe converter o **roteiro literário** em **roteiro técnico**, que é aquele que contém todas as indicações técnicas imprescindíveis para a transformação do texto em audiovisual. Mais adiante, neste mesmo capítulo, descreveremos algumas destas **indicações técnicas** que, evidentemente, o roteirista deve conhecer.

Finalmente, quero fazer notar que, tanto no **roteiro literário** como no **técnico, a unidade dramática, a cena**, constitui-se em fator básico de integração para que um texto se transforme num produto audiovisual. Assim, o iluminador deve criar uma atmosfera luminosa para cada uma das cenas, o ator tem de se preparar, cena a cena, para interpretar a totalidade da personagem, e o diretor deve fazer um estudo detalhado de cada unidade dramática, mantendo seu objetivo e procurando uma identidade para o conjunto.

2. A GUERRA DO PAPEL

Terminamos o **primeiro roteiro**, mas o processo de criação ainda não acabou; começa a guerra do papel.

Chamo assim o ato de **reescrever** o roteiro depois de escutar opiniões sobre ele. Estas opiniões são quase sempre **contraditórias**. De qualquer forma, é fundamental que o roteirista tenha em conta todas as críticas ou elogios que recebe por seu trabalho, pois, errados ou não, deve entendê-los e considerá-los como uma ajuda para levar a cabo uma **análise** do seu roteiro.

Grande parte do trabalho de reescrever consiste em unir

cenar, mudá-las de lugar, cortar diálogos — quase sempre os da abertura — e repensar as cenas do clímax. Frequentemente, por incrível que pareça, as **cenar de exposição**, aparentemente mais simples de escrever, são as que mais facilmente perdem o objetivo dramático quando desenvolvemos o primeiro roteiro, de forma que sua reescrita se torna imprescindível. Como explicam Dancyger e Rush, “as cenas de exposição são muito difíceis de escrever. Uma das soluções para as reescrever consiste em cortar o início de uma cena e empregar o mínimo de palavras, dando a máxima informação nos diálogos”.²

Outra forma de lhe dar credibilidade consiste em situar as personagens levando a cabo uma ação concreta; por exemplo: cozinhando, enquanto falam sobre os seus problemas e transmitem uma informação.

Normalmente o primeiro roteiro é mais comprido do que o roteiro final, que supõe um trabalho de síntese, eliminando as redundâncias e conservando a essência do drama. Assim, no ato de reescrever, não se deve hesitar perante a possibilidade de **cortar**. Quando sentimos que um diálogo está demasiado longo, devemos cortá-lo imediatamente e sem remorsos.

As **cenar de clímax** devem ser repensadas e reescritas dando a máxima atenção à sua intensidade e às mudanças interiores. As de **preparação**, por seu turno, reescrevem-se com o objetivo de acentuar ainda mais a expectativa que já deviam conter na sua primeira escrita e que podia ter-se perdido em virtude da presença de novas cenas de clímax e resolução. Normalmente, as **cenar de complicação**, por conterem sua forte ação dramática, são as que menos se reescrevem.

Quando trabalhamos na reescrita das **cenar essenciais**, o que estamos fazendo é depurar, afinar, aperfeiçoar o **tempo dramático**, procurando sempre o **ritmo** ideal para o produto audiovisual.

Jean-Claude Carrière explica que “o tempo cinematográfico não é nem o tempo teatral nem o tempo do romance... Nada é mais fácil do que escrever esta frase num romance: ‘no dia seguinte, de manhã’; nada é tão difícil como mostrar, num filme, que estamos no dia seguinte e que é de manhã... Pensar a cada instante na fórmula sacrossanta, tão frequentemente esquecida: ‘Não anunciar o que se vai ver. Não contar o que já se viu’”.³

A guerra do papel é uma fase de debate, de análise, de discussão sobre o material e de reconstruir as partes que têm de ser corrigidas, até que tenhamos o **roteiro ideal**.

Este trabalho pode ser feito pelo autor ou editor do texto, pelo técnico especialista nos últimos retoques que corrige os possíveis “erros”. A este editor chamamos **roteirista final**.

Nos Estados Unidos, chama-se a este técnico o *script doctor*. Um bom *script doctor* adota sempre uma postura ética perante uma obra de outro autor, e tem o máximo cuidado de não interferir demasiado na obra para não desvirtuar o trabalho do colega, uma vez que seria uma falta de ética imperdoável mudar o roteiro sem a autorização prévia do autor.

Um *script doctor* famoso é o norte-americano Simon O’Neil, também conhecido como Doc. Na Europa, a função do editor de texto ou do roteirista final não é nada reconhecida.

O trabalho de reescrever o primeiro roteiro é também o ato de analisar os elementos dramáticos ponto por ponto e representar um esforço de autocritica. Portanto, sugiro que o roteirista deixe passar um tempo antes de levar a cabo esta tarefa, pois o distanciamento lhe permitirá realizar este trabalho com maior facilidade.

O tempo de que cada autor necessita para alcançar este distanciamento varia; para alguns bastam alguns dias, enquanto outros necessitam de mais de um ano.

Na guerra do papel, discutimos o roteiro com o diretor, o produtor e outras pessoas que nos darão sua opinião. É preciso que fique bem claro que não se trata de fazer uma crítica, nem de expor critérios subjetivos, como “gostei/não gostei”. Temos de saber diferenciar uma **crítica impressionista** de uma **análise crítica**. Enquanto a primeira é destrutiva, a segunda é construtiva.

Quando entregamos o roteiro ao produtor, nós o submetemos a um estudo de viabilidade segundo o que está proposto. Normalmente, quando falamos de produtor, referimo-nos ao chamado produtor executivo, quer dizer, ao profissional que se encarrega de controlar o dinheiro destinado à realização. Quando o roteiro final chega à produtora, passa a ser racionalizado, estudado, para que o produtor avalie os gastos e a viabilidade da produção. A este estudo chama-se **découpage** do roteiro.

A antiga premissa dos produtores era terem o mínimo de gastos e o máximo de ganhos. Hoje em dia, verifica-se uma ligeira mudança. Um produtor executivo moderno sabe que é preciso gastar o necessário para conseguir um produto de boa qualidade, do ponto de vista tanto técnico como artístico. É preferível fazer um filme ou um programa com uma margem de lucro menor, mas que represente um bom movimento de dinheiro e contribua para uma ampliação e consolidação da sua posição no mercado.

Por outro lado, não devemos esquecer o parecer do ator ou dos atores implicados, já que têm uma experiência “vivida” que nos pode ajudar muito a resolver problemas do roteiro ou, mesmo, melhorá-lo.

Outras pessoas que devemos escutar são os amigos íntimos, aqueles em quem temos uma confiança especial. Cada autor tem seu público particular, os leitores mais apreciados. A franqueza de um amigo pode ajudar-nos muito; além disso, a franqueza foi sempre a melhor conselheira.

Como vimos, todos nos podem ajudar a fazer uma aná-

lise do roteiro dando sua opinião, mas sempre com a vontade de melhorar o material, de corrigir os possíveis erros.

— A **primeira fase** da análise e da reescrita é avaliar e separar todos os elementos do roteiro: ritmo, personagens, *plot*, estrutura, diálogos etc. Geralmente a crítica faz uma valorização do conjunto; nós faremos o contrário, iremos palmo a palmo.

— Na **segunda fase**, tenta-se ver se o roteiro responde realmente ao que se tinha pedido, se o trabalho tem o nível esperado, se está adequado ao meio para que foi criado: cinema, televisão ou teatro.

— Na **terceira fase**, determinamos os possíveis erros e a maneira de os resolver: refazendo o diálogo, aclarando uma situação, marcando mais um determinado conflito, mudando o final etc.

O roteirista atua da mesma maneira que o arquiteto: não tapa uma rachadura com cimento; antes busca as causas que a produziram. E com frequência acontece que o **erro** não está numa cena concreta. Geralmente o erro tem um efeito cumulativo, e um erro cometido no princípio pode ocasionar uma cadeia. Devemos estar alerta para este **efeito dominó** e refazer tudo o que for necessário. Quando temos de corrigir uma cena incorreta, devemos tomar todas as precauções. Às vezes uma cena que não se integra num contexto determinado é sinal de um desajustamento estrutural de todo o roteiro.

No que se refere ao método que alguns empregam para fazer esta análise, diremos que não há criador que não possa avaliar sua obra, já que todo o processo criativo é também analítico, com seus prós e seus contras, interrupções, mudanças de pensamento e interrogações. Como em tudo, existem fórmulas; a de Reed é: “pergunte a você mesmo: esta cena é eficaz e está tudo certo? Uma cena efetiva move os caracteres do ponto A para o ponto B — desde o acordo

até o conflito ou, por exemplo, da ignorância à descoberta. As cenas conseguidas demonstram uma alteração na relação entre as personagens que falam. É outra maneira de dizer que nas cenas conseguidas acontece alguma coisa. Tente esboçar uma linha que percorra a cena, vendo qual é o movimento dramático, quem são os falantes e o que está em jogo. Como é que o escritor maneja tudo isso?"⁴

Indicamos a seguir uma série de perguntas que podemos fazer a nós próprios na hora de analisar o nosso roteiro:

1. Tem conteúdo? Qual é a relação direta entre o interesse do conteúdo (temática) e o público?
2. Como é o ponto de partida do roteiro? Tem impacto? O interesse vai crescendo? As premissas estão corretas?
3. Existe emoção? Existe identificação do público com o problema?
4. Propusemos o problema demasiado cedo, ou demasiado tarde?
5. As informações para se poder seguir a história têm o grau de clareza desejado?
6. As exposições de motivos, feitos e ações são explícitas ou implícitas? Há suficiente informação?
7. Há *flash black*? Estão bem situados? Ajudam a ação dramática? (A mesma pergunta serve para os *inserts*, *flash forwards* etc.)
8. O protagonista atua como tal? Existe empatia?
9. Há uma atenção crescente? Sua curva dramática é ascendente?
10. O conflito é crucial? É importante? É universal?
11. O *plot* está completamente exposto? A história é suficientemente clara?
12. É real? É crível? É provável? Os símbolos são compreensíveis?
13. Refletir sobre o significado do conflito.

14. Há uma aceleração da ação até o ponto culminante?
15. O perfil das personagens é original? É definidor?
16. Os valores das personagens têm consistência?
17. A relação problema/situação é direta? Implica conflito?
18. Existe clímax? Onde?
19. Existe suspense? Onde?
20. Há antecipações? São suficientes?
21. Existe um interesse geral? Desenvolve-se a expectativa?
22. A expectativa apresenta-se no suspense? E as surpresas?
23. A exposição, as informações e a apresentação das personagens, problemas e situações são muitas ou poucas? Não as exageramos?
24. Há uma conclusão? Que implica essa conclusão?
25. Em alguns momentos as personagens falam mais que atuam?
26. O diálogo tem naturalidade? Demos à personagem o vocabulário adequado? Notamos um certo estilo?
27. No diálogo cada intervenção motiva outra?
28. Cada cena motiva a próxima?
29. A estrutura geral é criativa?
30. Estamos satisfeitos?

Respondendo a estas perguntas, teremos feito uma boa análise do roteiro. Assim como se escreve criticamente, é preciso ler criticamente a obra e reescrevê-la. É um grande erro pensar que os grandes criadores produzem obras-primas logo de saída; o que costuma suceder é que eles efetivamente fazem essa leitura analítica com afã, reescrevendo e refazendo até se sentirem satisfeitos.

Quero salientar, por último, que o ato de reescrever um roteiro tem um ponto ideal a partir do qual qualquer outra escrita deixará de ser benéfica.

3. A CRISE

Pode-se pensar que o ato de reescrever supõe um momento de crise, o que é ao mesmo tempo certo e falso. Li algures que o ideograma chinês que representa o conceito de progresso é o mesmo que significa a noção de crise. A diferença entre os dois conceitos é dada pela localização do ideograma no texto, no seu contexto. Esta identificação que os chineses fazem entre as noções de progresso e de crise parece-me perfeitamente válida.

A passagem de uma etapa para outra na escrita do roteiro pode supor para o autor momentos de crise, que podem ser pessoais, quando o roteirista pensa num dado momento que não tem capacidade suficiente para fazer evoluir o seu trabalho. Por outro lado, as crises podem estabelecer-se com outras pessoas, uma vez que um roteiro é julgado, analisado e criticado constantemente por outros profissionais. O autor pode qualificar esses momentos como de crise. Eu, no entanto, entendo-os como momentos de mudanças que contêm, ao mesmo tempo, as dúvidas da crise e as esperanças do progresso.

Na realidade, o roteirista nunca tem certeza de que seu trabalho vai converter-se num produto audiovisual. Até porque, por contrato, existem dois tipos de pagamento diferentes, dependendo de ser o roteiro produzido ou não (ver Capítulo 10). Com isto quero dizer que o roteirista deve conviver com a incerteza, mas sem nunca desistir, tendo sempre confiança no seu trabalho, sem, claro está, se aferrar a ele em excesso.

É fácil imaginar, por exemplo, as pressões que o roteirista de uma telenovela pode sofrer, nos momentos em que a audiência do programa decai e ele se vê obrigado a repensar e reescrever rapidamente seu trabalho.

Por isso, sugiro que os roteiristas de telenovelas, de sé-

ries longas ou de obras com um *plot* múltiplo não só estejam psicologicamente preparados para estas eventualidades como também o estejam tecnicamente. Isto é, que confeccionem sempre esquemas do desenrolar do roteiro para terem uma clara noção dos acontecimentos, das personagens e das possibilidades da história.

4. A NECESSIDADE DO ESQUEMA

Geralmente é na *Produção* que são desenhados esses esquemas para facilitar o trabalho da equipe. São poucos os autores que utilizam esquemas; exceto, claro está, os autores de telenovelas. Seria impossível manter o fio condutor de uma obra com personagens e acontecimentos numerosos sem a ajuda de um bom esquema. Conta-se que Dostoiévski estendia barbantes em casa e, como quem estende roupa, neles pendurava notas explicativas sobre as personagens e o desenrolar dos acontecimentos.

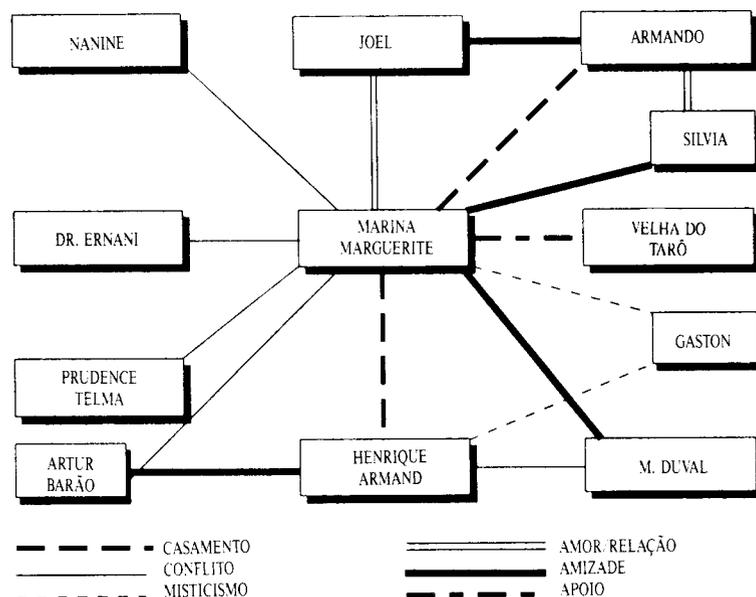
Os lingüistas e estudiosos da literatura também utilizam esquemas para estudar as relações que se estabelecem numa mesma obra. O autor que queira utilizar um esquema deve ter presente que, para que o quadro fique completo e redondo, é necessário apontar nele as relações que se estabelecem de fato.

Atualmente, alguns autores utilizam o computador, de forma que, em qualquer momento, podem **pedir-lhe** que procure o que fez tal personagem naquele dia e se esta conhecia aquela outra. Tudo o que se escreve fica armazenado na memória, num suporte magnético, o que permite ao autor procurar qualquer dado que queira. Embora infinitamente mais complexo, este procedimento não se diferencia demasiado daquele que utilizava Dostoiévski. Um esquema, pois,

pode ser um instrumento útil para um projeto ou obra muito complexa, facilita o trabalho e evita falhas de continuidade ou ajustamento do perfil das personagens.

O esquema de exemplo (Quadro A) foi montado a partir das inter-relações das personagens de um telefilme que escrevi.

QUADRO A
A DAMA DAS CAMÉLIAS 83
(ESPECIAL/TV GLOBO)



5. O ELENCO

Diz o anedotário hollywoodiano que um dos irmãos Warner descia de seu avião particular quando recebeu a notícia de que Ronald Reagan havia sido indicado candidato a governador da Califórnia. Diante disso, comentou:

“Isso é um *miscasting*. Ronald Reagan pode ser no máximo o amigo do governador. O governador tem de ser James Stewart.”

Esclareçamos que *miscasting* quer dizer “incorreta distribuição de papéis”.

Esta anedota não deixa de ser um bom exemplo da importância do elenco na realização de um filme ou de um programa de televisão. O elenco dá corpo às palavras, em consonância com os desejos do diretor. Uma boa distribuição de papéis deve ser feita conjuntamente pelo diretor, o produtor e o roteirista.

O *miscasting* pode dar origem a graves problemas. Um ator que não se adapte ao papel prejudica todos os outros atores, desfigura a personagem, faz desaparecer a carga dramática do espetáculo e, como consequência, o conteúdo do roteiro. Um erro desse tipo pode ocasionar uma mudança total do clima desejado pelo autor.

Portanto, uma boa distribuição dos papéis é um fator-chave para a boa realização do espetáculo. Um intérprete adequado, além de se ajustar às características desejadas pelo autor, revelará outros aspectos (escondidos) da personagem que apenas um ator que a compreenda pode descobrir.

Os atores possuem um baú de vivências, múltiplos conhecimentos aprendidos e experiência. E é com essa bagagem que um ator acrescenta matizes que revelam toda a potencialidade da personagem. Diz-se que um ator se sai mal, por duas razões:

1. **Quando o ator vai atrás da personagem.** Isto sucede quando esta ultrapassa o ator, que não tem bagagem suficiente para conseguir a profundidade necessária.
2. **Quando a personagem vai atrás do ator.** Quando este é mais forte que a personagem e não sabe apagar-se para se meter na pele dela.

O *casting* — isto é, a constituição do elenco — não é apenas a questão de escolher o ator adequado para um determinado papel; além de fazer a distribuição individual, é preciso ter presente aquilo que se chama **visão de conjunto**, que dirá se os atores combinam entre si, se se coadunam e se se adaptam ao clima desejado. Às vezes um ator pode ser muito bom para um papel, mas não encaixa com a atriz com quem tem de partilhar a cena. A este problema as pessoas do teatro e do cinema dão o nome de **erro químico**; há alguma coisa que não funciona; acerta-se na escolha individual, mas não na de conjunto. A distribuição deve ser homogênea, harmoniosa e quimicamente correta. Hoje em dia, além de submeter um ator a testes, fazem-se testes de conjunto.

Outra coisa a fazer no momento de escolher um ator é dar-lhe o *script* para ver se ele realmente se sente bem na pele da personagem, se está à altura das expectativas; no entanto, uma vez terminada a distribuição ideal, ainda há que enfrentar outra fase: a crua realidade dos contratos. É preciso ver se o cachê que um ator pede está dentro das possibilidades da produção, ou se, segundo o critério do produtor, o preço compensa ou não.

Regra geral, a comunicação entre o ator e autor é aberta. É normal que o ator tenha suas dúvidas, peça informações e queira esclarecer pontos obscuros em relação à personagem que vai interpretar. Esta comunicação é muito bem recebida pelos roteiristas na medida em que o ator tem algo a acrescentar à personagem graças à acumulação de vivên-

cias interiores que adquiriu com outros trabalhos. Mesmo quando a obra já está sendo realizada, o diretor pode pedir ajuda ao roteirista em face de dificuldades que porventura surjam com os atores, sobretudo se se trata de um diretor pouco experiente. Swain propõe esta fórmula: “Pode acontecer que você seja chamado para remediar uma situação. Nesse caso, experimente estes truques: a) flexibilidade: mostre-se disposto a mudar falas, se for preciso; b) adulação: faça o possível para convencer o intérprete de que as falas que você escreveu o apresentam com maior distinção; c) falas a interpretar: verifique as que são difíceis, fazendo com que seus amigos menos dotados as leiam diante de um gravador... depois rebobine e observe se na verdade soam da maneira como todo o mundo fala...”⁵

Quando um roteirista escreve, pensa num ator de carne e osso para um determinado papel. Não importa que esse ator seja conhecido ou desconhecido, esteja morto ou vivo; trata-se de ter uma imagem da personagem para que o autor possa **ver** a cena. Esta visualização é simplesmente um truque de imaginação, e essas imagens ou atores que usamos denominam-se *actor-models* (atores-modelo).

O ideal seria que o nosso ator-modelo fosse sempre quem desempenha o papel. Mas, infelizmente, isto quase nunca acontece. As primeiras opções para o elenco poucas vezes se mantêm. Normalmente, chega-se a uma segunda ou terceira opção. Isto não quer dizer que o procedimento não seja o adequado; as primeiras opções são sempre opções ideais; as outras, em contrapartida, são as possíveis. Não será demais fazer notar que são os atores que fazem chegar ao público o trabalho de toda uma equipe, e merecem todo o nosso respeito e apoio.

Completado o elenco, vem o processo de leitura do texto. A presença do autor nesta leitura é importante, uma vez que assim se resolverão dúvidas ou problemas. No entanto, o que normalmente acontece é a leitura do roteiro ser feita

bastante tempo depois de este ter sido escrito e o autor já estar metido em outro projeto, enterrado até o pescoço em outro trabalho. De qualquer maneira, sempre que for possível, é conveniente que o autor esteja presente na primeira leitura dos atores.

6. CONVERSAS COM O DIRETOR

É essencial que o contato entre o diretor e o autor se mantenha sempre aberto. As conversas e consultas são necessárias e devem ser feitas em qualquer momento, sempre que o diretor necessite disso para procurar o tom e dar perfil ao espetáculo. “Qualquer diretor que valorize seu próprio engenho alterará o roteiro; se não lhe faz nenhuma modificação, é porque algo de estranho se passa. Durante todo o período de preparação, irão surgindo situações que hão de exigir que o roteiro seja retocado.”⁶

A partir dessas conversas e leituras atentas do texto, o diretor dará as primeiras indicações ao iluminador, ao técnico de som, ao diretor de cena... enfim, a todo o pessoal implicado na filmagem.

É assim que o diretor entra em cheio no trabalho propriamente dito: aconselha mudanças, aponta soluções para problemas do roteiro etc. Feito isto, o diretor passará o texto a toda equipe. Vemos como nesta primeira fase o diretor vem a ser uma espécie de coordenador geral.

Voltando ao roteiro, e no que se refere ao formato, ele sofrerá uma transformação: de roteiro definitivo se converterá em *shooting script*, **roteiro de filmagem ou roteiro técnico**.

O *shooting script* tem todas as indicações técnicas necessárias para o trabalho do diretor, do montador, do operador, do diretor artístico, do produtor etc. É onde o dire-

tor indica que tipo de tomadas serão feitas, qual será a linguagem da câmera, como serão os cenários, os ambientes, as iluminações etc. Estas indicações terão de ser suficientemente claras para que toda a equipe as entenda.

É então que começam as pressões, pois nos organogramas, o tempo e o custo de trabalho que se leva a cabo são controlados.

Às vezes sucede que o roteiro é um pouco comprido e é necessário cortar algumas cenas. Isto acontece frequentemente, e são o diretor e o montador que tomam tais decisões e as levam a cabo. Apesar de tudo, pode-se requerer a ajuda do roteirista para realizar essa tarefa, sobretudo nos casos mais complexos.

Na realidade, o roteiro técnico utiliza-se mais no cinema do que na televisão, devido à velocidade do processo de produção desta última.

Geralmente, o diretor de televisão elabora seu roteiro de filmagem de memória ou, simplesmente, faz as anotações pertinentes no próprio roteiro final (roteiro literário).

Pode-se dizer que o trabalho de direção é o trabalho central na realização de um produto audiovisual. Quando o roteiro chega às mãos do diretor, é apenas um texto, calado e imóvel. É o diretor que o converte em realidade, que dá movimento e vida ao espetáculo.

Além do roteiro técnico, por vezes o diretor desenha sua *story board*:⁷ uma série de pequenos esboços onde se indica quais serão as principais tomadas, os *takes*. Agora, o roteiro técnico se transformou numa espécie de história em quadrinhos, de forma que toda a equipe saiba exatamente o que tem de filmar e como, isto é, qual será a linguagem da câmera, as características dos atores etc.

A *story board* é uma técnica sofisticada que costuma ser utilizada nas grandes produções. São poucos os diretores que usam esta técnica, em virtude do aumento dos custos que representa pagar ao desenhista, aos pintores etc.

À luz do que anteriormente expusemos, podemos concluir que, na realização, existem cinco etapas:

1. **Conversa com o roteirista.**
2. **Reunião com os atores do *casting*.**
3. **Confecção do roteiro técnico ou da *story board*.**
4. **Especificação dos trabalhos da equipe.**
5. **Realização, filmagem, gravação e edição.**

O diretor conta com a assistência de outros profissionais, que são:

- **Assistente de direção**, que lhe dá assistência em todas as etapas do seu trabalho.
- **Diretor de cenografia**, que cria os cenários.
- **Diretor artístico**, que determina os objetos utilizados em cena e adapta os objetos à época em que a ação se desenrola. Este trabalho se faz a partir de investigações, para evitar que apareça um telefone sobre a mesa de uma sala do séc. XVII, por exemplo. Esta documentação também afeta as maneiras, o comportamento, o vocabulário etc.
- **Operador**, que dá a textura precisa ao enfoque da câmera.
- **Diretor de fotografia**, responsável pela parte artística e ótica do espetáculo.
- **Iluminador**, ou seja, o responsável pela luz.
- **Técnico de vestuário e adornos.**
- **Técnico de som.**

Esta equipe de profissionais que atuam ao lado do diretor é uma espécie de **cabeça pensante** que controlará toda a confecção do espetáculo audiovisual.

Concluindo: as conversas e contatos com o diretor podem prosseguir até o próprio dia da estréia do produto audiovisual. O roteirista nunca deve interferir no trabalho do diretor, embora deva estar sempre disposto a colaborar e a

aconselhar. Volto agora ao livro de Jean-Claude Carrière, no qual ele diz: “Prever sempre uma última sessão de trabalho sobre o roteiro com o diretor, na semana anterior à filmagem, quando já se localizaram todos os cenários e se contrataram todos os atores. O filme começa a tomar forma, a aparecer. É assombroso ver as importantes alterações que de repente parecem necessárias, poucas horas antes do início da filmagem. Repetir três vezes em voz alta, todas as manhãs, aquela frase de Tchekov (no seu “Bloco de Notas”): ‘O melhor é evitar todas as descrições do estado de ânimo. Há que tentar torná-lo compreensível por meio das ações dos heróis.’”⁸

7. FORMAS E FORMATOS DO ROTEIRO FINAL

Costuma-se dizer que o roteiro final é mais do que um texto, é uma **ferramenta de trabalho** que pode ter várias formas e formatos. Passemos, pois, a introduzir parte da terminologia técnica que podemos considerar básica. No entanto, sempre é bom recordar as palavras de Wells Root: “Um bom escritor nunca foi despedido de Hollywood por não conhecer os ângulos de uma câmera. O que produtores, diretores e autores procuram num roteiro são personagens, emoções, risos, fantasias, conflitos e idéias. E a eles cabe traduzir isto para a tela.”⁹

7.1. Diferenças entre cena e seqüência

Considero a diferença entre **cena e seqüência** como um parâmetro de produção e direção.

Outros autores dão a esta diferença um caráter dra-

mático com que não concordo. Para eles, a **seqüência** é uma unidade narrativa intermediária entre os **atos** e as **cenas**. Para mim, **seqüência** e **cena** são conceitos puramente geográficos. Em cinema, uma **seqüência** engloba tudo o que sucede numa localização. Por exemplo:

Localização: Uma casa em Sevilha.

Seqüência 1: Quarto de casal
Cozinha
Exteriores da casa

Em contrapartida, em televisão, uma cena fica determinada pelo lugar concreto. Por exemplo:

Localização: Uma casa em Sevilha.

Cena 1: Quarto de casal
Cena 2: Cozinha
Cena 3: Exteriores da casa

Em televisão, normalmente, esta casa não seria um todo: os quartos estão dispersos pelo estúdio ou espalhados pela cidade.

Quando escrevemos para a televisão, fazemo-lo por **cen**as. Poder-se-ia dizer que uma **seqüência** se compõe de um conjunto de cenas.

Não se deve confundir **seqüência** com **plano-seqüência**. Plano-seqüência supõe integrar diferentes planos numa mesma tomada. Isto pode ser realizado através do movimento da câmara, ou dos atores, ou de ambos.

7.2. Capa

Quando fazemos um roteiro, a última coisa que escrevemos é a capa, a página de rosto ou frontispício, que deverá incluir as seguintes informações:

1. **Título do filme ou programa de televisão.**
2. **Nome do autor.**
3. **Endereço e número do telefone do autor.**
4. **Número de cenas ou seqüências.**
5. **Duração do espetáculo.**
6. **Data da entrega.**
7. **Número de páginas.**
8. **Nome da firma ou pessoa a quem se entrega o roteiro.**
9. **Tipo de trabalho: adaptação, argumento ou primeiro roteiro.**
10. **Se é original: se é um drama, uma comédia etc.**
11. **Número de registro de propriedade intelectual, *copyright*.**

7.3. Espelho

A penúltima coisa que se faz num roteiro é o que se denomina espelho, ou seja, a folha de produção, que se segue à página de rosto.

Mediante este espelho, entendemo-nos com a equipe de produção, uma vez que nele se especificam:

1. **Personagens (as que falam e as que não falam).**
 2. **Cenários (interiores).**
 3. **Localizações (exteriores).**
 4. **Figurantes.**
- (Ver reprodução nº 1, pág. 307)

No caso de uma estrutura comentada, vale a pena fazer um pequeno resumo da história (pouco mais do que uma *story line*) na página seguinte ao espelho.

7.4. Formato do *script* por cenas

Montaremos agora as nossas cenas em *folhas standard*.

A *folha standard* é um papel dividido verticalmente ao meio, de forma a definir dois campos, um à direita e outro à esquerda.

A razão desta divisão é muito simples: transformar o texto do roteiro numa espécie de plano, dividido em áreas específicas, onde cada profissional da equipe encontrará as indicações que lhe dizem respeito.

Assim temos:

7.4.1. No lado esquerdo:

1. O número da cena.
 2. A identificação da cena (exterior ou interior, lugar, dia ou noite).
 3. A descrição sumária da ação (conduta da personagem, aparência).
 4. Indicações do movimento de câmara (planos).
 5. Indicação de ambientação geral da cena.
- (Ver reprodução n.º 2, pág. 309)

Com estas indicações, estamos em contato com o ator, o cenógrafo, o maquiador, o operador e, sobretudo, o diretor. Não é obrigatório fazer todas estas indicações à equipe, nem ninguém é obrigado a segui-las ao pé da letra; são sugestões, simples anotações.

Por exemplo: quando indicamos que uma cena concreta será *close*, na realidade queremos chamar a atenção do diretor para um detalhe importante que tem de ser cumprido; tanto faz se é um *close fixo* ou com *zoom*; mas será ele quem determina o plano.

A seleção de um plano determinado não é de todo gratuita, tem uma função; por isso é que só se deve indicar se realmente a tem. Por exemplo: se numa cena marcamos o

close de um comprimido que cai dentro de um copo, é óbvio que esse comprimido deve ser muito importante para a história; pode ser veneno.

Com a descrição sumária da cena, queremos informar o ator daquilo que nos parece mais relevante no comportamento da personagem naquela cena, aquilo que se vai ver. Evidentemente, o ator não tem obrigação de fazer caso do que lhe dizemos. Trata-se, mais uma vez, de simples sugestões.

O mesmo sucede com as indicações de cenário para o cenógrafo e as dos figurinistas. Quando dizemos que o cenário é uma sala exageradamente rococó, o cenógrafo tem de entender que naquele cenário as coisas têm de ser exageradas, e não apenas que se trata de uma sala tipo rococó como tantas outras.

Com a ambientação geral da cena, dirigimo-nos a toda a equipe. Por exemplo: uma cena numa aula muito feliz, onde os alunos estão satisfeitos. A partir desta indicação, o ator fica sabendo que todo o mundo estará contente e, portanto, terá um comportamento de acordo com esse clima. O cenógrafo criará uma cenografia jovial; os figurinistas confeccionarão roupa ligeira e clara; o maquiador fará uns retoques naturais... e assim todo o resto, até que tenhamos um ambiente geral alegre e descontraído.

Neste ponto, podemos indicar também a iluminação necessária. Se indicarmos que a luz tem de vir de debaixo da barbicha da personagem, está claro que queremos que tenha uma aparência fantasmagórica. Uma luz muito branca, em contrapartida, será para lhe dar um ar estranho etc.

Não podemos esquecer um fator importantíssimo: o **tema musical**. Se existe, deve ser indicado sempre que for preciso.

“Não esquecer nunca o som; nunca se deve considerá-lo como um acessório. A trilha sonora de um filme constrói-se a partir do roteiro.”¹⁰ Assim pensa Jean-Claude Carrière

re, embora outras escolas de roteiro considerem que a música não deve ser indicada; eu mesmo, atualmente, não o faço.

As indicações musicais servem para sublinhar um detalhe ou para realçar um momento de suspense. Todos nós conhecemos os momentos musicais do circo: quando os tambores ressoam é o momento crítico do salto mortal. Este tipo de apontamento é aquilo a que chamamos pontuação musical ou passagem musical (dependendo da sua criação).

Os ruídos devem também ser indicados. Por exemplo: um trovão, o barulho da chuva no telhado etc. (Subentenda-se que se trata de ruídos ou sons que não se deduzem diretamente da imagem.) Uma vez indicados, o técnico de som saberá o que tem de fazer, que ruídos irá utilizar etc.

Com a última anotação, queremos assinalar como pretendemos abrir e fechar a cena. Esta informação é dirigida ao montador. Por exemplo: no final de uma cena, anotamos **encadeamento**, já que não pomos “corte”. Assim, o montador trabalhará com um encadeamento de forma que sirva de enlace, de passagem de tempo.

Assim, portanto, é do lado esquerdo que se anotam — sempre com máxima clareza — todas aquelas indicações que sejam precisas para facilitar o trabalho da equipe.

7.4.2. No lado direito:

No lado direito da folha escreve-se o diálogo, o nome das personagens e as atitudes de interpretação.

(Ver as reproduções 3A e 3B, págs. 310 e 311)

7.5. Observações

Quando o profissional pega um *script*, gosta de encontrar sua função bem especificada e clara sem que falte informação. É, portanto, fundamental escrever em espaço du-

plo e com um bom computador para que o *script* fique o mais limpo possível, já que os profissionais têm o costume de fazer anotações no *script*, e isto deve ser levado em conta ao desenhar a página.

Alguns autores e produtores têm o costume de colocar o diálogo na zona central da página, seguindo o modelo americano.

Uma folha para programas informativos de televisão divide-se em duas metades iguais, no sentido vertical. À esquerda, especificam-se as imagens e, à direita, o texto e as notícias.

Em rádio segue-se o mesmo procedimento, com uma diferença: à esquerda, substituem-se as indicações de imagem pelas sonoras, ou indicações musicais.

Toda indicação, exceto o cabeçalho, pode denominar-se também **anotação**, mas deve ser sempre sumária, essencial. Por exemplo: a anotação “vestido branco radiante” será suficiente para que o técnico de vestuário saiba do que se trata. Apenas será necessária uma descrição mais detalhada se se der o caso de o vestido incorporar um pormenor específico (que tenha pregas, por exemplo, porque a personagem terá de esconder aí o brilhante roubado).

REPRODUÇÃO NÚMERO 1

TÍTULO DO PROGRAMA: A DAMA DAS CAMÉLIAS 83

Doc Comparato

PERSONAGENS

FALAM

1. Marguerite/Marina
2. Armand/Henrique
3. Barão de Varville/Artur
4. Prudende/Telma
5. Nadine
6. Velha do Tarot
7. Armando

NÃO FALAM

1. Menina dos patos (1847)
2. Homem do fraque preto (1847)
3. Homem de preto (1847)
4. Sarcedote e sacristão (1847)
5. Convidados para jantar (1847)
6. Pessoal da TV (1983)
7. Enfermeira (1983)

- | | |
|---------------------------|-------------------------------|
| 8. Joel | 8. Modista (1983) |
| 9. Duval | 9. Pessoal do hospital (1983) |
| 10. Rapazinho da claquete | 10. Figurantes (1983) |
| 11. Dr. Ernani | |
| 12. Gastão | |
| 13. Sílvia | |
| 14. Homem em <i>off</i> 1 | |
| 15. Homem em <i>off</i> 2 | |

NOTA: Os números 1, 2, 3 e 4, que falam, correspondem a duas personagens diferentes que serão interpretadas pelo mesmo ator.

LOCALIZAÇÕES

INTERIORES

1. Quarto de Marguerite (1847)
2. Sala de Marguerite (1847)
3. Quarto de Marina (1983)
4. Banheiro de Marina (1983)
5. Sala de Marina (1983)
6. Fundo do estúdio (1983)
7. Estufa (1847)
8. Sala de controle da TV (1983)
9. Sala de Maquiagem (1983)
10. Camarim (1983)
11. Sala da casa de Armando (1983)
12. Sala emergência/hospital (1983)

EXTERIORES

1. Bosque de Paris (1847)
2. Edifício (1983)
3. Pátio do estúdio (1983)
4. Praia deserta (1847)

REPRODUÇÃO NÚMERO 2

TÍTULO DA SÉRIE: MALU MULHER (REDE GLOBO)

Capítulo: Parada Obrigatória (1980)

Doc Comparato

Malu sai. Carmo está diante do espelho.

CORTE

PUBLICIDADE

CENA 23 INSERÇÃO

Anotação musical

CLOSE

Imagens de células vivas através de um microscópio. Por exemplo, amebas numa superfície gelatinosa, tal como se costuma ver num programa científico.

Instantes.

CORTE

CENA 24 INTERIOR. QUARTO DE MALU. DIA

Malu acorda; estava sonhando. Abre os olhos. Como todo o mundo faz quando acorda, tem de se situar no tempo e no espaço. Elisa está no meio do quarto, de pé, com uma bandeja nas mãos.

PLANO GERAL

MALU: — Elisa?

ELISA: — Trouxe o seu café!

TRAVELLING

Elisa aproxima-se e pousa a bandeja em cima da cama.

MALU: — Formidável!

ELISA: — Achei que lhe agradaria.

MALU: — Ah! Que boazinha! Obrigada!

Elisa se senta ao lado de Malu.

CLOSE da bandeja e do típico café da manhã.

MALU: — Bom dia, meu amor!

REPRODUÇÃO NÚMERO 3A

(Modelo de datilografia em caixa alta)

TV GLOBO/ Plantão de Polícia (1979)

ACORDO DIPLOMÁTICO — PÁG. 2

Doc Comparato

EMBAIXATRIZ: — MUITO SIMPLES, SENHOR. TINHA AS JÓIAS NA CAIXA-FORTE DO HOTEL E QUIS RETIRAR UM COLAR DE PÉROLAS. ENTÃO, TROUXERAM-ME O COFRE... MAS... ESTÁVAMOS ATRASADOS PARA UMA RECEPÇÃO; É VERÃO... MEU MARIDO É MUITO ESCRUPULOSO EM QUESTÃO DE HORÁRIO, EM HORAS E MINUTOS.

VISTA DO EMBAIXADOR E DE DIVERSOS JORNALISTAS.

EMBAIXADOR: — BEM, A MINHA SENHORA TAMBÉM É BASTANTE DISCRETA.

EMBAIXATRIZ: — SIM... FINALMENTE, ESQUECI-ME DO COFRE E FOMOS EMBORA. E REGRESSAMOS MUITO TARDE.

JORNALISTA: — NÃO SABIA QUE ULTIMAMENTE TEM HAVIDO MUITOS ROUBOS SEGUIDOS DE JÓIAS EM DIVERSOS HOTÉIS DE LUXO E QUE SE SUSPEITA DA PRESENÇA DE UM LADRÃO PROFISSIONAL INTERNACIONAL?

REPRODUÇÃO NÚMERO 3B

(Modelo da datilografia em caixa alta, baixa ou normal)

MARIA BONITA E LAMPIÃO

(Minissérie. Capítulo 6)

Zé Rufino começa a ler o papel e decifrar o telegrama.

CLOSE da cara de curiosidade do telegrafista.

Com esta imagem, ouve-se o ruído do telégrafo.

FUSÃO**CENA 25:** Exterior/vilarejo/dia.

Lampião está sentado numa rede na varanda de uma casa. Uma velha espanta as moscas com um abano de palha.

Gavião chega com um frasco de perfume na mão.

GAVIÃO: — Trouxe o perfume, capitão. É do bom.

Lampião pega o frasco e põe perfume em quantidade. Sobretudo nas axilas, molha a roupa. Tira o chapéu e põe também na cabeça.

LAMPIÃO: — A Santinha vai gostar deste cheiro que tenho agora... (devolve o frasco a Gavião) Põe tu também. Hoje quero todo o mundo perfumado (olha em redor). Este é um bom lugar pra passar uns dias.

8. A IMAGEM

Falaremos agora da imagem e daremos uma olhadela nas possibilidades técnicas da câmera, que trabalha por tomadas (*takes*).

Uma tomada é o tempo em que se filma sem interrupção.

A claquete é um pequeno quadro preto onde se especificam os dados que a câmera registra no princípio de cada tomada, com o objetivo de facilitar o trabalho da montagem.

De forma teórica, dizemos que a **cena** é a unidade dramática do roteiro; e a **tomada**, a unidade da câmera; a claquete é o fator de conversão entre ambas.

Para ser montado, o filme — já revelado — é cortado em tiras (*loops*). Cada tira é uma tomada com a correspondente claquete (ou um pedaço de fita de vídeo, no caso da televisão).

A **claquete** é importante porque numera a seqüência das cenas, aspecto importante para a montagem.

8.1. Movimentos da câmera

A câmera não é um objeto estático. Como prolongamento do olho humano, realiza todos os movimentos que o homem deseja, já que foi inventada para ampliar o alcance das imagens e gravá-las.

Partindo deste pressuposto, perceberemos que a câmera é infinitamente mais versátil do que o olho humano, muito mais sensível e perspicaz. A câmera penetra num mundo ao qual, normalmente, não temos acesso. Voa, corre, olha por baixo, por cima, de lado etc.; faz muitas coisas que com certeza não poderíamos fazer com os olhos. A câmera aproxima-se dos objetos, torna-se íntima da personagem,

rompe barreiras com o observado e revela-nos pormenores de que não nos daríamos conta na vida quotidiana.

Segundo Walter Benjamin, “sabemos mais ou menos os gestos que fazemos quando pegamos uma colher ou um isqueiro; mas ignoramos quase tudo sobre o jogo que se estabelece entre a mão e um metal, e muito menos conhecemos as mudanças que as flutuações do nosso estado de ânimo conferem aos nossos gestos”.¹¹

A câmera penetra neste terreno com todos os seus recursos: *close ups*, afastamentos, cortes, tomadas isoladas, planos gerais, acelerações, ampliações e reduções; proporciona-nos a experiência do **subconsciente visual**, da mesma forma que a psicanálise o faz do **subconsciente** ou do **inconsciente coletivo**.

Um roteirista pode lançar suas fantasias no papel, mas a câmera poderá mostrar tudo quanto imagine. Quando movemos a câmera, dizemos que está em **ângulo**: em ângulo para direita, para esquerda, para cima, para baixo etc.

Como é móvel, seu deslocamento pode ser **progressivo** (aproxima-se), **regressivo** (afasta-se) ou **repetitivo** (vai e vem reiteradamente). O uso de lentes, filtros, ou o próprio movimento já não são assuntos do roteirista; a definição e os conhecimentos técnicos da linguagem da câmera são função do diretor e do operador. A única coisa que o roteirista necessita saber é que a **câmera se move a partir de qualquer ângulo**.

8.2. Classificação dos planos

Os planos — ou *shots* — podem ser fixos ou estar em movimento. Vejamos quais são os principais **planos fixos**.

8.2.1. Primeiro plano (*close up*)

O termo inglês *close up* designa um plano próximo do

objeto, e corresponde tanto ao “primeiro plano” (rosto cortado por baixo dos ombros) como ao “plano de detalhe”. Por extensão, também costuma ser utilizado para designar um “primeiríssimo plano” (plano dos olhos e da boca), que em inglês se especifica com o termo *big close* ou *very close up*.

Este plano põe em evidência um detalhe. Pode ser a aproximação a uma boca, um cigarro etc. Amplia a expressão do intérprete e, conseqüentemente, aumenta a intensidade do momento. Dizem que tem sido muito utilizado em televisão e que perdeu o impacto que tinha antes. O certo é que, em TV, o primeiro plano é uma exigência do tamanho limitado da tela e de sua menor definição; embora, logicamente, o hábito televisivo dos espectadores de cinema — ou dos diretores — tenha produzido alterações na leitura e na escrita dos planos próximos.

Atualmente, voltou a ser usado com freqüência no cinema, como no caso de *Thelma e Louise*, de Ridley Scott.

8.2.2. Plano médio (ou americano)

Na terminologia mais aceita entre nós, costuma-se distinguir entre plano médio (que corta a figura pela cintura) e plano americano (que corta a figura pelos joelhos).

É aquele em que vemos uma pessoa da cintura para cima (a partir do joelho, na variante do plano americano); um intermédio entre o plano geral e o *close* que sugere mobilidade e aproximação ao mesmo tempo.

8.2.3. Plano geral (long shot ou full shot)

É freqüente distinguir entre plano geral (que dá ênfase ao ambiente) e plano de conjunto (descritivo de uma cena). Em ambos os casos, abarca tanto todas as personagens como o cenário completo. Utiliza-se sobretudo para mostrar um grande ambiente e para identificar o lugar onde a ação

irá decorrer, geralmente no começo de uma cena, para situar o público. Serve de **pausa** ou de **pontuação** da imagem.

8.3. A câmera move-se

Já descrevemos alguns dos planos nos quais a câmera permanece imóvel sobre o tripé, gravando apenas o que se passa diante dela. Mas esses planos fixos podem combinar-se com os **planos em movimento** (*moving shots*). Vejamos alguns:

8.3.1. Dolly shot

Costuma-se designar por *travelling* qualquer deslocamento da câmera que seja basicamente horizontal, visto que, se existe um componente vertical significativo, é necessária uma “grua”.

Este movimento caracteriza-se pela aproximação ou pelo afastamento da objetiva, que ora se move de cima para baixo, ora perpendicular ao objeto. É o movimento ideal para filmar algo que cai ou rebola para baixo. *Dolly in* significa que a câmera se aproxima bastante do objeto; *Dolly out* refere-se a um afastamento; e *Dolly back* significa que a câmera retrocede, deixa a cena e desaparece.

8.3.2. Ponto de vista

Quando a câmera se situa ao nível dos olhos da personagem e temos a sensação de estar olhando através dela, temos um **ponto de vista subjetivo**. Vemos o que a personagem vê, andamos quando ela anda e agachamo-nos quando ela se agacha. Um exemplo de ponto de vista subjetivo é o filme *Psicose*, de Hitchcock. Quando se abre a porta do banheiro, vemos a moça que está tomando banho e, pouco a pouco, vamo-nos aproximando. Vemos o que vêem os olhos do assassino. O efeito é magnífico, já que **nós** somos o assassino.

8.3.3. *Travelling shot*

Neste caso, a câmera acompanha o movimento da personagem ou de alguma coisa que se mexe (um cavalo que galopa) à mesma velocidade. Com isso, aumenta a intensidade do instante, ao dar a sensação de movimento. Foi Segundo de Chomón, um operador aragonês de carreira internacional, quem teve a brilhante idéia de colocar a câmera sobre uma plataforma móvel, na primeira grande superprodução da história do cinema, *Cabíria* (1914, Itália), que Piero Fosco dirigiu.

8.3.4. *Panorâmica (pan)*

Costuma-se diferenciar panorâmica horizontal (*panning*) de panorâmica vertical (*tilting*); fala-se também de panorâmica oblíqua ou seqüência oblíqua. Isto ocorre quando a câmera se move da direita para a esquerda, ou de cima para baixo sobre o seu eixo, e dá uma visão geral do ambiente. Por exemplo, quando focamos o público para ver que cara faz, mas sem nos fixarmos em ninguém em particular. Geralmente é usada para mostrar uma paisagem.

8.3.5. *Process shot (transparência)*

Trata-se de um engenho técnico graças ao qual se projeta uma cena pré-filmada por trás das personagens, e é corrente no cinema americano (típica imagem das personagens dentro de um automóvel que se desloca; na realidade, o que se move é a imagem projetada por trás das personagens, que mostra como a paisagem vai ficando para trás à medida que o automóvel **avança**). O cinema clássico americano usava-o com freqüência para filmar em estúdio imagens de exterior ou de suposto risco. Cavalgadas, passeios de automóvel e, naturalmente, situações de risco, tais como personagens penduradas em parapeitos de janelas — o leitor lembra-se de Harold Lloyd? — ou atravessando abismos.

8.3.6. *Tela partida ou múltipla*

Neste caso, a tela é dividida em partes. Por exemplo: duas personagens falam ao telefone, cada uma em sua casa; no lado esquerdo estará a personagem A, no direito a personagem B. Seu uso mais freqüente é mostrar ações simultâneas, tais como conversas telefônicas, embora alguns autores lhe tenham extraído um profundo dramatismo, como Richard Fleischer em *O homem que odiava as mulheres* (1968).

8.3.7. *Zoom*

Na terminologia mais habitual, *zoom* designa uma aproximação ou afastamento da imagem por meios óticos, isto é, por uma contínua mudança da distância focal. Sucede quando a câmera se aproxima do objetivo, rápida ou lentamente, até atingir um *close*. É um recurso intensificador, mas a velocidade constante e, sobretudo, a perda da profundidade de campo convertem-no em algo de superficial, apesar de suas enormes possibilidades dramáticas.

8.3.8. *Desfocagem (transfocator)*

Diante de dois elementos, a câmera concentra-se num só, definindo-o, enquanto o outro fica desfocado. Atualmente é um recurso de uso restrito.

8.3.9. *Halo desfocado (flou)*

A câmera desfoca tudo o que rodeia o objeto com o fim de o pôr em relevo (enaltecê-lo). David Hamilton converteu-se numa espécie de cruzado do *flou* nos anos setenta, e o cinema erótico *de qualité* recorre a ele para dignificar as cenas ousadas.

É evidente que os planos em movimento são mais emo-

cionantes do que os fixos, uma vez que fazem o público participar da ação; mas, precisamente por este motivo, devem ser utilizados com muitíssimo cuidado. Não há público que agüente emoções que nunca acabam, nem produção que suporte tanto movimento. Os planos em movimento devem ser utilizados para fazer crescer a emoção dentro de um desencadeamento dramático e quando a ação assim o requeira.

8.4. Outros aspectos importantes

1. A câmera só deve mover-se por algum motivo concreto.
2. As indicações de planos só constarão do roteiro se forem julgadas imprescindíveis. Do contrário, devemos deixar ao diretor a decisão.
3. Se o roteirista não se recorda do termo técnico exato, basta indicar o que quer. Por exemplo: em lugar de *close up*, pode indicar **aproximação total**.

8.5. Os efeitos óticos

Os efeitos óticos são aqueles que servem para pontuar a ação, para abrir ou fechar uma cena. Alguns são conseguidos com a iluminação; outros, a maioria, com a câmera e a montagem. Por exemplo: uma luz que vem de cima e forma uma auréola por trás da cabeça da personagem empresta uma impressão de santidade e de dignidade; em contrapartida, uma luz posta sob o queixo confere-lhe um efeito fantasmagórico. Os recursos luminosos são da competência do técnico especializado; mas, se o autor acha conveniente chamar a atenção para algum aspecto concreto, pode indicá-lo no roteiro.

Vejamos alguns efeitos óticos de montagem (edição) e de câmera que servem para abrir e fechar cenas, pontuar e estilizar:

8.5.1. O corte.

É a passagem direta de uma cena para outra, o efeito mais corrente, mais usado e mais eficaz.

O **corte de continuidade** é uma variante menor do corte simples e emprega-se para indicar a passagem do tempo numa mesma cena.

8.5.2. O fade in.

A imagem vai aparecendo numa tela às escuras que gradualmente vai ficando mais clara. Utiliza-se normalmente para abrir uma cena.

8.5.3. O fade out.

A tela vai escurecendo gradualmente, fazendo desaparecer a imagem. Dá a sensação de encerramento ou de se ter acabado aquele instante dentro do período em que estamos.

8.5.4. O encadeamento.

Fusão de duas imagens. A segunda vai-se sobrepondo à primeira. Utiliza-se para indicar uma passagem de tempo mais rápida do que um *fade*.

8.5.5. Encadeamento com desfocagem.

Neste caso, a imagem vai-se esbatendo, perde intensidade, vai ficando mais clara até que desaparece ou entra diferente. É um recurso sofisticado para indicar a passagem do tempo, uma transição ou então o fecho.

8.5.6. Congelamento (*freezing*).

A imagem deixa de se mover, fica momentaneamente imobilizada. Este efeito é utilizado para dar ênfase a um determinado momento (por exemplo, as imagens que um fotógrafo capta ao disparar sua câmera) ou encerrar uma cena. François Truffaut imortalizou sua personagem adolescente de *Os incompreendidos* (1959) através de um *freezing* da cena final.

8.5.7. Câmera lenta (*slow motion*).

Os movimentos se tornam lentos, a imagem perde velocidade. Com isto, intensifica-se, acentua-se, sublinha-se uma ação; o tempo real é alterado e transformado. Um uso abusivo desta técnica pode prejudicar a ação. Nos anos sessenta, a câmera lenta converteu-se num tópico de imagens românticas, tanto amorosas — ao estilo de Claude Lelouch — como violentas — ao estilo de Sam Peckinpah.

8.5.8. Cortina.

Ocorre um deslocamento da imagem para fora da tela por uma linha vertical, e é substituída por outra cena. Dá idéia de simultaneidade. Uma variante de **deslocamento da imagem** é o **redemoinho**: imagem que gira e se vai, ou desaparece pelo fundo da tela.

8.5.9. Câmera rápida.

A imagem adquire maior velocidade; os movimentos são mais rápidos. Este recurso é apenas usado nas cenas humorísticas. A relação que o público estabelece entre a câmera rápida e o cinema primitivo deve-se à frequência com que os filmes antigos são projetados a uma velocidade inadequada, por culpa de máquinas automáticas nem sempre graduáveis. A rigor, o cinema antigo pode deixar ver algumas defi-

ciências no que respeita à quantidade de imagens por segundo em que foi rodado; mas uma projeção adequada devolve-lhe a velocidade natural que era a certa na sua época.

8.5.10. Varrido (*chicote*).

A câmera corre, deslocando a imagem com rapidez e, simultaneamente, cortamos e passamos a outra cena, ou voltamos à mesma cena (**corte de continuidade em seco**).

8.6. Efeitos especiais

Com os avanços tecnológicos, a criação de efeitos especiais é cada vez mais sofisticada. Todos os filmes os utilizam. Quem não recorda *King Kong* ou a espada de raios laser de *Guerra nas estrelas*? Os efeitos especiais inscrevem-se desde o terreno da ótica e da cenografia até a engenharia. O mundo dos efeitos especiais é, hoje em dia, a oficina comum de processos fotoquímicos e magnéticos. Cada dia se complica mais e mais, até chegar a refinamentos como os do filme *Exterminador do futuro*. As novas mesas de montagem, com efeito, incorporaram uma infinidade de recursos e processos que pouco a pouco são assimilados e incluídos no procedimento diário de uma técnica que se deve considerar videocinematográfica.

8.7. Observações finais

No que diz respeito à imagem, o interesse do roteirista baseia-se apenas na aplicação prática das técnicas que expusmos; quer dizer, dos recursos de imagem com que podemos contar para um melhor desenvolvimento da história. Um estudo mais profundo, para não dizer mais técnico, sobre a câmera e a imagem ultrapassa as atribuições do roteirista.

Tentamos ser sucintos. Apenas apresentamos e mostramos os principais recursos técnicos e efeitos para que o roteirista possa integrá-los imaginariamente no seu trabalho sem o menor problema. Já foi dito que, se o roteirista desconhece o termo técnico preciso, pode descrevê-lo, resumindo o que imagina e quer; ao fim e ao cabo, o roteirista deve, acima de tudo, imaginar; realizar é problema de outros, que deverão achar a via técnica necessária para se obter o resultado previsto e, se for preciso, inventá-la.

9. CONCLUSÕES

Neste capítulo falamos da **unidade dramática** como unidade narrativa do roteiro. Descrevemos os passos que se devem dar desde o **primeiro roteiro até o roteiro final**, e mostramos a importância de **reescrever as cenas**, trabalho que consiste em grande parte em unir cenas, mudá-las de lugar, cortar diálogos — quase sempre os de abertura — e repensar.

Quanto ao **roteiro final**, mostramos a diferença entre **roteiro literário** e **roteiro técnico**, acrescentando que o trabalho de reescrever o primeiro roteiro é também um ato de **análise dos elementos dramáticos**, ponto por ponto, que representa um **esforço de autocrítica**.

Falamos da **guerra do papel** como a análise do primeiro roteiro por parte do produtor, do diretor e de outros profissionais, demonstrando que o **roteiro final** é uma ferramenta de trabalho.

Referimo-nos à **crise** do roteirista, às suas conversas com o diretor e à sua **responsabilidade** quanto ao **elenco**.

Apresentamos as diversas **formas e formatos** do roteiro final, mostrando a diferença entre **cena** e **seqüência**.

Tomando reproduções como exemplo, mostramos a for-

ma de um roteiro **tradicional**, a essencialidade das indicações e o conteúdo dos lados direito e esquerdo da folha do roteiro.

Finalmente, falamos das **imagens**, das possibilidades infinitas do **olho da câmera**, dos recursos técnicos fundamentais e da **claquete** como **fator de conversão** da unidade dramática em unidade de câmera (tomada).

Concluindo, deve ser assinalado que, embora exista uma forma clássica de apresentação do roteiro final, cada um deve encontrar sua própria forma de se exprimir através deste.

10. EXERCÍCIOS

Em outra das minhas conversas com meu amigo Jean-Claude Carrière, contou-me ele que seu primeiro trabalho foi levado a cabo com o cineasta francês Jacques Tati. Quando foi chamado, não conhecia ainda em pormenor a arte e a técnica de fazer cinema. Então Tati levou-o a uma sala de montagem, mostrou-lhe um monte de papéis e as fitas de um filme, e disse-lhe: “Fazer cinema é muito fácil. É o trajeto que vai dos papéis aos fotogramas.”

No curso da UAB e também em todas as escolas de roteiros que visitei nos EUA, os alunos devem realizar um estágio prático no qual seguem uma produção audiovisual para conhecer a rotina do trabalho de realização e produção.

Neste sentido, proponho o seguinte exercício:

10.1 Assistir à parte da filmagem de um produto audiovisual, televisivo ou cinematográfico, de preferência um cujo roteiro se conheça.

Prestar atenção à posição da câmera, à iluminação,

ao trabalho do diretor e às dificuldades que surgem antes e durante a filmagem de uma cena. Também é muito interessante observar a relação que os atores mantêm com o texto.

10.2. Seguir parte de um trabalho de pós-produção (montagem, música e sonorização).

Notar como a montagem pode modificar milagrosamente o tempo dramático da cena, o ritmo do produto e, até, a própria estrutura do roteiro. (É evidente que a montagem tem cada dia mais possibilidades; alguns autores são mesmo de opinião que é precisamente depois da montagem que existe realmente o roteiro final.)

No que diz respeito à música e à sonorização, perceber como a introdução destas dá uma nova dimensão à cena.

10.3. Como exercícios de reescrita, sugiro que este trabalho seja levado a cabo sobre as cenas já escritas, segundo a proposta dos exercícios do Capítulo 7.

Reduzir algumas cenas de três folhas (o encontro no elevador, os caçadores) a cenas de uma folha e meia.

Ampliar outras cenas (a ruptura de um casal, o enterro do professor) em mais duas folhas.

NOTAS

¹ ROSSELINI, em *La política de los autores*. Madri, Ed. Ayuso 1974, p. 99.

² DANCYGER/RUSH, *Alternative Scriptwriting. Writing beyond the Rules*. Boston & London. Focal Press, 1991, p. 191.

³ CARRIÈRE, Jean-Claude e BONITZER, Pascal, *Práctica del Guión Cinematográfico*. Barcelona, Paidós, 1991, p. 46 e 47.

⁴ REED, K., *Revision*, Londres, Robinson Publishing, 1991, p. 86.

⁵ SWAIN, Dwight V., *Film Scriptwriting*. Boston, Londres. Focal Press, 1988, p.228.

⁶ Citado por MARNER, Terence St. John, em *Como Dirigir Cine*. Madri. Fundamentos, 1972, p. 70.

⁷ Com frequência, o termo *story board* designa também um roteiro desenhado plano a plano.

⁸ *Op. cit.*, p. 48.

⁹ ROOT, Wells, *Writing the Script*. Nova York, Holt, Rinehart and Winston, 1977, p. 122.

¹⁰ *Op. cit.*, p. 47.

¹¹ BENJAMIN, Walter, *Sociologia da Arte*, IV. Rio de Janeiro, Zahar Editores, 1981, p. 87.

CAPÍTULO NONO

.....

OUTROS ROTEIROS

RETH BUTLER: — Eis aqui um soldado do Sul que a ama, Scarlett; que quer sentir seus braços, que deseja levar a recordação dos seus beijos para o campo de batalha. Não importa que você não me ame, Scarlett; beije-me uma vez.*

*Fragmento do diálogo do filme *E o vento levou*. Adaptação e roteiro de Sidney Howard, baseado no romance de Margaret Mitchell, 1939. Metro Goldwyn Mayer.

1. REFLEXÕES SOBRE OUTROS ROTEIROS

Atualmente, o trabalho do roteirista não se limita à escrita de roteiros originais para o cinema e a televisão, mas, pelo contrário, conta com muitíssimas outras possibilidades. As técnicas da escrita de roteiros que foram explicadas neste livro, e que por meio de exercícios se aplicaram ao trabalho da criação de originais, são extensivas a outro tipo de roteiro. É este, precisamente, um dos objetivos do livro: fixar uma metodologia básica e fundamental para a escrita de qualquer tipo de roteiro.

Assim, um roteiro para um vídeo institucional deve conter algum tipo de expectativa para ser emocionante; um programa educativo deve ser concebido estruturalmente para não perder o interesse em nenhum momento, e um *show* televisivo de variedades deve ter no final um grande momento, a apoteose, um clímax.

São apresentados aqui **outros tipos de roteiros**: a adaptação, os documentários e os filmes ou vídeos institucionais e educativos, embora também se faça referência ao *clip*, ao humor, às fotonovelas e à publicidade, entre outros.

O campo de trabalho do roteirista é cada vez mais extenso. Existem já autores especializados na escrita de rotei-

ros para desenhos animados, e parece lógico supor que os programas holográficos do próximo milênio irão precisar da nossa experiência.

Pessoalmente, creio que é uma boa tendência. Tive oportunidade de sentir prazer com diversos trabalhos de escrita de roteiros não dramáticos, e todos eles foram úteis e enriquecedores. Recordo, por exemplo, as minhas participações em desenhos animados, balés, quadrinhos e até num documentário sobre futebol, *Game of Billions* (Spectrum Production, Londres, 1990).

Fique bem claro que não se deve minimizar seu valor ou importância. Não creio que se possa estabelecer qualquer hierarquia entre os diversos tipos de roteiros pela simples razão de que é impossível qualificar ou quantificar a criatividade em função do tipo de produto, embora se possa, isto sim, fazê-lo quanto ao talento do autor. Se esses tipos de roteiros se separaram do conjunto do livro, foi para fazer ressaltar a especificidade de cada um deles, sublinhando brevemente as respectivas características próprias. É, pois, uma questão de especialidade, não uma categorização.

2. A ADAPTAÇÃO

Freqüentemente, o roteirista inexperiente costuma achar mais fácil a adaptação do que a escrita de um roteiro original. No entanto, não nos enganemos: a adaptação é uma transcrição de linguagem que altera o suporte lingüístico utilizado para contar a história. Isto equivale a **transsubstanciar**, ou seja, transformar a substância, já que **uma obra é a expressão de uma linguagem**. Portanto, já que uma obra é uma unidade de conteúdo e forma, no momento em que fazemos nosso conteúdo e o exprimimos noutra linguagem, forçosamente estamos dentro de um processo de **recriação**, de **transsubstanciação**.

Claro que o fato de recriar implica o risco de que o produto reelaborado perca em relação ao original. No entanto, às vezes sucede que a adaptação resulta melhor do que o próprio original. Isto se deve ao fato de o material da história se prestar melhor para outro tipo de suporte dramático. A adaptação implica escolher uma obra **adaptável**, isto é, que possa ser transformada sem perder qualidade; e nem todas as obras se prestam a este gênero de trabalho. Um exemplo típico de adaptação impossível é a obra *Ulysses*, de James Joyce, uma vez que o que a caracteriza são os pensamentos íntimos, os acontecimentos mentais de uma personagem. Mesmo assim já houve tentativas de aproximação à obra de Joyce pela via cinematográfica. Ao fim e ao cabo, cada livro é um desafio para o roteirista.

Uma adaptação implica certas limitações criativas, uma vez que o roteirista tem de levar em conta o conteúdo da obra, isto é, os ambientes, as personagens, as intenções etc. Mas, como vimos, mesmo tais limitações podem ser positivas e dar azo a uma obra substancialmente superior à original. Tudo depende, claro está, do talento do roteirista.

2.1. Graus de adaptação

Existem vários níveis, ou graus de adaptação, com base no maior ou menor aproveitamento dos conteúdos da obra original. Estabelecemos os seguintes graus de adaptação:

Adaptação propriamente dita

Consiste em se ser o mais possível fiel à obra. Não há alteração da história, nem de tempo, nem de localizações, nem de personagens. Os diálogos refletem apenas as emoções e conflitos presentes no original. Deve-se ter em conta que este tipo de trabalho não é uma mera ilustração audio-

visual, mas que é preciso ultrapassar os limites da fidelidade para se conseguir um roteiro correto e eficaz. Um bom exemplo recente do cinema espanhol é o excelente roteiro — idêntico ao livro e, contudo, original — de *O rei pasmado e a rainha nua* (1991), sobre a obra de Torrente Ballester. Não obstante, vêm-me à memória algumas palavras de Suso D'Amico: "A melhor maneira de um adaptador ser fiel a uma obra é ser-lhe totalmente infiel."

Baseado em...

Neste caso, exige-se que a história se mantenha íntegra (embora se altere o final). Podemos modificar os nomes das personagens e algumas situações, e, embora a fidelidade que o adaptador guarda ao original seja menor, este deve poder ser reconhecido. Os clássicos de terror romântico adaptados ao cinema podem ser um exemplo apropriado: os diversos *Dráculas*, baseado em Stoker, tão diferentes entre si e, no entanto, fiéis à obra original etc...

Inspirado em...

O roteirista toma como ponto de partida a obra original: seleciona uma personagem, uma situação dramática e desenvolve a história com uma nova estrutura. Contudo, alguns aspectos funcionais da obra são respeitados e mantidos, como por exemplo o tempo em que a ação tem lugar. A obra de Walter Hill, *Os selvagens da noite* (1979), foi inspirada — por seu turno, segundo o romance de Sol Yurick — na *Anabasis*, de Xenofonte.

Recriação

O roteirista apodera-se do *plot* principal e trabalha livremente com ele, isto é, muda as personagens, desloca a história para outro tempo e espaço e cria uma nova estrutura. O grau de fidelidade do roteirista para com o original é mínimo. Jules Dassin recriou a paixão de Fedra por Hipólito — segundo Eurípides — em *Profanação* (*Phaedra*)

(França-Grécia, 1962), enquanto Manuel Mur Oti o havia feito em 1956, a partir de Sêneca.

Por outro lado, não se deve confundir recriação com desvirtualização. Desvirtuar é fazer com que a obra original fique desfigurada no seu *ethos*; ao passo que na recriação este se mantém intacto.

Adaptação livre

É um trabalho muito próximo da adaptação propriamente dita. Não há alteração da história, do tempo, de localizações nem de personagens. Consiste apenas em dar mais ênfase a um dos aspectos dramáticos da obra, criando uma nova estrutura para todo o conjunto. A história mantém-se íntegra, mas através de uma nova visão, de um novo ponto de vista criado pelo roteirista. Talvez se possa dar como exemplo a versão de Jean-Jacques Annaud da obra de Umberto Eco, *O nome da rosa*.

2.2. O teatro

A grande vantagem de adaptar uma obra de teatro é que os diálogos principais já foram escritos e o material está organizado dramaticamente. Mesmo assim, é muito difícil captar o impacto de uma peça, uma vez que esta foi pensada baseando-se na palavra viva, pressupondo uma relação direta, corpo a corpo, do ator com o público.

Em teatro, os diálogos expõem, frequentemente, o que se passa fora da cena, em vez de o mostrar. Na versão audiovisual, deve-se evitar a utilização deste recurso, fazendo com que tudo aquilo que é dito ou contado no original teatral seja visualizado. Por outro lado, no teatro, trabalha-se num palco, ao passo que o audiovisual tem, neste aspecto, possibilidades ilimitadas. De modo que, neste tipo de adaptações, deve-se tentar multiplicar de forma criativa o número de cenários e sua verossimilhança.

A teatralidade, em princípio um defeito, pode ser o aliante de uma paródia como *La venganza de Don Mendo*, de Fernando Fernán Gómez; pode também ser a essência da obra, sem perder nada do seu valor cinematográfico, como acontece com muitos títulos da cinematografia de Shakespeare em versões de Laurence Olivier, Orson Welles, Polanski ou Kenneth Branagh, para indicar alguns notáveis adaptadores do mestre.

2.3. O conto

Dado que a característica básica do conto é a síntese, um único dos seus parágrafos pode conter material suficiente para se desenvolver todo um *plot*. Portanto, quando adaptamos um conto, encontramos-nos com um material básico enormemente condensado, a partir do qual se deve construir o restante: diálogo, ação dramática, plots etc.

Tudo isto terá de ser feito com muito cuidado para manter o espírito da obra. Embora o roteirista seja livre para acrescentar ou mudar alguns aspectos funcionais, as características básicas têm de ser mantidas porque se devem **reconhecer** as obras e sua atmosfera. Este cuidado é importante: podemos recriar e acrescentar, mas nunca descaracterizar ou desfigurar a obra original.

2.4. O romance

Diferentemente do conto ou da obra de teatro, o trabalho de adaptação de um romance baseia-se em **condensar** a obra, eliminar os acontecimentos que não sejam essenciais e enaltecer o núcleo dramático principal, seu eixo vertebral.

Tal como acontece com o conto, o romance não costu-

ma ter diálogos; conseqüentemente, o roteirista terá que os criar, partindo do perfil das personagens, respeitando, tanto quanto possível, as indicações do autor original (se esse contato for possível).

Pode vir a ser útil — eu o faço, quando adapto um livro — ler outras obras do mesmo autor para nos impregnarmos do seu universo criativo.

2.5. Fatores a ter em conta

O material adaptável apresenta-se sob diversas formas; mas a primeira questão que devemos colocar a nós próprios é se a obra é realmente susceptível de adaptação.

Ao contrário daquilo que, se bem me recordo, disse o arquiteto Niemeyer, construtor de Brasília — “qualquer traço no papel se pode converter em concreto” —, nem todas as obras escritas para serem lidas podem ser transferidas para a tela. O roteirista deve descobrir se é possível levar a cabo esta transformação.

Buñuel tentou por oito vezes adaptar o livro *Under The Volcano*, de Malcolm Lowry, e não ficou suficientemente satisfeito com nenhuma delas de forma a abordar o filme. John Huston, porém, fê-lo. Melhor ou pior, certamente sua versão (*A sombra do vulcão*) não tinha nada em comum com as intenções de Buñuel.

Quando um roteirista quer adaptar uma obra, deve ter em conta os seguintes fatores:

- 2.5.1. Se se pode passar a obra para a linguagem cinematográfica ou televisiva.
- 2.5.2. Seguir o mesmo processo da criação de um original: fazer uma *story line*, desenvolver o argumento etc.
- 2.5.3. Reduzir o material aos aspectos essenciais e começar a partir daí.

2.5.4. Dedicar tempo à reflexão.

2.5.5. Ser fiel ao original e evitar fazer unicamente transliterações. O importante é transformar sem transfigurar.

2.5.6. Estar alerta quanto à questão dos direitos de autor.

Estas notas são, basicamente, as principais em todo o trabalho de adaptação; o resto depende exclusivamente do talento do roteirista.

3. ESPETÁCULOS INFANTIS

Escrever para crianças é um desafio e uma responsabilidade enorme, porque a criança é uma espécie de esponja que absorve e assimila tudo o que tem à mão. É um trabalho muito complexo e, sempre que seja possível, deve ser feito em colaboração com educadores, psicólogos etc.

A criança ainda não está **intelectualmente formada** e toda precaução é pouca. Com isto queremos dizer que qualquer espetáculo ou texto para criança deve ter por objetivo o enriquecimento do universo da criança, sua informação; mas sempre com a precaução de a deixar livre para que possa extrair suas próprias conclusões.

Atenção para este fator: a obra pensada para um público infantil tem de ser uma **obra aberta**, isto é, com uma mensagem fundamentalmente ambígua e cheia de significados. Tentar reduzir as ambigüidades da vida a um maniqueísmo (**o Bem e o Mal**) é prestar às crianças um fraco serviço e estragar-lhes a capacidade de gozar e compreender o universo que as rodeia.

Escrever para crianças, no entanto, é uma das ativida-

des mais criativas e agradáveis, porque está impregnada de afeto e poesia. O público infantil é muito exigente, não admite que o queiram enganar ou infantilizar, que o tratem como se fosse inferior. Pensar que a criança é incapaz de entender a vida é uma invenção de alguns adultos — eles sim — com dificuldades para entender a realidade. A criança é capaz de compreender quase tudo se o explicamos de forma adequada.

Fez-se já alguma referência a Vladimir Propp e à sua teoria sobre a fábula e os contos de fadas (Capítulo 6). O autor que esteja interessado em escrever para crianças encontrará em Propp uma fonte de conhecimentos indispensáveis para realizar sua obra.

4. SHOWS E MUSICAIS

Um roteiro para um programa musical é um trabalho muito específico, visto que se mistura com o trabalho de outros artistas: músicos, cantores e compositores. Isto significa que o roteiro vai ser estabelecido a partir das conversas que tivermos com os artistas, para saber o que querem, qual é seu estilo etc.

Normalmente, cada show tem um **temática de fundo** que lhe é própria, um tema central que o artista quer simbolizar. Exemplos destas temáticas encontramos nos próprios nomes dos shows, como por exemplo *Alma*, de Milton Nascimento, ou *Corpo e Alma*, de Simone etc. Os grandes *shows* têm por trás um bom roteiro. O trabalho do roteirista é tentar descobrir este tema central e organizar os temas musicais segundo os mesmos critérios que empregaria num roteiro dramático, com uma **apresentação**, um **desenvolvimento**, um **clímax** e um **final**.

Como em todo roteiro, a curva dramática deve ser ascendente em direção ao clímax, respeitando sempre, naturalmente, a temática proposta. Num show, o clímax chama-se **apoteose** e funde-se com o **epílogo**, dando lugar ao **grande final** (*le grand final*).

Em contrapartida, um espetáculo de variedades, pelo seu cariz circense, é um gênero que exige uma grande habilidade por parte do autor, que terá de distribuir pelo roteiro uma grande quantidade de artistas de diferentes categorias — como cantores, malabaristas, humoristas etc. —, fazendo alternar momentos mais densos e sérios com momentos de humor, música, entrevistas, notícias etc.

Dizíamos que o roteiro de um show deve ser feito em colaboração com artistas e intérpretes, a partir das informações que eles vão fornecendo. Os artistas são a força viva do espetáculo e têm de se sentir completamente a seu gosto dentro do roteiro, isto é, tem de lhes servir de pista para emprenderem altos vãos.

Nos dois casos, shows e musicais, podemos dizer que o espetáculo é desenhado na dimensão de um determinado artista.

5. PROGRAMAS EDUCATIVOS

Pode acontecer que se tenha de escrever especificamente para a educação e concretamente para a transmissão de uma determinada matéria. Na realidade, trata-se de um campo que exige uma especialização bem determinada, em que a capacidade do roteirista profissional é posta a serviço de temas científicos com função didática.

É um entre tantos terrenos intermediários que existem no mundo do audiovisual, onde a interdisciplinaridade é

moeda de troca. Digamos que o perito em roteiros educativos deve reunir três experiências: a de **escritor** profissional de cinema e televisão, a de **educador** — ou pedagogo — e a de **cientista** especializado numa determinada matéria.

Todas elas poderiam resumir-se em duas virtudes essenciais: a de se explicar com clareza e a de escutar com atenção. Ou seja, o professor e o educador terão de explicar ao roteirista o que querem explicar ao público — não o que querem que se escreva —, para que o roteirista possa entendê-lo, adaptar-se às idéias propostas e encontrar a fórmula adequada. Nisto, o roteirista deverá ser receptivo e convencer seus interlocutores de que o que escreveu é efetivamente o adequado para se converter na mensagem que se pretende transmitir.

As últimas tendências no uso educativo da TV apontam para o **ensino flexível**, isto é, a produção de materiais de aproveitamento múltiplo e máxima adaptabilidade.

O filme institucional é basicamente uma reportagem publicitária, que vende a imagem de uma instituição. Quer, portanto, despertar a simpatia da comunidade para a instituição e para o trabalho que desempenha. Todo filme institucional é, de certo modo, educativo, já que a sua finalidade é demonstrar que a instituição existe, que são prestados tais e tais serviços e que há que tomar certas medidas para manter seu bom funcionamento.

De maneira geral, faz parte de uma campanha e o resultado dependerá de todo o projeto, do qual o filme é apenas uma parte. Para que nos enganarmos? Estes projetos nem sempre resultam atraentes, mas é preciso entender o princípio profissional de fazer bem aquilo que se faz. Estes roteiros devem estar muito bem organizados e ser bastante atraentes, de forma a despertarem interesse. Tratar um gênero presumivelmente menos sugestivo não nos autoriza a aborrecer o público. O roteirista tem de tentar vestir com roupa adequada até as informações mais insípidas.

6. A PUBLICIDADE E O CLIP

Os escritos para publicidade e *clips* são os chamados roteiros curtos. Neles não existe praticamente nenhuma cena essencial (com exceção das cenas de exposição), pois são construídos pela sucessão de cenas de integração e transição.

Um roteiro para um *clip* tem uma duração de dois a três minutos aproximadamente, que é o tempo que dura uma canção; sua temática baseia-se na letra da música e na atmosfera que esta sugere.

No momento de sua aparição, o *clip* se converteu num foco de experimentação de recursos audiovisuais; assim, durante algum tempo, esteve muito ligado ao vídeo experimental e artístico. Atualmente, o *clip* serve, sobretudo, como suporte publicitário para a indústria fonográfica; superada parte do seu caráter inovador e experimental, está-se convertendo num gênero que atrai determinado público. O grau de profissionalização no campo do *clip* é muito elevado; existem produtores e roteiristas já especializados neste tipo de produto. Realizar um *clip* é cada dia mais caro, e, de forma geral, pode-se dizer que já existe uma certa saturação do mercado.

Na **publicidade**, como no *clip*, a ênfase recai sobre a rápida sucessão de imagens, cuja intenção é captar a atenção do público com o propósito de vender o produto.

Embora possa parecê-lo, o texto para publicidade não é considerado um roteiro dramático. O tempo de que se dispõe é muito curto (às vezes apenas quinze segundos). Desta forma, um anúncio pode conter cenas essenciais, estrutura dramática e personagens, mas nunca desenvolverá uma história; limitar-se-á a ser a exposição de uma situação, ou de um momento dramático, de um *gimmick* (ver Cap. 6).

A tudo isto podemos acrescentar que o *ethos* deste tipo de produtos audiovisuais é sempre muito baixo. Em pu-

blicidade, o texto é absolutamente sintético e objetivo e requer uma técnica especial e uma linguagem específica. Normalmente são os próprios redatores das agências de publicidade que escrevem os roteiros, juntamente com os diretores artísticos.

7. DOCUMENTÁRIOS

A máxima de um bom documentário é seu compromisso com a **verdade**. Um documentário tem de ser, acima de tudo, imparcial; deve tentar informar sobre um acontecimento baseando-se apenas nos fatos. O documentário, tal como os materiais para os programas informativos, tem a finalidade de reproduzir um fato tal como é, evitando interpretações subjetivas e pontos de vista puramente pessoais, embora também exista a possibilidade de escrever um documentário de um ponto de vista pessoal, indicando que assim foi feito. Este seria o caso de *Cosmos*, de Carl Sagan.

Normalmente, utiliza-se o documentário como instrumento de investigação ou de trabalho de campo, já que só depois de se terem reunido todos os dados é que começaremos o roteiro.

Este roteiro, no entanto, é unicamente orientativo, um ponto de referência para o trabalho de filmagem, visto que a realidade muitas vezes interfere e introduz novos elementos não previstos.

O texto também deve estar perfeitamente ligado à imagem; ser claro, emocionante e informativo.

Importante: um bom documentário nunca se acaba, jamais encerra um tema. Mostremos os fatos de um máximo de pontos de vista possíveis e deixemos ao espectador as interpretações. O documentário que se preza não pretenderá

convencer o espectador, mas fazê-lo refletir sobre aquele tema.

8. FOTONOVELAS, COMICS E RÁDIO

É habitual que um roteirista escreva fotonovelas, *comics* e roteiros para programas de rádio.

Os *comics* são roteiros escritos em quadrinhos separados, com a colaboração de um desenhista. É um trabalho lento, onde prima a qualidade dos desenhos. O processo é o seguinte: o roteirista escreve uma história e divide-a em cenas separadas, indicando a ação e o diálogo que devem ficar dentro de cada quadrinho. O resto é trabalho do desenhista. A forma dos desenhos varia segundo a intencionalidade de ambos os autores.

A principal diferença entre os *comics* e a fotonovela é que os primeiros utilizam desenhos e a segunda, fotografias.

O rádio, em virtude de utilizar apenas o som, é uma modalidade à parte do campo audiovisual. A visualização de imagem apela diretamente para a imaginação e dá-se através do texto ou do som complementar (efeitos). Assim, um roteirista que venha do rádio tem tendência a ser descritivo em excesso, uma vez que não está acostumado ao elemento imagem.

O rádio parece-me um meio de comunicação fascinante, que agudiza o sentido do ouvido, que, de acordo com a ciência médica, é o primeiro que adquirimos e o último que perdemos. Desta maneira, a mensagem radiofônica é dirigida à nossa sensação mais primitiva e tem sobre nós um impacto enorme, que, portanto, deve ser direto e claro.

9. O HUMOR (*SITCOM*)

“O humor é um sentimento; a comicidade é uma situação diferente, na qual aquele que a pratica experimenta uma sensação de superioridade a respeito dos que são as personagens, os objetos da comicidade. Na representação da comicidade há sempre uma manifestação de superioridade. Para mim, a definição de comicidade dada por Hobbes é perfeita: o repentino reconhecimento da nossa superioridade sobre os outros. Se alguém escorrega, provoca-nos o riso, talvez porque nos consideremos superiores; somos estáveis e não escorregamos. Ao passo que o humor é precisamente este ter presente o contrário. Quer dizer, se eu, através dessa pessoa que escorrega, experimento a sensação de que também estou prestes a escorregar, então nos encontramos no reino do humor e não no da comicidade.”¹

Estas palavras magistrais de Leonardo Sciascia parecem-me mais do que válidas para diferenciar **humor** e **comicidade**. De saída, podemos dizer que a televisão trabalha mais com a comicidade do que com o humor.

A *sitcom* nasce do teatro de revista, desenvolve-se no rádio e chega à televisão sob a forma de *sketch*. Este gênero está intimamente ligado à crítica de costumes, que é sua matéria-prima; embora freqüentemente tenha também assumido a forma de crítica política. Atualmente as televisões têm um interesse enorme nesse tipo de produto porque é barato e consegue altos níveis de audiência.

A escrita de um roteiro para *sitcom* requer do roteirista uma série de qualidades específicas que quase nunca são reconhecidas como tais, uma vez que, equivocadamente, se supõe que é mais fácil fazer rir o público do que fazê-lo chorar. O roteiro de uma boa *sitcom* requer participação de toda uma equipe de roteiristas: o que delinea a estrutura da história, o criador de possíveis momentos cômicos den-

tro desta estrutura, os dialoguistas e o *gagman* (que dá uns retoques no texto final e acrescenta pequenos casos e piadas). Todos eles trabalham com um arquivo de material humorístico que consultam constantemente. Este arquivo é uma das chaves de boa redação de uma *sitcom*, pois a maior diferença entre a técnica de estrutura dramática e a técnica de redação de *sitcom* reside no diálogo.

Um bom roteiro de *sitcom* deve provocar o riso do público a cada dez ou quinze segundos, e isto requer um diálogo muito preciso, rico em comicidade e perfeito no delineamento do tempo dramático.

Quando falamos de *sitcom*, também devemos ter em conta a importância do ator que, com seu carisma e talento cômico, dá identidade à personagem peculiar desse gênero televisivo.

Finalmente, não será demais recordar as palavras de Norman Lear, o maior produtor norte-americano de *sitcom*, referindo-se ao trabalho de escrita e produção deste audiovisual: “Vivemos ou morreremos linha a linha” (*We live or we die from line to line*).²

10. ESPORTES

Recentemente apareceu na televisão a figura do roteirista de Esportes, que me parece um perfeito exemplo daquilo que poderíamos chamar **a ficção do real**.

Enquanto o documentário tem a finalidade de reproduzir um acontecimento com a máxima objetividade, o programa esportivo pode — e em muitos casos deve — contar uma história na qual tenta dar ênfase às interpretações subjetivas dos espectadores e dos seus pontos de vista pessoais.

O texto do espetáculo esportivo vive, sobretudo, do aproveitamento de sua beleza e do agudizar da emoção. Este

novo espaço para o roteirista foi criado inicialmente pela necessidade das cadeias de TV de recorrer com frequência a falsas transmissões ao vivo. Até nas grandes cerimônias esportivas já se conta com material pré-gravado para resolver qualquer problema que possa surgir durante a transmissão. Creio que já disse em algum lugar que o audiovisual me parece ser, em todos os sentidos, a arte do engano.

Uma regra de ouro, seguida por todos os roteiristas esportivos, é evitar o recurso ao fator “sorte” como explicação para um acontecimento ou resultado. Assim, deve buscar as causas no talento dos desportistas e nos seus recursos técnicos.

11. CONCLUSÕES

Dissemos neste capítulo que o trabalho do roteirista não se limita à escrita de roteiros originais para o cinema e a televisão, mas que conta com muitas outras possibilidades. As técnicas de roteiros e a metodologia básica são, no entanto, as mesmas. Refletimos sobre a atividade de adequação, definindo-a como uma **transcrição de linguagem**.

Falamos dos **graus** de adaptação: a adaptação propriamente dita, baseada em, inspirada em, recriação e adaptação livre.

Comentou-se que o trabalho de adaptação de uma obra teatral e de um conto supõe uma **ampliação** do material dramático, ao passo que no romance o trabalho é de **condensação**.

Apontaram-se os fatores a ter em conta no trabalho de adaptação e foram dadas chaves para que o original não seja transfigurado.

Falamos sobre as especificidades dos espetáculos infantis, dos shows e dos **musicais**, mostrando, nos dois últimos, a necessidade do **grande final**, soma da **apoteose** e do **epílogo**.

Foram também focados os **programas educativos** e aludiu-se brevemente a algumas características específicas da **publicidade**, do **clip**, dos **documentários**, da **fotonovela**, dos **comics** e do **rádio**.

Comentou-se a figura do roteirista **esportivo** e falou-se do humor em sua vertente televisiva, a **sitcom**, mostrando a diferença entre **humor** e **comichidade**. Escreveram-se algumas linhas sobre como é e como trabalha uma equipe de roteirista de **sitcom** e sobre as dificuldades que encontra ao ter de escrever diálogos que devem provocar o riso do espectador com frequência.

12. EXERCÍCIOS

Uma vez que neste capítulo foram apresentados diversos tipos de roteiros, proponho realizar os exercícios sobre alguns deles separadamente, com o propósito de trabalhar as particularidades de cada um.

12.1. Adaptação

- 12.1.1. Comparar um romance com sua adaptação cinematográfica ou televisiva. (Um exemplo a utilizar poderia ser *O silêncio dos inocentes*. Em televisão, pode-se estudar o caso de *Dom Quixote de La Mancha*.)
- 12.1.2. Como exercício escrito, proponho a recriação de um conto de O. Henry ou de Patricia Highsmith. Depois, pode-se comparar a recriação que fizemos com a que foi feita para a televisão.
- 12.1.3. Comparar adaptações célebres que foram feitas para o cinema por mais de uma vez. Por

exemplo, pode-se ver em vídeo as duas adaptações de *O destino bate à sua porta*. Notar que cada adaptador projeta no original seus próprios pontos de vista.

12.2. Sitcom

Gravar um capítulo de uma **sitcom**. Prestar atenção aos mecanismos do diálogo e às reações das personagens perante as situações cômicas. Por exemplo: *Sai de baixo*.

No Brasil, existe pouquíssima tradição de **sitcom** em televisão, fato que não ocorre nem na Europa nem nos Estados Unidos. Normalmente importamos **sitcoms** americanas e damos preferência aos programas de humor escritos especialmente por grandes estrelas como Chico Anysio, Renato Aragão ou Jô Soares. No gênero da **sitcom** brasileira, podemos citar a que ficou mais tempo no ar e se tornou um clássico: *A família Trapo*.

Gravar um anúncio e um **clip**.

Reconhecer as respectivas características específicas, principalmente a diversidade das imagens.

NOTAS

¹ SCIASCIA, Leonardo. Entrevista citada no Capítulo 7.

² Citado em ROOT, Welles. *Writing the Script*. Nova York, Holt, Rinehart and Winston, 1979, p. 160.

CAPÍTULO DÉCIMO

.....

O ROTEIRISTA

“Quando os romances clássicos estavam no apogeu, Joseph Conrad descreveu suas razões pessoais para escrever ficção. Disse que sua intenção era fazer você, leitor, *sentir e saber o que eu sinto. Mas, acima de tudo, fazê-lo ver.*

Conrad nunca escreveu um filme, mas sua observação poderia ser o ponto de partida para qualquer roteirista.”

Wells Root, *Writing the Script*. Nova York, Holt, Rinehart and Winston, 1979, p. 183.

1. REFLEXÕES SOBRE A PROFISSÃO DE ROTEIRISTA

Estou convencido de que a vocação de roteirista se revela tardiamente na vida de uma pessoa. Nunca soube de nenhuma criança que, ao lhe perguntarem o que queria ser quando crescesse, tenha respondido: “Roteirista”. Da mesma maneira que tampouco diria que queria ser crítico de teatro, juiz do Supremo Tribunal ou agente da bolsa.

Talvez uma criança, do seu universo ao mesmo tempo ingênuo e lúcido, dissesse para identificar a profissão de roteirista que quando crescesse queria continuar a sonhar histórias para depois contá-las às outras pessoas.

Com uma definição como esta, a criança nos remetaria à figura de um contador de histórias que nasceu nas culturas mais primitivas e que perdurou até hoje através dos tempos, embora com nomes diferentes: **escritor, romancista, cronista** ou **dramaturgo**.

Hoje, o **contador de histórias** eletrônicas e cinematográficas recebe o nome de roteirista e, como qualquer outro narrador, precisa ter vivido o suficiente para captar fragmentos, matizes e facetas da existência humana, ao mesmo tempo que desenvolve seus talentos e aprende o ofício de escrever.

Eu queria ser ator e trabalhar no circo, no mundo do espetáculo — que ainda hoje continua a fascinar-me —, mas acabei por ser médico. Muitas vezes, quando olho para o que foi a minha experiência pessoal, costumo pensar na minha própria vocação de roteirista como uma fusão de artista de circo e de médico.

É interessante constatar que a maioria dos roteiristas profissionais não provém das faculdades de Letras ou dos jornais. Conheço médicos, advogados, comerciantes de vinho e até matemáticos que, com muito êxito, se dedicam a escrever roteiros. Talvez agora, com o aparecimento de cursos e pós-graduações em roteirismo e dramaturgia, o panorama se altere e esta **vocação tardia** deixe de o ser.

Por outro lado, a organização e implantação desses cursos responde a uma procura do mercado, a uma certa **re-descoberta** da profissão e a uma crescente curiosidade pela vida do roteirista, sua rotina, suas necessidades, seus aborrecimentos e limitações.

Tenciono responder a esse conjunto de perguntas com minha própria experiência e com o que conheço de outros profissionais. Em geral, são os meus alunos que me perguntam, por exemplo: “Onde trabalha? A que horas? Quantas horas? Quais são as tarefas de um roteirista? Quanto ganha? Como se faz um contrato?” etc. Vou tentar responder sucintamente.

Escrever é a tarefa principal de um roteirista, embora à sua volta existam outras, complementares e necessárias, como por exemplo reuniões com produtores e diretores ou outros contatos profissionais. Penso que escrever é um ato que se realiza solitariamente, e por isso prefiro fazê-lo em minha casa, de preferência de manhã, durante umas cinco horas, embora conheça roteiristas vespertinos e outros noturnos.

Sei também de roteiristas que escrevem, sem nenhum problema, num escritório ou na redação de um jornal, ro-

deados de muita gente; o que me leva a pensar que a minha idéia de que escrever é um ato solitário não é, evidentemente, aplicável a todo o mundo.

Variações à parte, creio que todos nós, roteiristas, compartilhamos algum tipo de ritual e de rotina, que se manifesta sob a forma de autodisciplina, qualidade indispensável para realizar um trabalho como o nosso: comprido e com estritas datas de entrega.

Como já disse, escrever não é a única tarefa que um roteirista leva a cabo. Além das reuniões com produtores ou diretores, o roteirista deve integrar-se no meio cinematográfico ou televisivo, e isso implica ser capaz de dar a conhecer seu trabalho através de contatos pessoais, da imprensa, ou de agentes.

A figura do agente começa a impor-se agora nos países mediterrâneos com certo atraso em relação a países como os Estados Unidos ou a Inglaterra, onde é fundamental para que o roteirista se introduza no mercado de trabalho.

Enquanto a figura do agente se consolida em Portugal, é importante que os roteiristas conheçam seus direitos, o labirinto dos contratos, e que se vinculem a associações de roteiristas que têm sido criadas recentemente.

Eu, como trabalho em vários países, faço parte de várias associações e posso afirmar, com conhecimento de causa, que este é o melhor caminho para o intercâmbio de experiências, o conhecimento da situação do mercado de trabalho e a defesa dos nossos direitos.

Creio que o roteirista aprende muito com seu ofício; além de desenvolver a arte de contar histórias, aprende a negociar e a lidar com a vida.

Como o definiria o menino de que falamos, **o roteirista é aquele que sonha, faz sonhar os outros e se alimenta dos seus próprios sonhos.**

2. MERCADO DE TRABALHO, CONTRATOS E DIREITOS DE AUTOR

O mercado de trabalho para os roteiristas é muito contraditório; embora esteja crescendo, ainda se pode considerar pequeno. Parte de sua expansão deve-se ao aumento dos meios de comunicação, que amplia a necessidade de roteiros de todo tipo, para filmes institucionais, de publicidade, ficção etc.

De qualquer forma, e do meu ponto de vista, as grandes empresas de televisão e as produtoras não têm reconhecido devidamente o trabalho do roteirista. Isto apesar de reconhecerem que, sem este, elas não existiriam. Assim, são poucos os que se interessam pela formação e desenvolvimento de novos profissionais.

No cinema, talvez por influência do filme de autor, o diretor é o homem dos sete instrumentos, faz quase tudo, inclusive roteiros.

Atualmente a situação está mudando. Os diretores vêm a necessidade de chamar roteiristas para seus filmes.

Diante desse panorama, não é arriscado afirmar que é difícil dar os primeiros passos nesta profissão; mas nosso dia acaba sempre por chegar. E começamos tentando, enviando materiais a pessoas que podem avaliar nosso trabalho e ajudar-nos, mostrando-o e lutando para abrir uma brecha. O começo é sempre difícil e imponderável.

Como já disse antes, o difícil não é escrever o primeiro roteiro, mas fazer um segundo, terceiro, ou quarto depois de o primeiro ter sido recusado. O trabalho de um roteirista deve ser contínuo, porque com cada roteiro se aprendem coisas novas.

É difícil viver como roteirista. É uma profissão instável. Vivemos do que escrevemos e, normalmente, de três em três meses estamos sem trabalho, a não ser que tenhamos

um contrato fixo com uma produtora ou uma rede de televisão. De maneira geral, pode-se dizer que estes são os dois tipos de roteiristas que existem, no que se refere à relação com o mercado de trabalho: *free lancer* e **contratados**. Os primeiros podem vender diretamente um roteiro que escreveram por sua conta e risco — os americanos chamam a isso *on spot* — ou podem ser contratados temporariamente para realizar um determinado trabalho. Normalmente esses trabalhos temporários são pagos em frações — os americanos chamam-lhe *step deal*. O roteirista recebe assim um terço do total combinado, como adiantamento, outro terço quando entrega o argumento e o terço restante quando apresenta o roteiro final. Claro está que estas percentagens e prazos podem sofrer variações.

É importante assinalar que o produtor deve gastar de 3% a 5% e até 7% do total do custo de produção, no roteirista. Se assim for, o roteirista pode optar por assinar um contrato de risco, mediante o qual recebe uma quantidade mínima durante o processo de escrita do roteiro e, depois, se a produção se realiza, recebe 3%, 4% ou 5% do custo bruto desta. Também varia o que se entende por custo bruto de uma produção, e, assim, é importante que se façam as consultas pertinentes a uma associação de roteiristas, a um advogado com experiência no assunto ou à Sociedade de Autores. Na Europa, uma percentagem da receita da exibição nos cinemas e na TV é recolhida pela Sociedade de Autores de cada país. Essa quantia é repartida, posteriormente, entre os chamados criadores ou autores das obras: diretor, roteirista e músico. Estes direitos de autor devem também estar obrigatoriamente assegurados em qualquer contrato que se assine.

O mundo dos contratos é muito amplo e cada dia mais complexo. Existem, por exemplo, roteiristas que preferem receber uma participação nos lucros do produto audiovisual, que costumam ser difíceis de contabilizar, embora se-

ja possível fazê-lo. Chamo a atenção para os direitos autorais sobre a exibição em vídeo doméstico, dos quais o roteirista deve receber uma percentagem, coisa difícil até hoje, devido à falta de controle e não cumprimento da regulamentação estipulada para este campo.

Também se deve ter em conta, na hora dos contratos, a questão dos créditos. O mais simples é que o nome do roteirista figure com a mesma importância com que se destaca o diretor, o produtor e os atores principais. Os supercontratos americanos estipulam inclusive o tempo de exposição do nome do roteirista, o tipo de letra e o momento.

Nunca se deve decidir a assinatura de um contrato em dois minutos. É preciso pensar, levar o tempo necessário para se informar antes de tomar uma decisão; e não esquecer nunca a frase do famoso produtor americano Serge Silberman: “O primeiro a dizer uma quantia perde.”

Os roteiristas **contratados** trabalham nas grandes redes de TV ou nas grandes produtoras. Existe, portanto, um amplo leque de variantes contratuais em relação aos diversos trabalhos possíveis que são levados a cabo. Alguns roteiristas podem escrever durante anos apenas os diálogos das séries de humor, enquanto outros, por exemplo, podem ter um contrato de exclusividade total, com determinadas obrigações durante um dado período de tempo e recebendo, o resto do ano, uma remuneração para não trabalhar para os concorrentes.

O roteirista pode ser contratado não só para escrever, mas também para realizar outros trabalhos, como assessoria criativa, ajuda a outros roteiristas ou edição de rotinas (*script editor*). Como todos os que são assinados com uma rede de TV ou com uma produtora, os contratos fixos devem respeitar os direitos de autor, embora o roteirista que recebe um ordenado fixo todos os meses, evitando assim a falta de estabilidade característica da profissão, deixe de receber a percentagem sobre o custo de produção da obra.

Para terminar, quero dizer ainda que, de maneira geral e salvo exceções, a remuneração que o roteirista recebe pelo seu trabalho ainda é baixa. Isto se deve, creio eu, à existência da idéia — errada — de que o ato de escrever tem algo de “milagroso” e é fruto de uma “inspiração pouco menos que divina”, de maneira que o nosso trabalho se apresenta, a olhos profanos, como carente de esforço, tenacidade e suor. Com este livro, gostaria, justamente, de mudar essa idéia.

APÊNDICE

.....

Uma das muitas perguntas que me têm feito sobre a profissão de roteirista diz respeito a como estudá-la, onde ou em que livros.

Normalmente respondia que, lamentavelmente, não existia um estudo sistematizado dos livros editados sobre dramaturgia e a profissão de roteirista.

O artigo que incluo, do meu ex-aluno, roteirista e amigo Francesc Orteu, pode contribuir para preencher este vazio. Comentando uma determinada bibliografia, Francesc ofereceu-nos uma tipologia daquilo que foi publicado sobre nosso ofício, com clareza, objetividade e rigor, fazendo deste artigo um guia bibliográfico eficaz para o roteirista que começa. Por esta contribuição, o meu mais profundo agradecimento.

D.C.

Um amplo e novo estudo bibliográfico

por Francesc Orteu

Quando recebi de Doc o encargo de preparar este artigo, não consegui encontrar nenhum trabalho anterior a partir do qual pudesse fazer um mapa das principais escolas onde se ensina o ofício de roteirista.

A biblioteca do British Film Institute continha, em meados de noventa e dois, uns quatrocentos e cinqüenta títulos relacionados diretamente com a escrita de roteiros — alguns deles publicados na década de vinte. Enfrentar todo este material requeria estabelecer alguns critérios de seleção.

O primeiro era de caráter cronológico; não se tratava de fazer uma revisão histórica, mas de analisar o estado atual. Assim, a fronteira ficou fixada no ano de 1980: todos os livros publicados a partir dessa data ficavam dentro do território a explorar.

Para um segundo crivo, foi preciso estabelecer uma classificação dos diferentes tipos de publicações relativas ao roteiro, que se sintetizava nas epígrafes: **Ofício, História, Roteiros e Análises.**

A) São livros de **Ofício** aqueles que explicam, parcial ou totalmente, o **processo de construção** de uma história, dirigindo-se a um leitor que vai escrever. São livros que pretendem ser ferramentas de trabalho.

B) Há estudos publicados sobre a **História** do roteiro, visto de ângulos muito diferentes: desde a relação entre escrita e álcool até biografias ou memórias. Neste grupo se

incluem as edições de entrevistas com roteiristas, que formam um subgrupo extenso e que podem definir-se como material de estudo histórico, ainda que versando sobre autores em atividade.

C) **Roteiros.** Há muitas coleções que publicam roteiros de uma maneira ou de outra. Podemos assinalar desde os roteiros romanceados que aparecem no mercado simultaneamente com a estréia de filmes de grande orçamento até coleções como a de *Films in Print* (Rutgers University Press, Nova Brunswick, New Jersey), cujos volumes explicam o processo completo seguido por roteiros importantes da história do cinema, desde os primeiros esboços até as alterações feitas na sala de montagem. Cabe assinalar que a maioria dos roteiros que se publicam, mesmo mantendo o formato de roteiro, não são os roteiros de filmagem, e sim reescrita desses roteiros depois do filme concluído e nos quais se pode notar a mão do montador.

D) Sob a última epígrafe, **Análises**, agrupam-se os trabalhos que tratam de aspectos teóricos que não estão dirigidos exclusivamente para a escrita; por exemplo, os trabalhos sobre gêneros, parâmetros de produção, interpretações semióticas ou narratológicas etc.

Uma vez dividido tudo o que foi publicado nesses grandes grupos, ficou adiada a revisão dos três últimos e concentrado o objetivo do estudo nos livros sobre o ofício.

Um terceiro critério foi a busca, não de autores concretos, mas da definição de grandes linhas de abordagem e explicação do trabalho criativo dos roteiristas; portanto, os autores citados aparecem como exemplos representativos de correntes que é possível acompanhar em outros textos. Não interessava, pois, um estudo pormenorizado dos autores, e sim esboçar uma carta de navegação útil para a travessia de um mar de páginas.

Há duas grandes maneiras de explicar como se escrevem roteiros: uma **mecânica** e outra **orgânica**; uma **exposi-**

tiva e outra **especulativa**. Todos os autores oscilam entre ambos os pólos em postular as regras básicas da narração, juntamente com os parâmetros que permitam detectar e corrigir os desvios; ou, no pólo oposto, expondo os múltiplos processos — por vezes contraditórios — que constituem o ofício de inventar histórias.

É pela via mecânica que passa a maioria dos trabalhos analisados, e, a partir dela, supõe-se instruir um leitor neófito que deseja iniciar-se na escrita. Pelo contrário, a via orgânica abre-se para um leitor que, mais do que receitas, busque a sugestão intelectual que lhe permita descobrir novas facetas em seu trabalho.

Cinco categorias compõem a tipologia que organiza os títulos recentes sobre o ofício:

- I. *HOW TO DO IT* (COMO FAZÊ-LO).
- II. FORMATOS.
- III. ESTRUTURA.
- IV. PROTAGONISTA.
- V. ESPECIALIDADES.

Podemos considerar mecânicas as duas primeiras e orgânicas as três restantes.

CATEGORIA I: *HOW TO DO IT*

Como fazê-lo. É esta a maneira mais usual de falar sobre o ofício: o método. Explicar ao neófito os passos que deve seguir para converter suas quimeras em algo que seja formalmente um roteiro; o passo-a-passo conveniente para construir e escrever histórias, explicado de maneira simples e contundente para infundir respeito pelas leis básicas do ofício.

São livros paternalistas que tratam largamente de como insuflar coragem ao iniciante; livros que procuram, essencialmente, evitar e corrigir os principais erros; por isso, são livros normativos que expõem regras inquestionáveis.

O dogma é criar um protagonista que deseje alguma coisa com que o público possa identificar-se imediatamente, e submetê-lo a uma série de obstáculos de dificuldades crescentes, até fazê-lo alcançar, finalmente, seu objetivo. Tudo isto organizado numa estrutura de delineamento, complicação e desenlace (no final do primeiro ato, o protagonista se põe em marcha e, no final do segundo, se acha totalmente perdido).

As fases usuais com que se explica o método são:

1. Procure uma boa idéia.
2. Conheça o seu protagonista.
3. Organize sua história.
4. Escreva os diálogos.
5. Reescreva.
6. Venda seu roteiro.

Esta última parte é fundamental nos **how to do it**, uma vez que agrupa todo tipo de conselhos para que o jovem roteirista ensaie sua via de acesso aos negócios. São-lhe explicados truques para chamar a atenção dos agentes de maneira a vender uma história com duas frases (*pitching*).

Mas, se é relativamente fácil sintetizar a explicação de como funciona a estrutura de três atos, já é mais difícil estabelecer normas para escrever bons diálogos, e os capítulos dedicados ao tema costumam conter listas de conselhos mais ou menos sugestivos de como evitar diálogos demasiadamente maus.

Também é usual encontrar exercícios que tendem a ajudar um leitor supostamente imerso na experiência inquietante de escrever seu primeiro roteiro.

Os **how to do it** são livros úteis para uma primeira abor-

dagem da profissão ou para recordar os elementos básicos que estruturam uma história. Mais adiante, são receitas para fazer com que um filme seja previsível. Ainda assim, as explicações sobre como construir histórias convencionais podem servir para comprovar até que ponto uma história mais original propõe soluções atípicas aos problemas da narração audiovisual clássica.

Dentro desta categoria, os textos mais inteligentes reconhecem o que são e mantêm uma postura irônica a respeito do que estão recomendando. Este é o caso do livro de Viki King, *How to Write a Movie in 21 Days* (Nova York, Harper & Row, 1988), onde o leitor é tratado como um recruta e lhe é assegurado que, se resistir à prova, no final do livro terá seu próprio roteiro. Mesmo assim, é um trabalho sugestivo e uma boa síntese do método genérico de escrita para cinema.

Outro trabalho representativo é o de Michael Hauge: *Writing Screenplays that Sell* (Nova York, McGraw-Hill, 1983). Estruturado em três partes — desenvolver, escrever e vender —, contém uma das sentenças típicas dos **how to do it**: “Como escrever um roteiro numa única e fácil lição: capacita uma personagem simpática a superar uma série de dificuldades crescentes e obstáculos aparentemente intransponíveis até que realize um desejo invejável.” Apesar de ser um texto simples, o livro de Hauge fala do que é o tema e como este se desenvolve durante a história, simbolizado na evolução do protagonista.

Um terceiro título que se encontra na fronteira desta categoria é *Film Scripting — A Practical Manual* (Boston-London, Focal Press, 1988), de Dwight Swain, de quem citamos outro livro mais adiante. Swain apresenta um trabalho extenso a alguém que necessite organizar a escrita em torno de pautas simples. O livro descreve o processo da escrita de roteiros não-dramáticos, para os quais oferece a fórmula do “Hey!-you-see?-so...”, ou seja: chamar a atenção, implicar o espectador pessoalmente, explicar algo novo e

tirar conclusões. A parte dedicada ao roteiro dramático contém um magnífico capítulo sobre a **arte da confrontação**, onde se evidenciam os vinte e cinco anos de docência de Swain, quando explica mecanismos complexos de maneira nítida, sem os reduzir a normas.

CATEGORIA II: FORMATOS

O outro tipo de trabalhos que podem ser considerados como maneiras mecânicas de explicar a profissão corresponde aos textos cujo objetivo é mostrar as características das diversas classes de roteiros.

Assim como os **how to do it** se dirigem a um leitor ingênuo que pretenda escrever seu próprio filme, os **formatos** apontam para alguém que já superou a primeira fase de contato com o método e orienta sua escrita para algo mais concreto: a **televisão**.

Em televisão, quando falamos de gêneros, referimo-nos a algo mais do que simplesmente aos temas das histórias. Se, em cinema, os gêneros criaram leis de narrativas próprias, em televisão, além disso, acrescentam-se a cada gênero durações específicas e parâmetros de produção próprios. Por exemplo, uma *sitcom* dura meia hora e estrutura-se em dois atos, ao passo que um telefilme pode durar duas horas, divididas em sete atos, que correspondem a seis cortes publicitários.

Cada gênero possui regras próprias no que diz respeito à criação de personagens, estruturas narrativas, estilo, temas de fundo, construção de diálogos e até apresentação formal dos roteiros. A relação mais atual de formatos descritos inclui a *sitcom* de meia hora, o episódio de série de uma hora, a *teleplay* ou teatro televisivo, a *movie of the week*

ou telefilme de duas horas, e os *daytime serials*, *soap operas* ou séries, de sessenta minutos.

Os **formatos** pretendem explicar basicamente como são e a que requisitos devem obedecer os roteiros utilizados nos diferentes gêneros televisivos. Com isso, apontam-se as variantes usuais do método genérico que os **how to do it** explicam e costumam dedicar espaço esboçando o tema de escrita em colaboração.

Mesmo sendo textos mais especializados, um leitor seriamente interessado em escrever dentro de um formato não pode utilizá-los mais do que como um ponto de referência formal dos modos usuais na indústria, mas raramente lhe serão úteis para alguma coisa mais do que uma introdução a uma investigação que, necessariamente, deverá ser individual.

Títulos recentes e representativos dos **formatos** são *Successful Scriptwriting*, de Jurgen Wolf e Kerry Cox (Ohio, Writer's Digest Books, 1991), e *How to Write for Television*, escrito por Madeleine DiMaggio (Nova York, Prentice Hall Press, 1991).

O trabalho de Wolf e Cox é simples, mas exaustivo, e inclui um capítulo interessante dedicado à escrita para desenhos animados, enquanto o texto de DiMaggio oferece mais informações sobre as especificidades estruturais de cada formato, ao mesmo tempo que dedica um capítulo a mostrar o que deve conter o roteiro de um episódio piloto. Além disso, DiMaggio recorda algo que geralmente é esquecido nos textos dirigidos aos roteiristas: "A televisão é o âmbito das estrelas. A estrela é o início, a razão e o resultado."

CATEGORIA III: ESTRUTURA

Entramos agora nas obras que tendem a ver um rotei-

ro, mais do que como uma peça de maquinaria, como um corpo orgânico; e, portanto, não pretendem mostrar leis sintéticas, mas propor sistemas de análise complexos, aplicáveis a obras que, por serem criativas, guardarão sempre um âmbito próprio irreduzível. Isso faz com que os textos apresentem explicações mais complexas e originais, e que os autores substituam **o dever ser pelo poderia ser**.

Surpreende não encontrar grandes teorias confrontadas nas quais se possam basear metodologias totalmente diferentes. Existe uma única grande tradição da qual partem todos os autores, mas na qual se pode detectar uma polaridade que oscila entre interpretar o processo criativo do roteiro, ora a partir da dimensão de construção estrutural, ora a partir da dimensão de encontro com as personagens.

Dentro da categoria de estrutura, reúnem-se os textos que entendem uma história essencialmente como uma sucessão ordenada de acontecimentos, e que tratam de enumerar que tipos de acontecimentos deve conter uma história, em que ordem é eficaz situá-los e por quê; mostram que princípios regem a relação de cada peça com o conjunto e como afeta o funcionamento global da história a disfunção de uma das suas partes.

Entre os fatos e a história, o artefato conceitual mais usado é a tríade: **exposição-complicação-resolução**, ou estrutura de três atos. Isso é extrapolado para os diferentes níveis em que se pode dividir uma história, como são as cenas (necessidade-obstáculo-ação), os *plots*, os próprios atos ou, inclusive, a evolução do tema da história. Dentro dos três atos estão situados os eixos sobre os quais giram os acontecimentos, e que propulsionam a história para um estágio superior.

Os modelos estruturais podem ter uma complexidade variável. Os mais simples oferecem uma visão medular do funcionamento de um roteiro, e sua eficácia reside no fato de que podem ser aplicados facilmente a uma grande quantidade de variações narrativas, permitindo análises comparativas rápidas e claras.

Por outro lado, os modelos de estrutura mais complexos, que permitem análises mais sutis, podem converter-se em ferramentas conceituais ambíguas. A principal diferença em relação aos modelos simples é que os modelos complexos tratam de integrar mecanismos que funcionam em diferentes níveis: a evolução dos fatos, a evolução do protagonista, a evolução do tema. Assim, multiplicam-se tanto os nós que devem tecer a história como os princípios que tratam de explicar as relações entre nós de diferentes níveis. Essa complexidade converte-os em modelos abertos, sugestivos, mas frágeis. Não servem para medir, como sucede com os modelos simples, e sim para procurar.

Um último parâmetro que se pode ter em conta, na hora de comparar diferentes modelos estruturais, é o peso que neles tem o protagonista. Nenhum autor se atreve a prescindir totalmente da figura do protagonista, já que a definição usual das peças de uma história se faz com respeito ao objetivo do protagonista. A necessidade de um protagonista continua a ser um dos dogmas mais respeitados.

As aproximações estruturais tendem a entender as histórias como objetos autônomos, acabados e, portanto, podem facilmente dar menos valor à atividade do espectador. Supõe-se que a audiência busca alguns pontos de fixação estereotipados que sirvam para interpretar de maneira imediata e única os fatos que se mostram. Assim, atribui-se pouca tolerância para com a perplexidade e as alterações estruturais importantes.

Um dos textos mais claros sobre estrutura é o de Syd Field, *Screenplay. Foundations of Screenwriting* (Nova York, Dell Publishing Co., 1982), reeditado várias vezes. Field resume seu modelo no que chama **paradigma**, que se visualiza num gráfico surpreendentemente simples. Além disso, é interessante a definição de seqüência como unidade dramática que agrupa as cenas que possuem uma mesma intenção; com isso, um filme pode dividir-se entre doze e dezoito seqüências.

Em *The Understructure of Writing for Film and Television* (Austin, University of Texas Press, 1990), Ben Brady e Lance Lee expõem um modelo de estrutura complexo, organizado em torno dos diferentes níveis onde se produzem variações do mesmo conflito. Não utilizam os três atos e, mais do que leituras dos fatos na horizontal, propõem-se interpretações verticais que tratam de encadear elementos de diferentes categorias, por exemplo: “O diálogo comunica sentimentos. Esses sentimentos exprimem a situação imediata das personagens e são os que conduzem à ação.”

Ken Dancyger e Jeff Rush são autores de *Alternative Scriptwriting. Writing beyond the Rules* (Boston, London, Focal Press, 1991). É um trabalho que abre as vias através das quais pode decorrer a evolução dessa única teoria genérica da narrativa audiovisual. O texto descreve como se conseguiram histórias magníficas construindo-se de forma contrária às regras. É, paradoxalmente, ao mesmo tempo, uma exposição acadêmica da estrutura de três atos, das tradições de cada gênero, da identificação com o protagonista. Tudo isto explicado com a intenção de demonstrar como se pode utilizar criativamente a cumplicidade do espectador.

CATEGORIA IV: PROTAGONISTA

Que são as histórias senão retratos?

Não se desenvolveu uma teoria da narrativa audiovisual baseada exclusivamente na criação de personagens. Pelo contrário, boa parte da produção audiovisual é concebida como uma plataforma a serviço da presença de uma estrela.

É habitual encontrar nos manuais capítulos seguidos dedicados às personagens e à estrutura, como se fossem duas perspectivas facilmente complementáveis, quando, geralmen-

te, se convertem em dimensões antagônicas entre as quais é difícil circular. Não é fácil ser um relojoeiro para ajustar a engrenagem do enredo e, ao mesmo tempo, praticar a esquizofrenia de se desdobrar no papel de várias personagens. As construções teóricas sobre as personagens não estão tão desenvolvidas como as que se referem à estrutura. Os problemas centram-se agora em conseguir um protagonista com motivações poderosas, compreensíveis e identificáveis para o público; motivações que desencadeiem conflitos que conduzam à transformação última do protagonista.

Muitas páginas são dedicadas à construção do protagonista em dique seco, a seu retrato inicial (aspecto, fala, psicologia, biologia), e, comparativamente, poucas são as que tentam explicar os modos de sua ação física, intelectual ou moral que não restrinjam sua movimentação posterior.

Não é fácil encontrar análises dos modos arquetípicos como uma personagem evolui contra si própria: desde o encontro de duas forças antagônicas que desencadeiam os acontecimentos (desejo/dever) até sua síntese no final da história. A definição de um protagonista requer o esboço de duas personagens diferentes: a relação entre sua posição inicial e sua posição final corresponde, metafórica e subterraneamente, aos paradoxos vitais sentidos pelo espectador (e, portanto, pelo roteirista).

A teoria genérica clássica entende que a função do protagonista é criar a posição a partir da qual o espectador vive a história. Isso faz com que a construção do protagonista pretenda ser uma aproximação mais íntima do espectador, com respeito à função racional que se lhe supõe, desde delineamentos estruturais que dão primazia à compreensão de um enredo frente à identificação emotiva. A criação a partir de personagens ou de estruturas implica posicionamentos estéticos totalmente diferentes; isto é, trata-se de captivar e modular os sentimentos do espectador estimulando-o em pontos diferentes (o desejo de controlar um jogo ou a necessidade de se dissolver numa paixão).

O retrato do protagonista costuma mostrar uma personagem individualista, definida como possuidora de determinados valores que não se encontram nas demais personagens, cuja função é dar relevo ao conflito básico do protagonista. Esse modelo de protagonista encaixou-se melhor em gêneros de caráter épico (aventuras, *thrillers*) do que em histórias do gênero melodrama, onde é impossível entender o protagonista sozinho, uma vez que o objetivo que ele defronta se funde nas outras personagens.

Na contundência com que se define o protagonista reside uma das principais diferenças entre a tradição cinematográfica européia e a americana. Quando não se dá a uma personagem um objetivo contundente nem é ela colocada em situações urgentes, criam-se as condições que permitem retratos mais sutis.

Trabalhos representativos desta categoria são: *Creating Characters*, de Dwight Swain (Ohio, Writer's Digest Books, 1991), e *Creating Unforgettable Characters*, de Linda Seger (Nova York, Henry Holt & Company, 1990). O texto de Swain dedica uma primeira parte a definir as qualidades de uma boa personagem — “a habilidade de se fazer querer” —, as dimensões básicas — aspectos, motivação, *background*, emoção — e a concreção da personagem no roteiro — descrições, diálogos, diferentes formatos, personagens habituais. Swain compara também as características das personagens de rádio, teatro e cinetelevisão.

Por seu lado, Seger (autora de um interessante **how to do it** intitulado *Making a Good Script Great* (Nova York, Dodd Mead, 1987 —, do qual existe uma edição em castelhano editada por Rialp, Madri, 1991) propõe a construção de uma personagem segundo a progressão aditiva de: idéia, características preponderantes, núcleos, paradoxos, emoções-atitudes-valores e detalhes. Uma parte interessante do livro é a que se refere à construção de triângulos; com isso, aponta vias para o retrato dinâmico das personagens.

São ainda analisadas as funções das personagens secundárias com respeito ao objetivo do protagonista, e as modalidades de relação entre personagens (atração, conflito, contraste e transformação).

CATEGORIA V: ESPECIALIDADES

A característica fundamental dos títulos que se agrupam nesta categoria é que definem com exatidão o tipo de escrita que tratam de analisar. São normalmente trabalhos escritos a partir de uma experiência profissional sólida, e isso leva-os com frequência à enumeração e reflexão sobre casos concretos, mais do que a construções teóricas sistematizadas.

Comédia, adaptações e documentários são os âmbitos específicos mais usuais, aos quais devemos acrescentar alguns trabalhos pontuais sobre a escrita de séries, publicidade (*copywriting*) e drama radiofônico.

Outro traço geral que os define é sua surpreendente escassez; embora sendo os livros adequados para que o roteirista encontre informação específica, não parece existir um mercado profissional que os reclame.

Outras profissões e disciplinas próximas à de roteirista possuem textos especializados que podem ser úteis: o jornalismo, a história, a dramaturgia, a literatura ou a filosofia permitem comparar métodos interpretativos e criativos semelhantes aos dos roteiristas.

Dois títulos recentes são: *Comedy Writing Step*, de Gene Perret (Hollywood, Samuel French, 1990), e *Funny Business, The Craft of Comedy Writing*, de Sol Sacks (Los Angeles, Lone Eagle, 1991). Ambos, tendo embora o tom de explicação simples dirigida a principiantes, são trabalhos

extensos e estão escritos do ponto de vista de profissionais maduros. O livro de Perret tem uma primeira parte dedicada a explicar os mecanismos do humor e uma segunda centralizada na escrita dos dois formatos principais: os *sketchs* e a *sitcom*. Saks apresenta um trabalho cheio de histórias e referências, onde descreve uma parte da história da comédia ao mesmo tempo que expõe seu método de trabalho.

Jean Rouverol é autora de *Writing for Daytime Drama* (Boston, London, Focal Press, 1992), um dos primeiros textos sobre a escrita de séries, onde se definem suas leis no que diz respeito à criação de personagens, aos temas utilizados, ao estilo e às variantes do formato. Mais uma vez, o texto não está escrito a partir de delineamentos teóricos mas de uma experiência sólida.

Em *L'Adaptacion du roman au film* (Paris, Diffusion, 1990), Alan Garcia parte de uma teoria genérica baseada no tratamento do tempo e, a partir dela, deslinda sistematicamente os diferentes tipos de adaptações, analisando ponto por ponto os mecanismos que nelas entram em jogo.

CONCLUSÕES

Quando se observam os mais de cem títulos sobre os quais se trabalhou, surgem as seguintes reflexões:

A posição normal a partir da qual se fala da profissão é a de uma pedagogia de manual que repete variações de uma concepção genérica de protagonista numa estrutura de três atos.

Existe uma nítida deslocação do cinema para o terreno mais fértil da televisão. A proliferação de trabalhos específicos sobre cada formato televisivo acabará rompendo o molde clássico para engendrar teorias próprias que, pos-

sivelmente, reverterão sobre o modelo cinematográfico, obrigando-o a evoluir. Mas as análises dos gêneros televisivos são ainda demasiado formalistas e referem-se mais a condições de produção do que a parâmetros narrativos, ignorando assim os espaços vazios entre os gêneros. De qualquer forma, a existência de uma importante indústria televisiva, altamente competitiva, com um acompanhamento constante da resposta do público, com a utilização de múltiplos recursos criativos que devem organizar-se, faz supor que essas teorias específicas existem de algum modo na prática profissional, embora não se tenham cristalizado ainda em textos.

Não existem trabalhos que relacionem de maneira exaustiva a escrita audiovisual e o comportamento dos diferentes tipos de público. Não existem trabalhos específicos sobre a pele das histórias, isto é, sobre o diálogo. Também não há nada centrado na reescrita, apesar de ser uma fase tão complexa que existem profissionais especializados em dar assessoria à reescrita. À margem de referências dispersas, nenhum texto descreve em profundidade os diferentes trabalhos especializados relativos à escrita (desde documentarista até *story editor*).

Faz falta um estudo comparado sobre a escrita para romance, teatro, cinema, televisão e gêneros jornalísticos a partir de posições narrativas, quando a informação se expande para espaços tradicionalmente dramáticos.

Em resumo, apesar de tudo o que foi publicado, é indiscutível que a prática da profissão está mais avançada do que a especulação teórica sobre a mesma, e isso contradiz a realidade de qualquer outra indústria competitiva atual, onde uma parte importante do esforço se destina à investigação e ao desenvolvimento, e não à história e à pedagogia.

POSFÁCIO

.....

Aqui, à maneira de posfácio, apresento por cortesia da Rede Globo um roteiro inédito que escrevi para a série *A justiceira*, Brasil, 1997, e cedo a palavra aos amigos roteiristas: Xesc Barceló, Jonathan Gelabert, Daniel Weller, Mauro Wilson, Cesar Cardoso e Emanuel Jacobina.

Creio que não há melhor forma de fechar este livro. Por isso agradeço sinceramente essas colaborações.

D.C.

Rede Globo de Televisão
Central Globo de Produção

A JUSTICEIRA

EPISÓDIO
"AGONIA E MORTE"

ESCRITO POR
DOC COMPARATO

EQUIPE DE CRIAÇÃO
AGUINALDO SILVA – ANTÔNIO CALMON
DANIEL FILHO – DOC COMPARATO

SEGUNDO TRATAMENTO

Personagens fixos	Personagens deste episódio
DIANA	MARCIO GASMAR
BETO	LINS
AUGUSTA	RODOLFO
PACO	ADELAIDE
DIEGO	SERGIO
MARLENE	
SALOMÃO	

Figuração com pouca fala	Figuração sem fala
DONA MIMI	FAMÍLIA FELIZ
CAMINHONEIRO	TRABALHADORES DA FÁBRICA DE VIDRO
	DELEGADO E POLICIAIS

PRÓLOGO**CENA 01****SANTA FELICIDADE/CURITIBA/EXT/DIA.**

Lê-se a legenda **Curitiba — Paraná**

A imagem se aproxima do Portal de Santa Felicidade, trata-se de um monumento arquitetônico que marca o início deste famoso bairro de Curitiba.

Um carro vermelho esportivo em alta velocidade, somente com o motorista, passa por baixo do Portal.

Instantes depois a Van com Paco e Beto perfaz o mesmo caminho, mostrando que a Van está seguindo o carro vermelho.

CORTE**CENA 02****VAN EM MOVIMENTO/INT/DIA.**

Beto dirige. Paco fala ao telefone.

PACO — (ao telefone) Ele está fazendo o caminho de sempre, Dona Augusta. Indo a fábricas e indústrias.

BETO — Diz a ela que já não agüento mais andar atrás deste cara.

CORTE**CENA 03****ESCRITÓRIO AUGUSTA/INT/DIA.**

Augusta fala ao telefone.

AUGUSTA — Não espantem a caça! Não deixem ele perceber que vocês o estão seguindo... o importante é descobrir para onde ele vai, o tal local secreto... alô... vocês estão me ouvindo!?... Caiu a ligação!

Augusta põe o telefone no gancho, na sua frente está o Dr. Salomão.

DR. SALOMÃO — Espero que esses seus meninos saibam o que estão fazendo, porque esse homem é um ser nefasto. Está sendo procurado até pela Interpol. Não seria melhor acionar a polícia de uma vez?

AUGUSTA — Tudo a seu tempo. Tudo tem seu tempo, Salomão.

CORTE**CENA 04****FÁBRICA DE VIDRO/CURITIBA/INT/DIA.**

CAM abre numa fascinante imagem de uma bola incandescente se transformando num vaso.

Estamos numa fábrica de objetos de vidro. Vemos vários operários confeccionando vasos, copos, cinzeiros, potes etc.

Um homem alto, cabelos negros, quarentão e bonito, Marcio Gasmar, passa pelos trabalhadores e entra numa sala envidraçada e fecha a porta. Lá dentro conversa com Lins, um homem mais velho que parece ser seu sócio.

LINS — Você tem certeza de que é isso que você quer fazer?

MARCIO — Lins, todo mundo anda atrás de mim! Agora tem esses caras me seguindo dia e noite... É hora de fugir... Para bem longe daqui...

Lins entrega uma valise para Marcio.

LINS — Aqui está exatamente o que você pediu, Marcio.

MARCIO — Não sei o que faria sem você e o Rodolfo... São os melhores sócios com quem tive negócios até hoje!

Marcio se vira e olha através do vidro os operários trabalhando nos fornos. Seu rosto e o fogo do forno se refletem no vidro.

LINS — E agora?! A gente vai se ver quando, Marcio?

MARCIO — Eu encontro vocês...

CORTE**CENA 05****ESTRADA/EXT/DIA.**

Trata-se de uma estrada que serpenteia uma serra.

Vemos os belíssimos pinheiros paranaenses e as rochas escarpadas que ladeiam a estrada. Vêm-se brumas. O dia está frio. Detalhar o Pinheiro-do-Paraná. Árvore emblemática desta região.

Carro vermelho dirigido por Marcio desce pela Serra por uma estrada de mão única. (Detalhar Marcio).

Ele vai aumentando cada vez mais a velocidade até sumir.

Momentos depois passa pela estrada a Van.

CORTE**CENA 06****VAN EM MOVIMENTO/INT/DIA.**

Beto dirige, Paco olha no mapa.

BETO — Não entendo essa mulher... Seguir um carro nessa velocidade e sem ser notado, é uma parada impossível!

PACO — Desde a fábrica de vidro, o cara já deve saber que estamos na cola dele, ele não pára de correr!

BETO — E você não pára de falar, não é Paco!? Vê nesse mapa aonde esta estrada vai dar!

PACO — Tá brincando, Beto?! Estamos indo para o Sul. Essa estrada vai para mil cidadezinhas, tudo de nome italiano e polonês.

BETO — Grande ajuda, pô!

CORTE**CENA 07****ESTRADA/EXT/DIA.**

Marcio dirige. O carro vermelho ultrapassa um enorme caminhão numa curva superfechada. O caminhão é do tipo caminhão de transporte (baú) todo fechado em aço, daqueles que parecem um ônibus sem janelas.

O carro parece até que vai bater, chega até a rabiar. Depois desaparece levantando poeira.

Chega a Van em alta velocidade e freia. Não dá para ultrapassar o gigantesco caminhão.

PACO — (OFF) Olha para frente! Não tá vendo o caminhão não, Beto?!

BETO — (OFF) Não estou vendo mais é o carro vermelho! Droga, esse caminhão também não anda! Sai da frente!

Eles continuam devagar atrás do caminhão por algum tempo. Lê-se uma frase escrita na traseira do caminhão "Quem procura sempre acha".

O caminhão buzina duas vezes, pisca a lanterna da direita, o motorista coloca o braço esquerdo tatuado pela figura de uma pantera para fora dando passagem para a Van. (Detalhar).

O caminhoneiro tem um braço forte, peludo de pêlos ruivos, e apresenta uma sinistra pantera tatuada nele. (Detalhar)

CORTE**CENA 08****VAN EM MOVIMENTO/INT/DIA.**

Beto dirige com Paco ao seu lado.

BETO — Até que enfim!

PACO — Não reclama não, até que esse caminhoneiro é legal à beça.

Beto passa uma marcha furiosamente e aperta o acelerador. A Van começa a ultrapassar o longo e enorme caminhão.

Quando estão no meio da ultrapassagem, um carro de passeio com uma feliz família dentro vem subindo a serra. Do ponto de vista deles, o desastre parece inevitável.

A Van vai se chocar de frente com o carro da feliz família.

CORTE

CENA 09

ESTRADA/EXT/DIA.

O braço esquerdo tatuado do motorista do caminhão mandando eles passarem. (Detalhar). A Van e o carro de passeio frente a frente parecendo que vão bater.

Rostos de pavor e berros da família (marido, mulher e dois filhos pequenos).

PACO — (OFF) Ai meu Deus!

Beto gira o volante fazendo com que a Van saia da estrada pelo outro lado, desviando-se do automóvel.

A Van sai derrapando pelo acostamento da contramão, levantando uma poeira avermelhada.

O carro com a família passa e continua seu caminho subindo a serra.

O caminhoneiro toca a buzina levanta a mão e dá uma banana para eles. E o caminhão desaparece descendo a estrada.

A Van pára na beira de um penhasco. A porta se abre e Beto sai nervosíssimo.

BETO — Não dá. Não agüento mais... para mim chega... Dona Augusta com as estratégias dela pirou! Esse caminhoneiro é um louco, tá todo mundo maluco.

Beto começa a chutar as rodas da Van.

BETO — Bando de malucos, assassinos!

Nesse instante o carro vermelho sobe a estrada em alta velocidade e passa por eles. Vemos nitidamente Marcio dirigindo o carro.

PACO — Acaba com a histeria, Beto! O homem está voltando para Curitiba, corre, volta para a direção. Olha lá o carro!

BETO — Será que você não está vendo que esse cara está sacaneando a gente? A gente nunca mais vai pegar ele!

Do ponto de vista deles vemos o carro vermelho fazer uma curva em alta velocidade, perder o controle, derrapar, voar sobre a mureta de proteção e cair no penhasco.

(SLOW MOTION).

E numa flamejante e sensacional explosão o carro explode fazendo uma bola de fogo no vazio.

(SLOW MOTION).

FUNDE

INTERVALO CRÉDITOS DE APRESENTAÇÃO DA SÉRIE

PARTE 1

CENA 10

SHOPPING SÃO PAULO/EXT/DIA.

MÚSICA E CRÉDITOS DESTE EPISÓDIO.

Visão de São Paulo. Visão do Shopping.

Carro de Augusta entra na garagem do shopping.

FUNDE PARA:

CENA 11

ESCRITÓRIO DE AUGUSTA/INT/DIA.

Augusta sentada em sua mesa.

Salomão caminha pela sala.

Eles conversam.

AUGUSTA — Foi um desastre de carro. O que você quer que eu faça? O homem morreu. Explodiu como uma bomba atômica. Não sobrou nem uma unha. E tomara que a alma esteja no inferno.

SALOMÃO — Houve alguma imperícia do nosso grupo?

AUGUSTA — Salomão, pelo amor de Deus, os meninos quase morreram por causa de um caminhão! Além do mais, o fundamental neste caso é descobrir onde fica o centro de operações. Onde você acha que se pode esconder uma fábrica clandestina? Aceito sugestões. Mas, por favor, me dê um tempo...

SALOMÃO — Minha querida Augusta, eu sou do tempo que toda geladeira era branca e todo telefone era preto. Em outras palavras: Eu sou um velho cavalheiro. E te dou mais três dias.

AUGUSTA — Não. Cinco.

Salomão abre uma porta e sai. Desaparece.

CORTE

CENA 12

LOJA NICTRON/INT/DIA.

Marlene conversa com Adelaide. Uma moça bonita, jovem, cabelos curtos e atraente.

Adelaide tem nas mãos uma máquina fotográfica nova.

ADELAIDE — Deve ter alguma maracutaia por trás disso. Ninguém ganha uma máquina fotográfica assim de graça.... Não entrei em nenhum concurso!?

MARLENE — É uma promoção. Esta máquina é maravilhosa. E é de graça mesmo, Dona Adelaide! Acredite em mim.

Augusta aparece usando seus oculozinhos.

AUGUSTA — Dona Adelaide... A senhora precisa ver as fotos que essa máquina faz. São perfeitas.

CORTE

CENA 13

ESCRITÓRIO DE AUGUSTA/INT/DIA.

Estão sendo projetadas fotos num enorme telão. Augusta está de pé junto às imagens. Adelaide está sentada segurando sua máquina fotográfica.

Alguém aperta o botão do projetor para mudança de imagens. São as seguintes as imagens: garrafas de uísque, frascos de perfumes franceses e detergentes.

AUGUSTA — Veja que nitidez de imagens... das garrafas... destes frascos... As imagens são verdadeiras, Dona Adelaide, porém esses produtos tão caros... são falsos.

Adelaide bate com a máquina fotográfica na mesa e se levanta.

ADELAIDE — Que conversa é essa agora? Tome a sua máquina fotográfica que eu estou indo embora. Eu sabia que era uma cilada.

AUGUSTA — E sempre soube! Que o Marcio... Que se dizia apaixonado pela senhora... se dedicava a fazer rótulos falsos de produtos famosos...

Adelaide pára.

ADELAIDE — Ah! No Brasil todo mundo rouba mesmo. E além do mais eu não vejo o Marcio há dois anos, a gente acabou... deixa eu ir embora.

Diana está na sombra controlando as imagens. Não vemos ainda o seu rosto.

DIANA — (OFF) Adelaide, você amava ele?

ADELAIDE — Mas o que é isso? Um interrogatório? Quem são vocês afinal?

AUGUSTA — Digamos que somos advogados, especialistas em herança.

Silêncio. Adelaide se senta chocada.

ADELAIDE — Quer dizer que o Marcio morreu?

AUGUSTA — Tragicamente... seria de bom tom que você fosse a Curitiba e assumisse o seu papel de viúva. Aliás um dos advogados de nossa equipe já está reclamando com os sócios dele a sua parte na herança.

ADELAIDE — O Marcio ficou tão rico assim?

AUGUSTA — Ficou sim, Adelaide. Olha só o novo produto que ele fazia na gráfica secreta.

Diana aperta o botão. Outras fotos são projetadas no telão. Não vemos essas imagens.

CAM se concentra no rosto de Adelaide, que vai ficando perplexa. Chocada.

AUGUSTA — Diabólicos rótulos, não é Dona Adelaide? E muito rentáveis. Marcio chegou até exportar essas falsificações para a África e para Bolívia. Mas o centro das operações continua em Curitiba.

ADELAIDE — Um instante! Espera aí! Eu não tenho nada a ver com isso. Me casei com outro homem. Estou casada de papel passado com o André. Não tenho nada mais a ver com o Marcio! Acabou! Passou!

Nesse instante Diana sai das sombras e se aproxima de Adelaide. Nota-se que Diana tem o mesmo corte de cabelo e usa o mesmo estilo de maquiagem de Adelaide. Ambas estão algo parecidas. Adelaide se surpreende.

DIANA — Adelaide... Se tudo acabou mesmo entre vocês... Ajuda a gente a acabar com esse negócio sujo dele e dos sócios... Me conta tudo... Na intimidade como você chamava ele? Meu Amor? Meu Doce?... Meu Sonho?

CORTE

CENA 14

APARTAMENTO DE DIANA/INT/DIA.

Beto caminha pelo apartamento acompanhado de Lins e Rodolfo.

Rodolfo é o outro sócio de Marcio. Um homem com a mesma faixa etária de Lins.

O apartamento de Diana está algo mudado. Existe um retrato com a fotografia de Marcio e Diana.

BETO — Este é o apartamento de Adelaide. Era aqui que eles se encontravam. Vou provar com esta visita que Marcio e Adelaide tinham uma relação estável e duradoura.

LINS — Mas pelo que consta, doutor.... doutor... doutor...

BETO — Artur Almeida, advogado... (TOM) Isto aqui não é um perfeito ninho de amor, senhor Lins?

LINS — Pelo que me consta, a relação entre Marcio e Adelaide já tinha terminado há alguns anos atrás.

BETO — Nada disso. Toda vez que ele vinha a São Paulo ele ficava aqui com ela. E pela nova lei do concubinato a minha cliente tem direito a herança.

Rodolfo abre uma caixinha de prata e coloca um comprimido na boca.

Lins para Rodolfo.

LINS — Rodolfo, fala alguma coisa. Você era sócio do Marcio tanto quanto eu.

RODOLFO — Doutor Artur, ela vai exigir como herança a fábrica de vidro?

BETO — Bem, estamos aqui para conversar. Eu preciso saber a relação de bens do falecido. Parece que esse polonês era bem rico.

LINS — Apesar de se chamar Marcio Gasmar, meu sócio não tinha descendência polonesa. Era brasileiro puro. Vejo que o senhor não tem nenhum conhecimento sobre ele.

BETO — Pelo contrário, seu Lins. Adelaide chamava o Marcio de “meu polonês”.

LINS — Mas... Afinal de contas, onde está esta mulher?

BETO — Bem, onde ela deveria estar, não é? Na casa que lhe pertence.

RODOLFO — Em Curitiba? Na casa do Marcio?

BETO — Minha cliente tem todo o direito do conforto de um lar. Como todas as viúvas.

CORTE

CENA 15

TAKES VARIADOS DE CURITIBA/EXT/DIA.

CAM, em takes variados, mostra Curitiba. Suas ruas, monumentos históricos, arquitetura, sua gente e seus pontos turísticos.

Lê-se a legenda: **CURITIBA — PARANÁ.**

Por fim CAM se concentra nos exteriores de um bairro residencial em Curitiba.

Ela se aproxima de uma casa.

FUNDE.

CENA 16

RUA FRENTE MANSÃO MARCIO/CURITIBA/EXT/DIA.

Vemos estacionado em frente à casa o mesmo enorme caminhão que estava presente na estrada na ocasião da morte de Marcio.

Detalhar o mesmo braço esquerdo tatuado do caminhoneiro. CAM afasta.

Um carro negro, nacional, tipo luxo, passa pelo caminhão e pára em frente à casa.

Diego dirige. Ele está vestido de chofer e sai do carro. Dá a volta e abre a porta traseira de onde sai Diana vestida de preto segurando uma valise.

DIEGO — (Baixinho) Te cuida! Boa sorte.

DIANA — (Baixinho) Fique de olho. Conto com você.

Diana se encaminha para o portão da mansão. Atrás do portão vemos um rapaz alto detendo quatro cães de raça, fortes, enormes e negros. Trata-se do caseiro e jardineiro da mansão e cujo nome é Sergio.

SERGIO — Foi a senhora que telefonou?

DIANA — Claro. Eu sou a Nininha, pode abrir o portão.

SERGIO — Ah! Ele falava de uma Dona Nininha... A senhora é parente do Doutor Marcio?

DIANA — Não... ainda não. Mas eu vou ser.

O carro dirigido por Diego arranca. Vai embora.

CORTE

CENA 17

JARDINS/CASA MARCIO/CURITIBA/EXT/DIA.

Nos jardins da bela mansão Diana caminha acompanhada de Sergio, que carrega a valise de Diana. Eles se dirigem para a entrada da casa.

Os cães estão presos numa árvore e ladram ferozmente.

SERGIO — Quietos!

Os cães se acalmam.

SERGIO — A senhora gosta de cachorro, Dona Nininha?

DIANA — Só quem me chamava de Nininha era o Marcio. Para você eu sou Dona Adelaide. (TOM) Os

cachorros devem ser dele, não é? Meu Polaco adorava bichos...

SERGIO — É sim, Dona Adelaide... A senhora vai ficar hospedada aqui?

DIANA — Claro! Tem algum segredo aqui? Seu patrão nunca me escondeu nada em vida. Não é agora, depois dele morto, que vão aparecer os mistérios. Sou a viúva dele! Vou ficar aqui! E você vai fazer o quê? Chamar a polícia?

SERGIO — Não, dona... Desculpa... É porque... Essa casa foi alugada pela firma... E o caminhão já chegou para levar as coisas do Doutor Marcio.

DIANA — É por isso que o caminhão está ali? Para fazer a mudança?

Visão rápida do caminhoneiro de braço tatuado.

SERGIO — Foi a ordem que o Doutor Lins deu.

DIANA — Os sócios do Marcio estão em São Paulo tratando com meu advogado a papelada da herança. Escuta bem, Sergio, agora você tem uma patroa, entendeu? Pode mandar o caminhão embora.

Diana dá de costas e entra na mansão.

CORTE

CENA 18 CURITIBA/EXT/NOITE.

Passagem de tempo.

Takes variados de Curitiba à noite.

Imagem se aproxima da mansão iluminada de Marcio.

CORTE

CENA 19 QUARTO DE MARCIO/MANSÃO/INT/NOITE.

Trata-se de um quarto elegante, porém muito simples. Existem pouquíssimos objetos ou adornos.

Diana vasculha, remexe e bisbilhota pelo quarto. Procura uma pista, porém deixa tudo em seus lugares.

Ela mexe na cama, colchão, travesseiros. Abre a gaveta da mesinha. Chega ao quadro sobre a cama. Não há nada atrás. A pintura é de muito bom gosto e algo erótica. Vemos um porta-retrato de Marcio seminu. Ou algo semelhante.

Os olhos de Diana se fixam na pintura. Há uma certa atração por parte dela.

Diana agora abre o armário. Toca num fino terno, numa camisa social, acaricia duas gravatas de seda. Olha algumas cuecas bem masculinas. Vê uma calça jeans desbotada e máscula jogada sobre a cama.

Há um difuso erotismo nos movimentos de Diana. Existe algo sedutor naquela atmosfera.

Vagaroso e ameaçadoramente um vulto de contorno masculino se aproxima. Parece que vai tocá-la.

Diana se vira assustadíssima.

DIANA — Ah. É você...

Nesse instante vemos Sergio, o jovem e alto caseiro da mansão.

SERGIO — Eu queria saber, se já posso soltar os cachorros. Eles são bravos, e depois de soltos ninguém pode entrar ou sair da casa, senão eles atacam.

DIANA — Não. Não solta não. O chofer vem me buscar para eu ir jantar.

Sergio se vira para sair.

DIANA — Espera aí. O Marcio só tinha você de empregado aqui? Não tinha uma cozinheira por exemplo?

SERGIO — O patrão só se importava com a comida dos cachorros... Ele só aparecia aqui para dormir. Às vezes parecia que aparecia, mas não aparecia.

DIANA — O que você quer dizer com isso? Aparecia mas não aparecia...

SERGIO — Ele era um espírito mau. Entrava na casa sem eu ver, dormia e ia embora sem ninguém reparar. Parecia fumaça... Escuta o que eu vou contar: eu tenho certeza que ele estava dormindo aqui. Foi dois dias antes dele morrer...

FUNDE

CENA 20

FAROL DA BIBLIOTECA/EXT/NOITE.

FLASH BACK

Imagem do estranho e magnífico farol da Biblioteca do Parque. Obra de arquitetura maravilhosa e surpreendente. Sergio caminha com os cães pelo Parque junto ao Farol.

SERGIO — (OFF) Aí eu saí com os cachorros para passear lá no Farol do parque. Era tarde da noite. Não tinha ninguém.

Subitamente os cães começam a uivar.

SERGIO — (OFF) E de repente os bichos começaram a ficar danados. Pareciam endemoniados.

Nesse instante no topo do farol, vemos Marcio, o quarentão simpático, recebendo a luz intermitente do farol no rosto.

SERGIO — E aí estava ele lá em cima no farol. Como é que pode? Estar em dois lugares ao mesmo tempo? Dentro da casa e no farol? Aí eu saí correndo com os cachorros e voltei para a casa.

Visão de Marcio no Farol. (Detalhar)

CORTE

CENA 21

DISPENSA/MANSÃO/INT/NOITE.

FLASH BACK

Sergio abre uma porta gradeada de ferro e entra com os cachorros na dispensa.

Os cachorros estão latindo, ele pega a ração e começa a colocá-la nos potes dos animais.

Os cachorros comem avidamente.

SERGIO — (OFF) Aí eu corri para dispensa com os cachorros. Só eu entro lá. Só eu tenho a chave. Fui dar comida de novo para os bichos, para ver se eles se acalmavam... E aí eu vi...

A CAM se vira e mostra um freezer horizontal bem grande, um pouco aberto deixando escapar por suas bordas espessa fumaça e intensa luz branca.

O freezer deve parecer intrigante e ameaçador.

SERGIO — (OFF) Aí eu vi que o freezer estava aberto... Mas eu não tinha mexido no freezer... Então eu fui lá para ver o que tinha lá dentro...

Sergio se aproxima do freezer e o abre. (Detalhar).

A imagem é impactante e assombrosa. Vemos um cadáver de um homem todo esfaqueado e ao mesmo tempo congelado. De rosto irreconhecível.

CORTE

CENA 22

QUARTO DE MARCIO/MANSÃO/INT/NOITE.

Voltamos à mesma situação da cena 19.

Diana conversa com Sergio que conta a sua história.

DIANA — Sergio, pensa bem. Tinha um cadáver no freezer?

SERGIO — Todo esfaqueado, Dona. Eu não abri mais o freezer. Não meti mais a mão lá. Não tive coragem de contar para ninguém.

DIANA — Vamos descer para ver isso agora!

CORTE

CENA 23

DISPENSA/MANSÃO/INT/NOITE.

Sergio abre a porta gradeada. Diana e Sergio entram e se aproximam do freezer.

CAM se aproxima do freezer. Ponto de vista deles.

O freezer continua entreaberto, deixando sair fumaça e uma intensa luz branca.

Diana coloca as mãos nas alças do freezer. Começa a levantar a tampa vagarosamente. (Detalhar)

Diana olha. No interior do freezer não há corpo algum. Só enormes manchas de sangue.

DIANA — Mas aqui não tem nada!

Nesse instante, a mão de Sergio vem por trás dela e a toca no seio. Ele fala no ouvido dela.

SERGIO — O que contei foi verdade sim... Mas eu também vi você mexer nas coisas do patrão... Você é muito gostosa sabia... O patrão era o demo mas tinha gosto... Você tá a fim, não tá? Diz que tá a fim.

Diana se vira para ele lentamente. Os olhos dela faíscam de ódio.

E em **Slow Motion** Diana começa a destruí-lo. Ele não tem nem tempo para reagir. Ela aplica uma joelhada na virilha de Sergio, depois um soco em seu rosto, seguido de um golpe seco na região abdominal.

Sergio voa caindo desmaiado e sangrando sobre vários pacotes de ração que estouraram deixando multipastilhinhas coloridas se espalhando em **Slow Motion** pelo chão.

DIANA — Todo o caseiro tem o patrão que merece. Dorme aí, Sergio, que eu vou voltar com o camburão.

Diana sai, trancando a porta gradeada por fora e levando a chave.

CORTE

INTERVALO

PARTE 2

CENA 24

SANTA FELICIDADE/EXT/NOITE.

Imagem do Portal de Santa Felicidade todo iluminado.

Monumento arquitetônico que marca o início deste conhecido bairro de Curitiba.

Takes variados das entradas dos vários restaurantes italianos que compõem “La Bella Italia” de Curitiba.

Vemos o carro negro passando pela frente de vários restaurantes.

FUNDE

CENA 25

CARRO/SANTA FELICIDADE/INT/NOITE.

Diego vestido de chofer dirige.

Diana fala ao telefone.

DIANA — (ao telefone) Beto. Esse caseiro é um louco! É um tarado! Tentou me agarrar.

BETO — (OFF) Meu anjo, aproveita a vida. Sabe como os curitibanos chamam o bairro de Santa Felicidade? De “La Bella Italia” Um dos lugares que tem a melhor comida italiana no Brasil.

DIANA — (ao telefone) É inacreditável! Você não está dando a mínima atenção para o que aconteceu comigo... A mulher sempre é a culpada.

CORTE

CENA 26**LOJA NICTRON/INT/NOITE.**

A loja está fechada, porém toda iluminada.

Marlene está em um canto arrumando alguns objetos.

Beto caminha pela loja falando no telefone celular e mexendo em alguns objetos.

BETO — (Ao telefone) Alguma coisa você deve ter feito, não é? O cara não ia fazer uma coisa dessa sem mais nem menos... Calma... Espera aí!

MARLENE — O que foi que aconteceu com ela?

BETO — (Ao telefone) Deixem eu falar, por favor. Eu tenho novidades. O Rodolfo ficou aqui em São Paulo. Nós vamos ter uma reunião para ver se ele abre o bico. O outro, o Lins, viajou para Curitiba. O homem está uma fera. Cuidado porque ele é mau-caráter... Meu anjo, será que ele vai querer te agarrar também?

MARLENE — Ih! Agora ela capa ele via telefone...

CORTE**CENA 27****CARRO/SANTA FELICIDADE — INT/NOITE.**

Diego dirige.

Diana ao telefone.

DIANA — É possível que ele me agarre sim... Coisa que você nunca conseguiu... Sabe por quê? A cada dia fica mais difícil encontrar um homem que não seja machista. Noventa e nove por cento deles são. E o que sobra é o líder.

Diana desliga o telefone.

DIEGO — Vocês dois parecem gato e rato. Não se entendem nunca.

DIANA — Vira aí no primeiro retorno. Essa história não vai ficar assim...

CORTE**CENA 28****RUA/FRENTE MANSÃO MARCIO/EXT/NOITE.**

Abre-se nos cães que ferozmente latem e se atiram sobre as grades do portão.

Diego e Diana estão na calçada olhando os cães.

DIANA — Isso é coisa daquele tarado. Ele deve ter acordado e soltado os cachorros.

DIEGO — Você não disse que o tal do Sergio estava trancado na dispensa?

DIANA — É, é verdade, eu estou com a chave aqui.

DIEGO — Eta casa cheia de mistérios. Parece até que o vampiro de Curitiba está solto pelas ruas.

DIANA — Ah! Mas agora a gente tem que entrar. Tem alguma coisa errada nisso tudo... Eu não tive tempo de inspecionar a casa toda.

DIEGO — Óbvio. A gráfica secreta é aí dentro.

Os cães latem e se atiram ferozmente contra o portão.

CORTE**CENA 29****QUARTO DE MIMI/INT/NOITE.**

O quarto de Dona Mimi é uma gracinha. Dona Mimi, uma velhinha supersimpática de 85 anos, branquinha feito nuvem. Ela fala ao telefone com forte sotaque polonês enquanto olha pela janela.

Ao fundo se escutam os cães ladrando.

DONA MIMI — (Ao telefone) Alô... Alô... (fala umas palavras em polonês completamente incompreensíveis). Polícei?! Polícei?! É da polícia? Mas como é difícil achar polícia.

Aqui é a vizinha, Dona Mimi.... Vizinha...
 Todos me conhecem como Dona Mimi...
 Aqui na casa do lado...

CORTE

CENA 30

TELHADO/MANSÃO/EXT/NOITE.

Diego e Diana caminham sobre o muro muito alto.

Embaixo os cães latem alucinados.

Diana parece cair mas não cai.

Os cães avançam sobre o muro, sem poder alcançá-los.

Por fim Diego pula e consegue chegar ao telhado do outro lado.

Dá a mão para Diana, que olha para baixo e vê os cães furiosos.

Enquanto isso Dona Mimi continua ao telefone com a polícia.

DONA MIMI — (OFF) Dois homens andando pelo telhado, pelo muro... Gatunos roubando a casa de gente honesta... Que endereço quer saber, seu polícia? Cão late, cão de guarda... Assalto na casa do vizinho, sim senhor... Gatunas... Que tanto que quer saber meu endereço?

Diana pula. O telhado está escorregadio. Ela falseia. Os cachorros latem.

Enfim eles caminham pelo telhado com segurança.

CAM corrige e vai mostrar a casa vizinha ao lado, com quarto de Dona Mimi iluminado e a silhueta dela ao telefone.

CORTE

CENA 31

DISPENZA/MANSÃO/INT/NOITE.

Penumbra. Os cães continuam ladrando ao fundo.

Diana coloca a chave na porta de grade e entra com Diego na dispensa.

Diego toca no interruptor e acende a luz.
 O chão está cheio de ração, que agora bóia num sangue espesso.

DIEGO — Pô Diana, você massacrou o cara.

Diana vai se dirigindo ao freezer horizontal. O freezer continua lá: ameaçador, semi-aberto, soltando fumaça e luz intensa. Diana abre o freezer.

Nesse instante os cães param de latir.

DIANA — Olha o Sergio aqui.

Diego se aproxima e olha dentro do freezer. No seu interior vemos Sergio assassinado e esfaqueado com o corpo começando a congelar.

DIEGO — Mas quem fez isso? Por quê? Para quê?

DIANA — Porque ele sabia demais. Alguma coisa que ele me contou era verdade. Tarado também pensa e se lembra.

Nesse instante começa-se a escutar ao fundo o ruído intenso das sirenes, cada vez mais próximas, dos carros de polícia.

DIEGO — Maior cilada. Chamaram a polícia para nos incriminar.

DIANA — Velho truque. Os sócios querem acabar com a herdeira. Por que eu não pensei nisso?

DIEGO — Pensa agora como é que vamos nos livrar dos cachorros e sair daqui.

Os dois se olham perplexos.

DIANA — Mas eu não estou escutando cachorro nenhum.

DIEGO — Vamos embora daqui. Alguma coisa deve ter saído errado nos planos deles.

DIANA — Ou muito certo...

Eles saem pela porta gradeada deixando o freezer aberto.

CAM se aproxima do freezer.

CORTE

CENA 32 — ESCRITÓRIO DE AUGUSTA — INT/NOITE.

Rodolfo tem uma pasta negra em suas mãos.
Augusta conversa com Rodolfo.
Na sombra está Beto.

AUGUSTA — Foi muita gentileza sua vir aqui conversar comigo, senhor Rodolfo.

RODOLFO — Sou um homem doente... No fim da vida. O Marcio e o Lins destruíram meu negócio... Eles me fizeram falir para tomar conta da fábrica de vidro... Meus operários são artistas... É para eles que quero deixar minha herança... Faço qualquer coisa para minha fábrica não se tornar um lugar de negócios sujos e clandestinos...

AUGUSTA — Que negócios são esses? Até onde o senhor sabe?

Rodolfo abre uma pasta de couro e retira vários rótulos de produtos conhecidos e famosos.

RODOLFO — Tenho documentos... Sei de tudo... Eles estão buscando um lugar seguro para instalar a gráfica clandestina...

AUGUSTA — Senhor Rodolfo, o senhor tem certeza de que sabe de tudo mesmo?

RODOLFO — O que a senhora quer dizer com isso?

AUGUSTA — Mostre as imagens, Artur.

Beto aperta o botão do projetor.

CORTE

CENA 33

RUA/MANSÃO/EXT/ NOITE.

CAM percorre o ambiente.

Vários carros de polícia em frente à mansão. Luzes piscando. Policiais andando para cima e para baixo.

Dona Mimi enrolada num cobertor fala com um policial.

DONA MIMI — Eu disse que era um assalto... Dois homens... Altos... (resmungando em polonês)
Mataram o jardineiro... Tão bonzinho...

CAM mostra o corpo de Sergio enrolado em um plástico e transportado para um rabeção do Instituto Médico-legal. Depois se aproxima de Lins, que conversa com o delegado.

LINS — Eu sei que é uma acusação muito grave... Mas eu tenho certeza, delegado... Ela é a assassina... Essa tal Arlete Ferreira... Ela se meteu aqui na casa e deve ter matado o caseiro... Ela está mancomunada com o advogado lá em São Paulo... Mande prendê-la imediatamente.

CORTE

CENA 34

ESCRITÓRIO DE AUGUSTA/INT/ NOITE.

A imagem no rosto perplexo de Rodolfo.

Beto vai apertando os botões e mudando as imagens no telão.

As imagens são terríveis. São pessoas bastante doentes em leitos hospitalares. Estão no soro. Em respiradores, com máscaras de oxigênio. São crianças e velhos. As imagens devem ser bastante melancólicas e tristes.

Augusta segurando um jornal se encaminha para Rodolfo falando.

AUGUSTA — Algumas dessas pessoas começaram com uma tossezinha, uma gripe e acabaram com pneumonia... Outras morreram... Simples infecções se transformaram em infecções generalizadas... Elas começaram o tratamento tomando antibióticos como todo mundo... As embalagens desses remédios eram quase perfeitas... Só que dentro das cápsulas tinha farinha... O preço porém era de antibiótico verdadeiro.

RODOLFO — Isto é hediondo... Não imaginava que o Marcio fosse capaz de ir tão longe... Falsificar remédios... antibióticos...

AUGUSTA — E sem remorsos. Matando inocentes pelo mundo inteiro.

Augusta mostra o jornal *Le Monde* para Rodolfo. Na manchete do renomado jornal francês do dia 26 de outubro de 1996, lê-se a manchete: "Les pays du tiers-monde sont les victimes d'un trafic criminel de faux médicaments".

AUGUSTA — Leia. É um jornal europeu. A coisa é séria... Muito grave... Envolve milhões de dólares. Trinta por cento do comércio mundial de falsos antibióticos são produzidos no Brasil... Mais precisamente em Curitiba... Onde fica a gráfica secreta? O senhor pode me dizer?

Augusta deixa o jornal na mão de Rodolfo e se afasta.

RODOLFO — Eu não sei... Mas o Lins deve saber.

AUGUSTA — Ótimo. Marque um encontro com ele... Agora mesmo. Lá em Curitiba.

CAM se afasta. Vemos Rodolfo segurando o jornal e os rostos sofridos dos doentes no telão.

CORTE

INTERVALO

PARTE 3

CENA 35

ESTACIONAMENTO/CURITIBA/EXT/NOITE.

Trata-se do estacionamento do Parque onde se encontra o maravilhoso edifício da Ópera do Arame.

Ao fundo vemos iluminado famoso edifício da Ópera do Arame, complexo teatral supermoderno.

Também vemos um farol. Girando e iluminando com seu feixe partes do parque. O mesmo farol da cena 20. (Marcio no farol).

Um carro entra pelo estacionamento varrendo com seus faróis o espaço vazio.

Subitamente, vemos a imagem de Diego sinalizando para o carro.

O carro encosta saindo Paco, Beto e Rodolfo.

DIEGO — A viagem de jatinho foi legal?

BETO — O de sempre. (TOM) Onde está Diana?

DIEGO — Lá dentro do edifício. Já está tudo preparado.

BETO — (segurando Rodolfo pelo braço) Vamos seu Rodolfo. Chegou sua vez de fazer um show.

Beto se afasta com Rodolfo em direção ao edifício.

PACO — E a gente?

BETO — Escondam o carro e fiquem por aqui na retaguarda.

Beto e Rodolfo vão em direção ao teatro.

PACO — Pô, estou cansadão, Diego.

DIEGO — Deixa comigo que eu maloco o carro.

Diego entra no carro, arranca e desaparece.

Paco fica só no estacionamento. Acende um cigarro. Se encosta em um poste.

Subitamente o enorme caminhão da cena do prólogo e da mansão entra pelo estacionamento com os faróis acesos e roncando os motores.

O caminhão estaciona e pára.

Paco olha desconfiado. Vai se aproximando do caminhão.

Lê a frase na traseira do caminhão (detalhar): "Quem procura sempre acha."

PACO — Não pode ser... Coincidência demais.

Chega Diego.

DIEGO — Virou sonâmbulo, Paco? Está tão cansado que fala sozinho?

PACO — Leia a frase ali no caminhão. Foi esse caminhoneiro que quis me matar na estrada.

DIEGO — Do que você está falando?

CAM mostra o braço esquerdo tatuado do caminhoneiro fora da janela do caminhão. (Detalhar)

CORTE

CENA 36

PALCO/ÓPERA/INT/NOITE.

O palco tem partes iluminadas e outras em penumbra.

Rodolfo está em pé no centro do palco.

Pela platéia caminha Lins e vai se aproximando do palco.

LINS — Que história é essa agora? Disse no telefone que vai doar a sua parte da fábrica para Adelaide? Você não é dono de quase nada... Só estava fazendo isso para complicar a minha vida...

Rodolfo coloca uma pastilha na boca e depois fecha sua caixinha de prata.

RODOLFO — Por que o encontro tinha que ser aqui no Teatro da Ópera?

Lins chega ao palco.

LINS — Porque é um lugar tranqüilo. Eu conheço um dos seguranças... Entrei pelos fundos... E afinal a vida é um teatro...

RODOLFO — Que frase mais barata, Lins.

LINS — Tão banal quanto a morte... Aliás, esta tal Adelaide é uma assassina... Você já teve tempo de fazer a doação ou ainda não?

RODOLFO — Já assinei... Na viagem para aqui... Está aqui na pasta... Já tem valor legal...

LINS — Deixa eu ver.

Rodolfo abre a pasta e mostra o papel.

RODOLFO — Se você pensa que vou entregar isso aqui na sua mão está muito enganado, Lins.

LINS — Não precisa. Vai ali debaixo daquela luz e me mostra de longe... Eu enxergo bem.

Rodolfo caminha com o papel para o foco de luz e pára subitamente.

LINS — Não tenha medo. Só quero confirmar se você fez ou não essa besteira. E que providências vou ter que tomar.

Enquanto Rodolfo caminha para o foco de luz, CAM sobe pelo palco mostrando os andaimes, cordas e a maquinaria que se esconde atrás do palco.

Vemos o vulto de um segurança de boné e jaqueta. A mão do segurança, vestindo uma luva de couro preto, se aproxima de uma alavanca segurando-a, parecendo que vai tracioná-la. (Detalhar).

RODOLFO — Se você pensa que vai me matar, está profundamente enganado... Eu tenho testemunhas, Lins... Estão aqui... Neste teatro...

A mão pára. Não traciona a alavanca. (Detalhar)

LINS — Aonde? Eu não vejo nada...

Um foco de luz se acende e começa a percorrer o palco para cima e para baixo algo fantasmagórico.

CORTE

CENA 37

ESTACIONAMENTO/EXT/NOITE.

Paco caminha em direção à janela do caminhão.

Diego tenta detê-lo.

DIEGO — Paco, por favor não faça isso... Esquece... Nós estamos aqui fazendo um outro trabalho...

Paco não ouve. Chega perto da janela do caminhão de onde se vê o braço tatuado.

PACO — Ô caminhoneiro legal, não está me reconhecendo não? Eu sou um dos caras que você quis matar na estrada, tá lembrado?

Nesse instante a porta do caminhão abre de súbito e um homem ruivo, forte e enorme se joga sobre Paco. Eles começam a lutar. O homem ruivo atira Paco sobre a carroceria de aço do caminhão e começa a socá-lo.

Diego chega por trás e para ajudar o amigo aplica um golpe no caminhoneiro. O caminhoneiro gira o corpo, puxa uma chave de fenda e dá uma estocada em Diego.

SLOW MOTION

Diego se afasta com a chave de fenda cravada em seu abdômen. Em seguida, Diego arranca a chave de fenda do abdômen e cai inerte no chão. Sangra. **Slow**.

Paco continua lutando ferozmente.

CORTE

CENA 38

PALCO/ÓPERA/INT/ NOITE.

Voltamos à mesma ambientação da cena no Palco. Lins e Rodolfo presentes.

O feixe de luz varre o palco.

LINS — Mas quem disse que eu pretendo te matar? Pode acontecer um acidente... Na presença de suas testemunhas que são acusadas de assassinato... Não é mesmo, Adelaide e Sérgio? Não são vocês que estão por aí, atrás dessa luz?

CORTE

CENA 39

ESTACIONAMENTO/PARQUE/EXT/NOITE.

Paco está levando uma surra violenta do ruivo tatuado. Já tem manchas de sangue espalhadas pela carroceria do caminhão.

CAM se afasta e vemos Diego se arrastando pelo chão em direção ao teatro iluminado. (Detalhar) Provavelmente ele está indo buscar ajuda.

CORTE

CENA 40

PALCO/ÓPERA DO ARAME/INT/ NOITE.

Foco de luz varre o palco.

Rodolfo no centro do palco com Lins um pouco afastado:

RODOLFO — Diz... Diz... Onde fica a gráfica clandestina que eu entrego o papel... Me parece um bom negócio.

LINS — Bom negócio para quem, Rodolfo? Para você? Para a Adelaide? Você trouxe eles aqui para serem suas testemunhas... Pensa que nós somos imbecis?

RODOLFO — Nós? Quem?

LINS — Adeus, Rodolfo.

O segurança vestindo a luva preta traciona vagarosamente a alavanca.

O chão nos pés de Rodolfo se abre. Rodolfo desaparece por um enorme alçapão. (**Slow Motion**)

Beto, perplexo, sai de trás de umas cordas. Diana, que estava manejando o foco de luz, pára de girá-lo. E seu rosto aparece lá em cima da maquinaria.

DIANA — Alguém abriu o alçapão, Beto! Olha lá o Rodolfo!

Beto corre para a boca do alçapão.

Eles se encaram.

O caminhoneiro limpa o suor da testa.

Beto corre em direção ao caminhoneiro e o atinge com os dois pés no rosto. **Slow Motion.**

Eles começam a lutar violentamente.

Enquanto luta, Beto vai dando as ordens para Paco.

BETO — Levanta Paco! Levanta! Rápido!...

Paco começa a levantar-se. O rosto está cheio de hematomas e sangra.

BETO — Acorda. Leva Diego para o hospital agora. Não se mete aqui não, porque esse é meu e ninguém tasca!

Paco com dificuldade se aproxima de Diego, que sangra, e ambos saem.

A luta entre Beto e o caminhoneiro continua.

Beto começa a levar vantagem.

CORTE

CENA 44

SALA DE COSTURA/TEATRO/INT/NOITE.

Diana caminha devagar e cautelosa com seu revólver por entre as roupas.

HOMEM — (OFF) Você tem certeza que eu estou morto mesmo, Nininha... Vou te contar um segredo... O Marcio não morreu... O Sergio não te contou que tinha um cadáver no freezer?

CORTE IMEDIATO

CENA 45

INSERT

Parte da cena da DISPENSA/MANSÃO/INT/NOITE.

Sergio abre o freezer e vemos o cadáver de um homem todo esfaqueado e congelado.

HOMEM — (OFF) Tinha mesmo... Fui eu que matei... Um qualquer... Que explodiu no carro no meu lugar.

CORTE

CENA 46

SALA DE COSTURA/TEATRO/INT/NOITE.

Diana com o revólver caminhando entre as roupas e as luzes amareladas.

DIANA — Você está inventando tudo isso... Marcio está morto... O carro explodiu.

HOMEM — (OFF) O Lins me entregou uma mala cheia de dinamites e na hora em que o carro explodiu eu saí fora.

CORTE IMEDIATO

CENA 47

INSERT

Parte da cena do acidente da ESTRADA/EXT/DIA.

Em diferente ângulo vemos a explosão do carro.

Vemos Marcio pular do carro em alta velocidade. O carro perder o controle, derrapar, voar sobre a mureta de proteção e cair no penhasco. Em uma flamejante e sensacional explosão o carro se transforma numa bola de fogo.

HOMEM — (OFF) Eu sou um gato... Tenho sete vidas, Nininha.

DIANA — (OFF) Já disse! Não me chame de Nininha! Porque você está me contando tudo isso?

CORTE

CENA 48

SALA DE COSTURA/TEATRO/INT/NOITE.

Diana caçando Marcio pelo estranho ambiente teatral. Escuta-se um riso de homem.

HOMEM — (OFF) Mas a história ainda não acabou, porque depois eu tive que matar o Sergio... Ele estava dando com a língua nos dentes... Mas eu fui muito bonzinho... Prendi os cachorros para você poder fugir... Eu também já podia ter fugido para o Caribe... Mas eu vim aqui te buscar... Gostei do jeito que você olhou para minha figura no quadro... Lá no quarto... Do modo que mexeu nas minhas roupas...

DIANA — Pára de falar! Pára de falar porque eu vou atirar, seu calhorda! Eu vou te achar e atirar!

HOMEM — (OFF) Não vai não... Porque você se sentiu atraída por mim... Pelo nefasto... E você tem um lado mau também... Você segura uma arma com gosto... Vem comigo... Vem... Eu vou ficar muito sozinho... E ser rico e sozinho é muito triste.

DIANA — (gritando) Não! Não! Eu tenho repulsa! Repulsa por você!

HOMEM — (OFF) Não... A-tra-ção...

Diana explodindo em emoções contraditórias segura a arma fortemente, começa a girar e a atirar para todos os lados. Cabeças de manequim explodem (**Slow Motion**).

CORTE

INTERVALO

EPÍLOGO

CENA 49

SALA DE COSTURA/TEATRO/INT/NOITE.

Diana atira a esmo até descarregar toda a munição do seu revólver.

Silêncio.

Subitamente uma arara cheia de roupas nos cabides balança e tomba.

Atrás encostado na parede vemos Marcio sangrando pela boca e escorregando pela parede. Seu boné cai e aparece o seu rosto, bonito e quarentão.

Diana se aproxima.

DIANA — Porque você não atirou, Marcio? Porque você não se defendeu?

MARCIO — Fiz muita besteira nesta vida... Se eu tivesse me casado com a Nininha... Talvez tudo fosse diferente. Não fica culpada não, Nininha... Eu queria morrer mesmo... Aliás eu já morri, lembra?

DIANA — Então me diz, onde fica a gráfica?

CAM se afasta por entre as roupas e manequins estilhaçados.

CORTE

CENA 50

ESTACIONAMENTO/PARQUE/EXT/NOITE.

Diana vem andando em direção ao caminhão.

Beto está encostado no caminhão.

BETO — O que aconteceu lá dentro? Você pegou o segurança?

DIANA — Peguei. Depois conto os detalhes... E aqui fora o que aconteceu?

BETO — Meteram uma chave de fenda na barriga do Diego, mas ele está bem... E o Paco levou uma surra. Os dois já foram para o hospital. Estão sãos e salvos.

DIANA — Coitado do Diego... Que doideira... Sua cara também não está nada boa... Mas quem fez isso?

BETO — Não está vendo? Ele. O caminhoneiro.

CAM abaixa e vemos algemado, em um ferro junto ao pára-choque do caminhão, e cheio de hematomas, o caminhoneiro de braço tatuado.

BETO — (para Diana mostrando umas chaves) Você sabe dirigir caminhão? Porque meu plano é o seguinte: sair por aí dando umas voltas pela cidade e arrasando esse monstro pelo chão.

O caminhoneiro solta um gemido.

DIANA — Não precisa, não. Ele vai ser preso. Agora sobe ali e abre a porta do compartimento de cargas.

Beto sobe no caminhão, puxa as alavancas das enormes portas e elas se abrem.

Luzes se acendem no interior do imenso espaço do caminhão e vemos uma gráfica clandestina. Máquinas, caixas e caixas com diferentes tipos de antibióticos e vasilhames com cápsulas e drágeas de diferentes cores. (Detalhar)

BETO — Diana, como descobriu que a gráfica era dentro do caminhão?

Diana começa a caminhar se afastando

BETO — Ei, estou falando com você... Como é que você sabia que o caminhão fazia parte do esquema? Você não vai me contar não?

DIANA — Só quando você me oferecer um doce e pedir desculpa pelo ataque machista que teve pelo telefone.

CAM sobe.

FUNDE

CENA 51
SHOPPING/SÃO PAULO/EXT/DIA.

Visão de São Paulo. O dia está radioso.
Visão do Shopping.

FUNDE

CENA 52

LOJA NICTRON/SHOPPING/SÃO PAULO/INT/DIA.

Abre-se a porta da loja e vemos uma cadeira de rodas sendo empurrada por alguém. Pés e rodas entram na loja.

A imagem sobe e vemos que é Paco com alguns curativos no rosto empurrando a cadeira de rodas onde está Diego.

Beto e Diana tomam sorvete num canto da loja. Marlene está presente.

PACO — Ué, o que estão fazendo aí?

DIANA — Tomando um sorvete.

Diana corre para Diego cheia de carinho.

DIANA — Quem bom te ver, Diego! Está melhor? Quer um pouquinho de sorvete?

DIEGO — Ah! De você quero tudo. O médico disse que já estou perfeito. Só que ainda não dá para andar. Mas logo logo já posso dar piruetas.

Diana coloca um pouco de sorvete na boca de Diego.

MARLENE — Também quero dar sorvete na boquinha dele.

PACO — E por que não estão lá dentro no escritório?

BETO — O dr. Salomão está lá pedindo explicações para a dona Augusta. A coisa ferve!

PACO — Poça, a gente quase morreu para descobrir tudo e o velho ainda está reclamando...

BETO — Disse que ultrapassamos o prazo... mais de cinco dias... Que pessoas “boazinhas” morreram por nossa culpa... Enfim a xaropada de sempre!

DIANA — Beto, não fale assim. Ele é um homem das antigas... Um verdadeiro cavalheiro... Seria incapaz de bater em uma mulher até com uma rosa... Muito menos dizer que sorvete de chocolate é doce de luxo.

Durante os meses em que trabalhamos juntos, tanto Doc como eu rimos com gosto das nossas próprias saídas de tom. Verifiquei mais uma vez que o difícil não é ter idéias (estamos rodeados de fontes de idéias); o difícil — e o prático — é saber dar a volta às idéias (incluindo as piores) até poder argumentá-las, torná-las verossímeis e pô-las na pele e na boca de personagens críveis.

Continuamos a trabalhar. Por diversas vezes escrevemos, cada um em separado, mas em frente um do outro, uma mesma seqüência. Não as lemos. Algumas vezes saíram quase idênticas; outras, complementavam-se; outras, expusemos a seqüência de uma maneira tão diferente que, até com veemência, cada um de nós teve de defender seu ponto de vista. O óbvio ajuda nestes casos. Uma idéia pode ser mais original, mais brilhante; mas a outra pode estar muito mais em função daquilo que queremos explicar. Dois roteiristas só podem trabalhar juntos se estiverem de acordo em contar a mesma história. E não me refiro ao encadeamento de acontecimentos que já tivéssemos combinado. Contar uma mesma história é compartilhar uma mesma tese, uma mesma escala de valores, uma mesma ética.

Depois aparece uma personagem que nos fascinou aos dois, a Doc e a mim, desde o princípio. É um árabe, culto, sábio, atraente, que ocupa os seus ócios em grandes viagens e que, ao entardecer, recorda a atmosfera tranqüila da sua Córdoba longínqua: fragmentos dos seus poetas preferidos têm de sair dos seus lábios como instruções ou como caminhos a percorrer. Então a curiosidade pelos seus poetas invade-nos; a mesa enche-se de livros de um mundo que nos era estranho, para descobrirmos novos conceitos de amizade, de amor, de ódio, de sentimento religioso, de saudade. E tudo aquilo, já tão nosso, talvez se vá traduzir numa única réplica, justificada, da personagem: “que com pranto curo o que os olhos vêem”. Quisemos saber tudo acerca

dessa personagem. Nossa curiosidade revelou-a tal como é. Agora já podemos tentar dá-la a conhecer ao espectador.

Há dias baixos, baixos em sabedoria; dias sem idéias, sem paixões, sem vontade de acrescentar uma única palavra a um diálogo. Qualquer desculpa nos serve para deixar aquilo que nos parece ser um caos de apontamentos e rascunhos. Estamos cansados. Passeamos, falamos de sexo ou de qualquer hipocondria. Sem forçarmos nada, os nossos sentidos estão receptivos: um fragmento de conversa entre dois passeantes como nós, uma dor indecifrável, um casal que se beija, um cão que late para uns pombos... Regressamos a casa mais relaxados, mais otimistas. Corrigimos: e se os amantes em vez de se beijarem nos lábios se beijassem nos olhos? E se o criado se sentisse doente? E se o Conde andasse sempre acompanhado por um cão? E se ela cheirasse a terra?

Doc desapareceu da minha vista. Afastou-se pela calçada com gestos duros e passo firme. Ouço-o murmurar frases naquela mistura de idiomas que utilizamos no nosso trabalho. Ele é, representa, o nobre, protagonista da série. Eu, trepado numa cadeira, sou a abadessa que receia que ele regresse. Mas, quando já está a meu lado e me manda que o siga, damo-nos conta de que a cena é falsa. Voltamos a representá-la. Escondo-me debaixo da mesa. Doc tapa metade do rosto com um lenço. Agora está melhor. É a abadessa quem chama o protagonista e o incita a abraçá-la. A cena está visualizada.

(Meu filho entra e pergunta-nos se estamos loucos. “Sim, um pouco”, respondemos em uníssono.)

Sabemos muito bem que não estamos escrevendo um romance e que as descrições que apontamos de cada seqüência e cada personagem irão ser traduzidas pelo diretor à sua maneira. Sabemos que quando pomos um ponto e vírgula num diálogo queremos exatamente aquela pausa; uma pausa que talvez não coincida com a que o ator fará. Sabemos que podemos imaginar paisagens, castelos, acampamentos fa-

bulosos; mas que o produtor, a partir do orçamento que tem, terá de trabalhar com uma visão realista. E, igualmente, sabemos tudo o que se refere ao diretor de fotografia, ao diretor artístico, ao coreógrafo, ao maquiador, a toda a equipe.

Nós, os roteiristas, visualizamos de uma maneira quase exata cada seqüência, **realizamos** os nossos próprios planos; tem de ser assim, porque isso significa que a seqüência é possível. Às vezes, nós dois, os roteiristas, não estamos de acordo sobre como vai ser a escadaria que dá acesso ao palácio, ou sobre o capacete do protagonista; mas há uma escadaria, há um capacete, elementos necessários como componentes dramáticos. E, na série, haverá uma escadaria e um capacete, que possivelmente não terão nada a ver com os que nós imaginamos.

Nós, os roteiristas, temos muitas vezes a sensação de ter sido atraídos pela direção. Às vezes, temos razão. Outras, não, embora afirmemos que sim a quem tiver paciência para nos escutar.

Tudo reside em saber o que é uma traição. Kurosawa, em *Ran*, sua adaptação de *Rei Lear*: não trai o Shakespeare ao transformar as filhas do rei em filhos, porque, apesar dessa mudança, conserva o espírito da história. A única coisa que se pode atrair de um roteiro é seu espírito; o fato de a realização não coincidir com aquilo que imaginamos não é traição.

O roteirista deve balizar de tal maneira o roteiro que seja quase impossível uma leitura errônea. De pouco serve fazer uma descrição detalhada de um interior ou do aspecto físico de uma personagem. O importante é defini-los em abstrato. Assinalar: é uma mulher bela. Isto é, a característica daquela personagem é sua beleza. Não importa que a escolha da atriz não coincida com nossa idéia de beleza. É mais eficiente e claro assinalar qual a atmosfera que a seqüência precisa: cômodo bem-iluminado, ou cômodo tris-

te, ou cômodo caótico, pátio que cheira a festa, ou a dor, ou a guerra.

Para aprender a fazer roteiros, precisa-se de uma boa dose de humildade e da menor suscetibilidade possível. Em definitivo, construímos a base sobre a qual toda uma equipe de profissionais levantará uma obra pela qual, se sair bem, todos se sentirão responsáveis.

Trabalhar com outro roteirista é aprender. Sempre. Se, além disso, tivermos a sorte de que desse trabalho nasça amizade entre ambos os colaboradores, ficaremos mais bem pagos do que com o sucesso (quase sempre anônimo) ou com uma boa retribuição que nos permita, por exemplo, viajar até Bangcoc.

Decálogo do jovem roteirista jovem

por *Jonathán Gelabert*

Querido amigo:

Você me pede, para incluir no teu livro, que escreva alguma coisa do ponto de vista de um roteirista jovem. “Jovem?” — pergunto a mim mesmo. Que quer dizer com isso?

Se você se refere à minha idade, devo recordar que nos Estados Unidos — esse paraíso onde os roteiristas recebem o melhor dos tratamentos — eles são aposentados tão logo passam dos trinta e cinco anos. Portanto, eu, com as minhas quase trinta primaveras às costas, já não posso ser situado no alvorecer da vida; profissionalmente falando, pelo menos.

Se, porém, seu qualificativo juvenil vem a propósito de minha carreira ainda incipiente, não consigo adivinhar o que é que um efebo de poucas barbas pode acrescentar ao grosso volume de conhecimentos que aí se dispõe a publicar.

Ambos sabemos quão difícil é encontrar jovens capazes de escrever roteiros; é preciso mais alguma coisa além de entusiasmo pubescente para lhes imprimir algum brio. Se é certo que, quando arredondamos uma cena, o sangue nos corre mais rápido, a nós, roteiristas, como se fôssemos mocinhos imberbes, e que buscamos a insenescência (eterna juventude) através das nossas histórias e personagens, escrever implica derramar experiência, e isso requer algum tempo.

De qualquer modo — e para não fazer uma desfeita —, como jovem roteirista (em idade), e como roteirista jo-

vem (em experiência), ou seja, como jovem roteirista jovem, permita-me que envie o nosso decálogo. Já que Robert McKee, magistral pedagogo da escrita cinematográfica, tornou famoso o seu; que o povo de Israel recebeu o seu diretamente de Jeová; que em muitos escritórios está pendurado o popular decálogo de “O Chefe”, sem esquecer o do bom condutor, o da perfeita dona-de-casa, o do vendedor eficiente etc., por que não haveríamos de ter também um, nós, os jovens roteiristas jovens?

Posso ver sua cara de surpresa. Com certeza não o conhecia. Não me estranha. Eu tampouco tinha dele a mínima idéia até há dez minutos, justamente quando o céu se me abriu — por sorte não choveu — com esta idéia do decálogo, dos mocinhos imberbes e do entusiasmo pubescente. Você não queria algo que fosse “dentro da minha linha”? Pois toma lá a homenagem a Julio Casares!

Se não se importa, vou citar e comentar as dez frases de uso mais freqüente no nosso ofício; aquela dezena de expressões que são o pão nosso de cada dia; as nove-mais-uma máximas que o jovem roteirista ouvirá repetidamente nos seus primeiros anos de profissão. Com isto, gostaria de preveni-lo quanto ao que o espera, enquanto revivo com humor — que remédio! — as minhas próprias experiências e as de muitos outros colegas. Aí vai:

1. “Pago menos, porque você não é ninguém.”

A primeira vez que ouve esta frase, dirigida a você, é terrível. Você se sente humilhado. Aquele roteiro a que dedica meses inteiros da sua vida, que sua minuto a minuto, não custa o que vale porque foi você — e não outro — quem o escreveu. Pensa que se comete com você uma tremenda injustiça com maiúsculas, um desprezo superlativo, uma barbaridade inominável, um abuso atroz.

A segunda vez é pior ainda. Pensava que já tinha pago a sua quota com o primeiro roteiro, mas o segundo é ainda mais difícil de “colocar”. A esta frase costumam acrescentar-se outras, como: “As coisas são assim mesmo: é pegar ou largar”, ou “Não temos orçamento para mais”; e a mais falsa de todas: “É o que se costuma pagar”, como se estivessem à espera de que você fosse suficientemente estúpido — ou talvez apenas ignorante — para não saber quais são as tabelas atualizadas.

(Um parêntese: uma das maiores decepções do roteirista que começa é verificar que, efetivamente, não existem tais tabelas: portanto, não é necessário ser estúpido, nem ignorante; basta ser roteirista. Hoje em dia, cada qual ganha a vida como pode, neste país, e com o assunto das tabelas, já veremos o que se passa.)

Mas isso não é tudo. Como se fosse suficiente a desconsideração com sua pessoa, alguns têm o **requinte** de atirar na sua cara que ainda não é **famoso**: “Isto é o que se costuma pagar, a não ser que seja escrito por Camilo José Cela, que pode pedir muito bem o que quiser.” É então que um sentimento muito semelhante à inveja corrói suas entranhas e recrimina entre dentes essa posição privilegiada daqueles que entregam os seus roteiros em troca de quantias multimilionárias.

Então reflete e vê a luz. Compreende por que tal senhor cobra dez (ou vinte ou quarenta) vezes mais do que você: porque quando começou não lhe pagaram nem a décima (nem a vigésima, nem a quadragésima) parte do que seu trabalho valia. Agora está cobrando os atrasados... com juros! Então a inveja transforma-se em admiração e diz a você mesmo que quando for famoso há de fazer a mesma coisa.

Outro parêntese: “()”.

2. “Está perfeito, mas...”

É a reação típica do produtor quando reconhece um roteiro excelente, de tal forma que, da sua privilegiada posição, não quer deixar passar a oportunidade de participar dele e receber uma parte dos louros.

Não pode destruir o seu trabalho porque, já que encontra qualquer coisa de aproveitável entre tanto produto sem qualidade, não merece a pena desaproveitar a ocasião. No entanto, sabe que aquela história não é sua, e que também lhe pertencem aquelas personagens que você imitou ao extremo, nem aquelas engenhosas frases de diálogo que são a beleza de tal cena. Que fará então?

Começará por falar do final: achou que não convenia, seja ele qual for. Não porque este seja mau ou inapropriado, mas porque é aquele que “ele teria escrito”.

Depois há de querer eliminar tal personagem, que lhe parece demasiado moral ou pouco atrevida; se estiver num dia feliz, contentar-se-á em ver modificadas algumas das suas características, que lhe dê mais ou menos diálogo e lhe atribua um passado obscuro e retorcido. Depois tentará convencê-lo de que a moça é pouco sensual, que precisa de mais um toquezinho disto ou daquilo; o caso é que as suas (pequenas) mudanças no roteiro lhe outorgarão *ipso facto* o direito de figurar a seu lado nos créditos, como co-autor (nada menos) desse “extraordinário” filme.

Mas, ao ser rodado ou, o que ainda é pior, ao ser estrelado, aquele filme “promissor” não funciona. Ele jamais reconhecerá que suas “minúsculas” mudanças transformaram o roteiro de tal modo que destruíram sua estrutura, sua coerência, sua credibilidade. A culpa será sua. “Na realidade, já lhe tinha dito que o roteiro não me convenia”, dirá ele, e ficará na dele.

3. “Tenho nas mãos algo sensacional. Por que não...?”

Costuma ser o tipo de frase face à qual o aconselhável é fazermos-nos surdos.

Quando o produtor confessa a você seu “Grande Projeto” e sugere que podia fazer o favor de envolver-se nele, o que procura é que seja você a fazer o trabalho dele.

Na maioria dos casos, o tal projeto maravilhoso nem existe. Muitas vezes nem sequer houve um primeiro contato ou aproximação; é apenas uma aspiração, um sonho, um desejo. E há casos em que, como se se tratasse de um fenômeno patológico, o tal negócio sensacional não existe senão na mente do produtor, que acreditou na sua própria história da carochinha.

Se você se deixa seduzir pelo encanto e pelas possibilidades do projeto, vá em frente! Poderá sempre considerá-lo uma forma de se exercitar, mas não espere muito mais do que isso. De maneira geral, o seu trabalho acabará arquivado — e não pago —, e, no melhor dos casos, o produtor o convidará para uma cerveja para compensá-lo pela frustração.

4. “Eu mesmo faria, mas não tenho tempo.”

Esta frase está muito relacionada com a anterior, mas, do meu ponto de vista, é ainda mais cinicamente ilustrativa.

Quem a formula — normalmente um produtor; anormalmente uma dona-de-casa — parece convencido de três coisas:

- a) Que era capaz de escrever um bom roteiro;
- b) Que não dispõe de tempo para o escrever; e
- c) Que a você, que nunca será capaz de o fazer tão bem como ele, sobra tempo.

Passemos a analisar estes pontos um por um. Ou melhor, deixemo-los como estão: suficientemente claros. Ou não?

5. “Você está começando. Tenha um pouco de paciência.”

Este é o tipo de comentário a que poderíamos não ligar se não fosse o fato de normalmente ser pronunciado seis meses depois de termos assinado um contrato e ainda não termos notícias do andamento do roteiro ou projeto, dos prazos de pagamento, e outras ninharias sem grande importância.

É neste caso que a frase, perfeitamente contextualizada, sobe à cabeça, a mostarda chega ao nariz e você é obrigado a morder os lábios para não fazer nada com as mãos.

Gostaria de poder aconselhar àqueles que se encontram numa situação semelhante algo diferente de fechar o bico e esperar pacientemente; contudo, a crua realidade impede-me. Espero que, quando escrever, como Doc, um livro sobre o roteiro, as coisas já tenham mudado, e não para pior.

6. “É que vocês, os escritores...”

É como se, pelo fato de exercitarmos a mente e recorremos ao talento, nós, os roteiristas, estivéssemos isentos de sangue, suor e lágrimas. É como se, pelo fato de não terem um horário fixo e estrito, os escritores de roteiros não aproveitassem o tempo. É como se, pelo fato de trabalharem isolados, os criadores de histórias audiovisuais não tivessem o direito de se distrair. E, sobretudo, é como se ser artista fosse sinônimo de trabalhar por amor à arte.

Não me importo que me chamem **artista**; de fato, sou artista. O que me parece pouco correto é que, para me in-

sultar, usem justamente essa palavra. Atenção: nunca encontrei no dicionário a palavra “artista” com sentido pejorativo, negativo ou irônico. A Real Academia está do nosso lado!... Outros, não.

7. “Eu, na verdade, não sei o que faço aqui.”

Devo confessar que esta é uma das minhas favoritas. Mudamos de classe. Não são produtores (salvo exceções) aqueles que a usam, mas “professores”.

Nada é tão divertido da primeira vez; da segunda, surpreendente; da terceira, irritante; e indigno da quarta vez que se recebe como cartão de auto-apresentação de um suposto docente uma locação tão explícita.

Quando se procuram cursos de roteiros para receber noções básicas, seminários e conferências para escutar conselhos dos experientes profissionais, e oficinas onde praticar com outros o ofício, encontramos, com mais frequência do que seria desejável, o mestre de turno que começará sua aula exprimindo sua perplexidade por ter sido escolhido para estar ali.

Não têm sido poucas as vezes em que eu próprio fui testemunha de tão singular como inadmissível acontecimento. Sempre pensei que podem existir duas razões para que tantos eventuais instrutores coincidam no mesmo sonho: 1) ou bem consideram que lhes custou muito chegar aonde estão para agora repartirem com uns principiantes as técnicas e truques que levaram anos de experiência e sacrifício para adquirir (posição anticoncorrência); 2) ou bem seu método de trabalho é mais mecânico que analítico; nunca se interessaram seriamente por que fazem as coisas de um modo e não de outro e, portanto, sentem-se incapazes de explicar como professores aquilo que só sabem fazer quase ritualmente.

Ambas as atitudes me pareceriam igualmente compreensíveis e desculpáveis não fosse porque as aulas não costumam ser gratuitas — pelo contrário — e por meu escrupuloso sentido da sábia administração do tempo.

8. “Essa idéia era minha!”

Note-se o tempo verbal que remete a um passado longínquo, como se aquilo que temos diante do nariz e a que há anos damos voltas na cabeça tivesse deixado de nos pertencer pelo simples fato de que alguém se adiantou a nós.

Fazendo-nos certas perguntas, podemos talvez amortecer o duro golpe. Primeira: É realmente o mesmo que nós pensamos?

Se o que vemos apenas se parece com o que pensamos, podemos ficar tranqüilos, já que, se for um fiasco, temos a esperança de que nosso esboço vai ser melhor e não irá fracassar; e, se for êxito, restam-nos duas opções: pô-lo como exemplo para vender nossa idéia como algo superior, ou contentarmo-nos com a confirmação de nossa boa linha, que, mais adiante, pode dar outros êxitos.

Se, com efeito, é o mesmo que pensamos, façamos a segunda pergunta: Pensamo-lo somente, ou chegamos a escrevê-lo?

No caso de termos chegado a escrever, ficaremos conscientes de ter perdido uma oportunidade fenomenal para registrar algo em que outros acreditaram a ponto de se arriscarem. Isto fará com que em outra ocasião já estejamos alertas e sejamos mais rápidos em pensar e menos preguiçosos em registrar.

Mas se então chegamos a escrevê-lo — e registramos — por que não lutamos para vender a idéia? E, se o fizermos, quem conhece nosso projeto? A quem vamos mostrá-lo? Existem vínculos razoáveis entre ele e os artífices reais desta (nossa) idéia?

Em caso afirmativo, lutar para que se nos reconheça o mérito; em caso negativo, tomar consciência de que as idéias estão aí, à espera de que alguém as materialize. O primeiro a consegui-lo será o dono delas, independentemente de muitos outros terem tido a honra — e o privilégio (desaproveitado) — de as conhecer de antemão.

9. “Como é que alguém conseguiu um subsídio para fazer ‘isso’?”

Costuma ser uma das piores sensações do roteirista, quando nos perguntamos sem descanso se alguma vez chegaremos a obter uma posição nesta subvalorizada e difícil profissão.

Este desencanto, misturado com a constante proliferação de produtos medíocres que conseguiram bolsas, subsídios, prêmios etc., pode servir também (se formos suficientemente hábeis para conseguirmos mudar a sorte) de estímulo.

Em outras palavras: Por que, se “esse aí” conseguiu fazer “isso”, eu vou ficar de braços cruzados tendo algo muito melhor para oferecer?

10. “O ator deve dizê-lo, de qualquer maneira.”

Observe-se o sinal de pontuação (vírgula) e verifique-se o significado real da frase. Esta seria a maneira como nós, os roteiristas, desejaríamos que se escrevesse (e se pronunciasse); o que nem sempre acontece.

Durante a gravação (ou dublagem), omite-se o sinal de pontuação (comem a vírgula), de forma que a frase adquira uma nova esmagadora significação. Comprove-se: “O ator deve dizê-lo de qualquer maneira.”

Se não são capazes de respeitar uma vírgula, o que não farão com todo um roteiro os queridos intérpretes do “nosso” filme?!...

E isso porque o exemplo não dá azo a mal-entendidos: uma vírgula é uma vírgula; e a posição que ocupa na frase é a que lhe outorga o significado correto. Por que, não obstante, os nossos roteiros não são respeitados?

Quando um arquiteto projeta um edifício e especifica que tipo de material se deve usar, quais devem ser suas dimensões exatas e que lugar concreto ocupará, nenhum pedreiro — que é, na realidade, quem constrói o edifício; não vamos negar-lhe seu mérito — se atreverá a contradizê-lo. No entanto, qualquer atorzinho se sente motivado a alterar seu diálogo em qualquer ocasião. Será que ainda não se deram conta de que o roteirista é o **arquiteto**?

Fazer um filme, como construir um edifício, é um trabalho coletivo. E a grandeza do cinema parte justamente daí: de seu múltiplo e progressivo enriquecimento com as contribuições de toda a equipe. Mas há alguém que começa. Alguém que projeta a estrutura, a armação, o esqueleto, a base de tudo o mais. Depois, os pedreiros, serventes, carpinteiros, eletricitas etc. farão com que o construtor — produtor — se sinta orgulhoso de sua obra e faça com que todos os que colaboraram com ele participem dessa felicidade. Em outras palavras: recebe a sua paga.

Querido Doc, que mais acrescentar a este estapafúrdio decálogo? Uma única coisa: lamentavelmente existe um segundo decálogo, e um terceiro e talvez um quarto e até, quem sabe, um quinto. Mas, apesar de tudo, você sabe que amo esta profissão e me sinto orgulhoso de pertencer a ela, apesar das dificuldades, desempregos e frustrações.

Porque este ofício também tem muitos atrativos, muitíssimos; embora não tenha sido minha intenção — desta vez — falar deles. Creio que você saberá me perdoar.

O ciberdrama: o roteiro na cibernética

por Daniel Weller

INTRODUÇÃO

Quando conheci o Doc, na primeira aula de seu fantástico curso, foi extremamente difícil explicar o que eu estava fazendo por lá. Acho que ninguém entendeu. Afinal, o que um cara com formação acadêmica em Física, com mestrado em Ciência da Computação, experiência em desenvolvimento de sistemas multimídias e professor universitário, procura em um curso de roteiro?

Em realidade, estava ali como resultado de muitos (des)encontros. O principal deles foi quando encontrei na Internet o livro de Janet Murray: *Hamlet on the Holodeck*. MIT Press, 1977. Murray me forneceu diversas respostas que estão me ajudando a unir a minha bagagem acadêmica com a minha paixão pela escrita. O livro é interessantíssimo e discute o futuro da Narrativa no Ciberespaço, mostrando as infinitas possibilidades do meio digital, as possibilidades de autoria através dos computadores e as novas perspectivas para elaboração de roteiros. A pesquisadora considera o processo de narrativa, unindo roteiristas, escritores, artistas, educadores e cientistas de computação. E em minha opinião esta abordagem é rica e de muito futuro. E desta forma, *Hamlet* me ajudou a andar...

O retorno tem sido muito maior do que eu poderia imaginar. E teve seu clímax quando Doc me convida para apre-

sentar em seu livro consagrado, esta abordagem rica para a narrativa: **costura futurística de temas multidisciplinares**. O convite me encheu de alegria, pois torna possível compartilhar e divulgar um pouco deste meu caminho, representado tão bem pelo livro de Murray. E justamente por ele representar tão bem e estar tão presente em meu (in)consciente achei mais apropriado, para que eu fique mais à vontade na questão da autoria, apresentar uma resenha do livro. E por se tratar de um tema novo, achamos conveniente, ao final do texto, apresentar uma **bibliografia** que complementa esta releitura de *Hamlet* e aponta os caminhos.

1. REFLEXÕES SOBRE O CIBERDRAMA

Hoje vivemos a época digital, com a explosão do uso dos computadores, interligados por redes globais, executando softwares gráficos poderosos, que formam ambientes virtuais imersivos, com processos de interação cada vez mais eficientes e sofisticados. Hoje, os computadores não estão mais restritos aos profissionais das áreas técnicas, nem às crianças e aos adolescentes. Assistimos maravilhados, e alguns um pouco assustados, ao nascimento da **cibercultura**, onde tudo pode ser representado no versátil formato digital, que evolui para um poder de representação nunca imaginado.

Os enormes avanços técnicos e incentivos econômicos têm contribuído para o estabelecimento de novas variedades de entretenimentos de narrativa, ampliando os limites tradicionais de representação e influenciando a concepção dos filmes, novelas e peças. **No momento é bastante difícil imaginar o futuro da narrativa eletrônica, digital.**

Ao olharmos para trás, para a **invenção da imprensa e da câmera**, vamos concordar que os contemporâneos de Gutenberg ou dos irmãos Lumière devem ter vivenciado esta mesma dificuldade. Naquelas épocas vivia-se um período de

amadurecimento dos livros e dos filmes, através de experimentações coletivas do meio, **alterando uma tecnologia meramente de registro, associada como uma simples adição às formas artísticas tradicionais, para um novo meio de expressão.**

Hoje nós temos a certeza de que podemos contar com o computador e seus infinitos recursos e possibilidades para a arte da narrativa. Mas de forma semelhante, ao que passou com os filmes e livros, os formatos de roteiros baseados em computador estão em sua infância, em fase de experimentações e amadurecimento.

Estamos em um momento em que os escritores, dramaturgos e diretores de cinema se movem para histórias interativas, com núcleo dramático em versões múltiplas, baseadas nos formatos digitais. **Os profissionais da computação se movem para a criação de mundos ficcionais e o público se movimenta para um estágio virtual, participativo.**

Se formos colocar uma meta tecnológica a ser alcançada, mesmo que ainda distante, podemos considerar o Holodeck, apresentado no filme *Jornada nas estrelas – A nova geração*. No filme, o Holodeck é uma máquina para criação de mundos imaginários e fantásticos. Um ambiente computacional imersivo para entretenimento que, utilizando sofisticadas simulações, efeitos visuais, efeitos holográficos, eletromagnéticos e relativísticos, constrói ilusões perfeitas em função do desejo e de uma programação individual do usuário/participante. O Holodeck representa a possibilidade de que o computador em breve vai poder ser considerado como um tipo de gênio da lâmpada que, utilizando a antiga arte de contar histórias e de elaborar roteiros, vai nos emocionar, nos entreter e nos fazer pensar sobre os eternos conflitos e lutas da humanidade.

2. NOVO MEIO PARA O ROTEIRO

As novas e diferentes variedades de entretenimentos de narrativa, que vão, por exemplo, dos videogames até à literatura baseada em hipertexto pós-moderna, representam novos formatos de roteiros. Esta ampla faixa de possibilidades e experimentações para a arte da narrativa, neste novo meio de expressão, consiste nos precursores do **Holodeck**.

O precursor com maior sucesso comercial corresponde à área dos jogos baseados em computador, que está em constante aprimoramento e sofisticação, seja pelas possibilidades tecnológicas, gráficas e de desempenho ou pela ênfase cada vez maior na história. É visível a evolução da indústria dos jogos, pois basta comparar os jogos que marcaram época. Por exemplo: o primitivo jogo de tênis existente no Telejogo (*Pong*), a cabeça faminta por pontos em *Pac-Man*, da aventura contra os nazistas no *Castle of Wolfenstein*, a jornada para salvação da Terra em *Doom* e o desastre em uma mina de material radioativo no *Half-Life*, lançado em 1998 com grande repercussão.

Mas ainda há um longo caminho para os **jogos de ação**, baseados em estruturas de labirintos e diversos níveis. Pois ainda estamos submetidos à violência dos tiros e dos chutes, em vez de vivenciar as situações de conflito, com maior ressonância dramática e importância humana, nos momentos de clímax da história, aumentando o envolvimento do jogador/participante na atividade.

Os **jogos de enigma** são diferentes em sua concepção em relação aos jogos de ação. *Myst* é um ótimo exemplo de um jogo de enigma, que obtém muito do seu poder de imersibilidade através de seu sofisticado projeto de design de som. A música dá forma à experiência da interação dentro da cena dramática, transformando o ato de descoberta em um momento de revelação de alto poder dramático. Nestes

tipos de jogos há um nível mais rico e complexo de narrativa, pois o engajamento é mais lento para possibilitar ao jogador/participante descobrir os enigmas propostos.

Hoje, além dos jogos, com a grande popularização da Internet, há um crescimento da ficção baseada em **hipertexto**. Estas histórias são segmentadas em pedaços genéricos de informação, unidades de leitura (lexias). Enquanto as páginas em um livro são amarradas em uma seqüência simples, as unidades de leitura são sempre conectadas entre si através de palavras-chaves, que remetem o leitor a algum outro lugar.

A existência do hipertexto tem possibilitado aos escritores novas maneiras de experimentação com **segmentação, justaposição e conectividade**. **Estórias escritas em hipertexto geralmente possuem mais do que um ponto de entrada, muitas bifurcações internas e um final não muito claro**. As narrativas baseadas em hipertexto são extremamente intrincadas, formando uma teia com muitas linhas de execução. Exatamente como as histórias imaginadas por Borges e Lightman, com a emergência e uso dos computadores se tornou possível escrever baseado em hipertexto em escala mundial.

O primeiro grande sucesso da **narrativa baseada em hipertexto** corresponde à novela *The Spot*, que trata de um grupo de jovens que vivem em uma casa na praia e enviam diariamente informações para a rede. Um trabalho pioneiro no gênero de hipertexto consiste em *Afternoon*, que possui cuidadosas 539 lexias que fazem o leitor circular através de uma complexa teia de unidades de leitura, cada qual com muitas possibilidades de links (inclusive uma opção de próximo) para dar andamento à história. Em *Afternoon* não há um mapa geral da estrutura das histórias e as palavras-chaves não oferecem muito além do que uma pista sobre o conteúdo do lugar a ser enviado. Além disso, há alguns links que forçam o leitor a retornar à mesma lexia diversas vezes,

a fim de dar prosseguimento à história. Este circular contínuo através de confusões e de espaços contraditórios não é um defeito mas uma **característica**, introduzida de forma intencional, tornando problemáticas nossas expectativas sobre o roteiro, desafiando-nos a construir nosso próprio texto a partir dos fragmentos fornecidos.

A maioria dos escritores tem utilizado muito pouco as vantagens da oportunidade de escrever em estruturas baseadas em hipertexto. Mas a geração que está no colégio já está se habituando ao uso do hipertexto, seja pelo acesso à Web, seja pela consulta de **enciclopédias em CD-ROMs** ou até montando projetos em ambientes multimídias nos laboratórios de computação. É de se esperar que a próxima geração de escritores irá aceitar integralmente o formato do hipertexto e com maior capacidade de expressão vão transformar o emaranhado confuso das estruturas correntes da Internet em um padrão de ordem mais coerente.

Enquanto as formas tradicionais de narrativas têm se aproximado do computador e os entretenimentos baseados no computador estão ficando mais próximos das histórias, os cientistas da computação estão se movendo para dentro dos domínios que antes estavam restritos aos artistas criativos. Diversos pesquisadores da área da Ciência da Computação estão envolvidos em projetos de **Realidade Virtual e Inteligência Artificial**, na criação de novos ambientes de entretenimento e novas formas de desenvolvimento de personagens de ficção, expandindo o poder representacional dos computadores.

Um dos mais intrigantes trabalhos corresponde ao mundo virtual denominado *Placeholder*, criado por Brenda Laurel e Rachel Strickland. Este ambiente utiliza três temas visuais e sonoros baseados no Parque Nacional Canadense Banff: **os mundos das cavernas, os mundos das cachoeiras e os mundos dos altos picos**. Uma vez que os participantes entram no ambiente, munidos de sensores, capacetes

para realidade virtual e óculos para visualização 3D, vivenciam voar pelo **Parque**, sugerindo que a realidade virtual pode criar uma espécie de conjunto de jogos de improvisação para adultos.

Outros dois exemplos são o projeto *ALIVE* do laboratório do MediaLab/MIT, que através de um espelho mágico utiliza a imagem do usuário para inseri-lo em personagens virtuais, e o grupo de *Oz* da Universidade de Carnegie Mellon que aplica técnicas de **inteligência artificial para o processo de elaboração de roteiros**. Todas estas pesquisas estão em fase de testes, ainda restritas aos laboratórios de pesquisa. Mas é excitante pensar sobre como no futuro podem ser combinadas todas estas tecnologias.

Este é um processo inevitável de se afastar dos formatos das antigas mídias, indo em direção às novas convenções, com objetivos de satisfazer as necessidades e propriedades associadas aos ambientes digitais, que são considerados como sendo **procedurais, participatórios, espaciais e enciclopédicos**. As duas primeiras propriedades tornam possível o conceito de **interatividade**. Já as duas últimas nos auxiliam a tornar as criações digitais exploráveis e extensivas como o **Mundo real**, possibilitando definir que o ciberespaço é imersivo e com possibilidade de armazenamento quase infinita.

3. DRAMATURGIA NO CIBERESPAÇO

Em termos psicológicos o computador é um objeto localizado no limiar, entre a realidade externa e a nossa própria mente. E o nosso desafio, como ciberdramaturgos, é manter o máximo possível o poder imersivo e a experiência do transe, durante a interação do usuário com o ambiente computacional.

O curioso é que somente será possível manter o mundo

virtual de forma real se for possível este mundo não estar, mantendo um balanço e posicionando o computador em um portal encantado. Conforme o psiquiatra Winnicott: “**a coisa real é aquilo que não está lá**”.

Em todas as artes de **narrativa há convenções** desenvolvidas para manter este transe de natureza tênue e frágil. Estamos em um estágio de exploração do meio, testando os limites deste mundo limiar, verificando as fronteiras, celebrando o encantamento e testando a qualidade e a tenacidade da ilusão virtual. E em todos eles desejamos estar presentes em um nível diferente daquele em que somos somente platéia. Desejamos fazer mais do que simplesmente **viajar pelo ambiente**. Seria ótimo se pudéssemos **contrace-nar com os personagens virtuais**.

Uma das maneiras de entender este novo tipo de narrativa é através da metáfora do caleidoscópio. Conforme Marshall McLuhan, os meios de comunicação deste século são mosaicos sem estrutura linear. Estes formatos de mosaicos para a informação têm criado **padrões de mosaicos** para o pensamento contemporâneo, fornecendo uma visão geral imediata e instantaneamente. Elas estão presentes nas primeiras páginas dos **jornais diários (espacial)**, nas rápidas **cenar dos filmes (temporal)** e na manipulação do **controle remoto da televisão (participatório)**.

O computador pode com muita facilidade apresentar e combinar os mosaicos das distintas mídias, além de oferecer novas formas para dominar e gerenciar a fragmentação da estrutura caleidoscópica. **O poder caleidoscópico do computador nos permite contar histórias que reflitam a sensibilidade e percepção do fim do século**. Quando não mais acreditamos na realidade simples e na verdade absoluta da percepção comum de tempo e espaço. A solução se aproxima de uma tela caleidoscópica que apresenta o mundo de muitas e variadas perspectivas: complexo e possivelmente não compreensível.

Naturalmente esta estrutura traz muitas possibilidades para a narrativa. **Um dramaturgo digital deverá explorar estas possibilidades, mas sem sobrecarregar o participante.** Ele deverá procurar soluções efetivas em relação à disposição e precisão das ações dramáticas, para sustentar o suspense dos múltiplos caminhos. Além de ser necessário desenvolver claras convenções para navegação na mesma. Por exemplo, será permitido o movimento para trás e para a frente no tempo? O movimento entre planos distintos em um mesmo momento de tempo? A imersão e navegação entre consciências dos personagens?

4. O COMPUTADOR COMO CO-ROTEIRISTA

A **composição caleidoscópica não representa uma ruptura em relação à forma tradicional de contar histórias.** Os trabalhos desenvolvidos por Joseph Campbell, Christopher Vogler e Ronald Tobias confirmam a existência de técnicas de padrão e variação entre histórias das mais diversas culturas, sob argumentação de que estes padrões sejam constantes, independentemente da especificidade das culturas e das épocas.

A natureza da aplicação de regras para elaboração de roteiros é particularmente apropriada para o computador, que é justamente construído pela modelagem e reprodução de padrões de todos os tipos e espécies. Entretanto, ninguém deseja escutar uma história que seja a mera utilização mecânica de padrões. Então, surgem alguns questionamentos: **Como dizer ao computador quais padrões e como usá-los?** Como pode o autor manter controle sobre a história e ainda assim oferecer aos participantes a liberdade de ação, o senso de agenciamento, que torna o engajamento com o meio digital tão prazeroso?

A chave para estas e outras perguntas pode ser inicial-

mente respondida se analisarmos a **comunidade oral dos trovadores e repentistas.** Os trabalhos de Alfred Lord mostraram que a composição e o processo de performance dos repentistas estão fundamentados naquilo que na **literatura é considerado e depreciado como repetição, redundância e lugares-comuns,** constituindo-se em unidades de informação que facilitam aos repentistas a memorização e a lembrança.

As histórias eram compostas diferentemente a cada apresentação, através de um estoque de frases e temas (unidade chave de segmentação). Estas histórias eram de múltiplas formas, dependentes do público e de seus interesses, mas sempre coerentes com o núcleo dramático principal. É curioso observar que este modelo dos repentistas é extremamente útil para estabelecer as primitivas ou os blocos básicos para um sistema de construção de histórias, que desejaríamos encontrar no ciberespaço. **Justamente por satisfazer tanto pela coerência de um núcleo dramático quanto pelo prazer da possibilidade de variação de diversos finais.**

O trabalho de Vladimir Propp também aponta para esta direção. Propp analisou a narrativa oral russa com o objetivo de atingir uma morfologia da história folclórica e um algoritmo específico para produção de histórias de múltiplas formas. **Seu trabalho sugere que as histórias podem ser geradas pela substituição e rearranjo de unidades, de acordo com regras tão precisas quanto fórmulas matemáticas.**

Hoje, após trinta e quatro anos da criação de Eliza (primeiro personagem baseado no computador, desenvolvido por Joseph Weizenbaum), o desafio consiste em tornar as regras, que induzem uma interpretação do mundo e comportamentos dos personagens, disponíveis para os escritores: **como a notação musical está para os compositores.**

A partir desta evolução tecnológica, os personagens

(descendentes diretos ou não de Eliza) deixaram de possuir a onisciência do roteirista para possuir uma coleção de **comportamentos improvisados, conhecedores dos múltiplos objetivos e capazes de alterar as prioridades e estratégias em resposta aos eventos do ambiente**. Estes personagens são comumente chamados de **agentes inteligentes** e têm seus modelos de personalidade e de interação social construídos a partir de uma estrutura cognitiva e comportamental, através de scripts, planos e objetivos a serem programados.

Estes agentes autômatos e inteligentes oferecem a excitação da possibilidade do que os cientistas chamam de **comportamento emergente**, pois eles são capazes de atuar para além daquilo para que foram explicitamente programados. A ação emergente surge a partir de uma intrincada combinação de emoções, sensações e traços de personalidades que formam a consciência simulada dos personagens. Desta forma, segundo a classificação de E. M. Forster, estes personagens são redondos. Uma vez que desempenham suas atividades de forma distinta durante a narrativa, podendo crescer e se desenvolver durante a interação (comportando-se de forma diferente, justamente pelo aprendizado e conhecimentos adquiridos). E é isso que nos interessa: personagens que sejam capazes de nos surpreender, sem possuir comportamentos randômicos, mas sim atuar de uma forma consistente, a partir de estratégias conhecidas, mas sempre sobre um novo nível.

Vivemos uma nova geração de personagens gráficos, figuras animadas icônicas, baseadas em botões, que aparentam estar vivos não somente pelo movimento e aparência mas também por terem sido programados para possuírem uma resposta espontânea aos eventos de seus donos. Como exemplo, há duas figuras animadas que passeiam em muitos desktops denominadas de Dogz e Catz. Estes personagens marcam o início de uma nova forma de

narrativa, centrada no apelo dos personagens animados e pela complexidade interior dos mesmos, possibilitando uma maior ambição para os dramas colaborativos.

5. FORMATOS PARA O CIBERDRAMA

Apenas iniciamos a utilização do potencial expressivo do novo meio digital. Mas estas experiências realizadas em roteiro digital abriram o apetite, particularmente entre os mais jovens, por **estórias participatórias** que ofereçam mais imersão, uma maior satisfação pelo agenciamento e um maior envolvimento sustentado em um mundo caleidoscópico.

Uma das mais claras tendências para um futuro imediato das narrativas digitais é o **casamento da televisão com o computador**. Inclusive a **WebTV** já é um produto comercial, que permite navegar na Internet e até enviar *e-mail* (além de naturalmente assistir à televisão). Esta reunião é o começo do que Nicholas Negroponte há algum tempo previu: o **computador, a televisão, o rádio, o telefone e outros aparelhos em um único dispositivo doméstico**.

É um começo da transformação do telespectador digital que está se movendo de **atividades sequenciais (assistir e então interagir)** para realizar simultaneamente duas atividades distintas (**interagir enquanto assiste**) e por fim para uma experiência única (**assistir e interagir em um mesmo ambiente**). Embora seja difícil prever as perspectivas econômicas desta união, este aumento **dos níveis de participação** está nos preparando para podermos apontar e clicar através de diferentes bifurcações, de um simples programa de televisão, de forma tão fácil quanto hoje podemos mudar de um canal para outro.

Provavelmente os primeiros passos para **um novo formato de hiperseriado** será a integração total com um

arquivo digital, como, por exemplo, um site, com transmissão de um programa de televisão. Um ambiente on-line virtual atualizado de forma seriada, disponível sob demanda, e com maiores informações entre os episódios (por exemplo, **desenvolvimento de histórias com os personagens menores e figurantes**), possibilitaria aos telespectadores a **experiência contínua de vidas ininterruptas, preenchendo buracos da narrativa dramática**. Desta forma, **o arquivo hiperseriado poderia estender a transmissão melodramática para dentro de uma maior complexidade do mundo dramático**. Além disso, os produtores poderiam disponibilizar uma completa biblioteca digital das séries, que poderiam ser buscadas por conteúdo, por **palavras-chaves** e por **outras características**.

Esta representação enciclopédica sobre as séries abre possibilidades para os escritores de televisão utilizarem um painel novelístico imenso, que pode ser explorado intensamente pelos futuros dramaturgos do ciberespaço. Há possibilidade de trabalhar com ricos paralelos dramáticos, a partir dos infinitos eventos destas histórias densas e complexas.

Os dramaturgos do ciberespaço devem escrever para três públicos diferenciados. O primeiro, com engajamento ativo em tempo real, que procura suspense e satisfação em **cada episódio**. O segundo, representando uma audiência mais reflexiva e de longo termo, que procura um **padrão de coerência** na história como um todo. E uma terceira categoria de telespectador, que retira prazer da **navegação entre as conexões de diferentes partes da história** e do processo de descoberta de arranjos diversos do mesmo material disponível.

Em um bem concebido **hiperseriado** todos os personagens podem ser **protagonistas potenciais** de suas próprias histórias, proporcionando linhas de execução alternativas dentro de uma amplíssima história baseada na Internet.

O telespectador/participante deve retirar prazer das justaposições contínuas, das interseções das diferentes vidas e da apresentação de um mesmo evento, em múltiplas perspectivas. Desta forma, o final de um hiperseriado não deve ser uma simples nota, como no drama de aventura padrão, mas um acorde pleno que fornece a sensação de que a superposição dos muitos pontos de vista aparece dentro de um foco.

O hiperseriado está baseado em uma situação em que o telespectador está alternativamente assistindo à televisão e navegando na Internet, através de uma mesma tela. Mas a televisão digital se desenvolve como um meio peculiar para serviço de entrega. Desta forma, o telespectador pode se sentir desconfortável por esperar sentado para assistir ao desenrolar da história. O telespectador deseja se movimentar no mundo da história, **desempenhando um papel mais ativo**. É a impaciência e o prazer de antecipar situações da história. O telespectador **pode querer seguir o personagem para fora da cena, para assistir e compreender as situações de pontos múltiplos**. Já existem experimentações neste sentido, através de uma **câmera hiperativa**, como, por exemplo, nos seriados *Homicide* e *NYPD Blue*.

Os espaços ficcionais estão se transformando em ambientes imersivos tridimensionais, de grande riqueza gráfica e baseados na Internet. O espaço será altamente expressivo, assim como nosso movimento através do mesmo e os objetos encantados que estarão presentes. **Poderemos ir a estes ambientes sozinhos ou com outros, seguindo ou não caminhos no mundo do ciberdrama**. E chegará um tempo em que nos perceberemos olhando através do meio e não sobre o mesmo. Não estaremos interessados na veracidade e tipo dos personagens e como foi a construção do espaço ocupado. **Ou seja, quando o meio evaporar dentro da transparência nós estaremos perdidos em nosso fazer de conta e preocupados somente com a história**. Neste momento nós estaremos na casa do Holodeck.

6. CONCLUSÕES

A tentativa de imaginar **Hamlet** no Holodeck não significa a tradução e mapeamento de uma peça em particular de Shakespeare, neste novo formato. **A idéia é verificar a possibilidade de capturar no ciberdrama algo que seja verdadeiro para a condição humana e que seja expresso de forma bela, como a vida que Shakespeare capturou naquele período.**

No momento estamos envolvidos em estabelecer os blocos básicos do meio procedural. Estamos aprendendo a como criar **personagens** através da modelagem de seus comportamentos, como criar **núcleos dramáticos** pelo estabelecimento de regras e como **estruturar** a participação dentro de um repertório de expressões. A característica procedural é o maior desafio para nossas noções de autoria. **No modelo impresso o ambiente de autoria é fixo e fechado para variação enquanto o mundo digital é mutável e caleidoscópico.**

A criação e o refinamento de fórmulas de narrativa são condições necessárias para a elaboração de um grande trabalho artístico. As fórmulas de entretenimento e formas de rupturas na Arte estão inseridas no repertório cultural de padrões de estórias. A narrativa eletrônica vai traduzir e mapear este repertório dentro de um novo enfoque.

A maior das promessas deste novo meio para narrativa é o seu fantástico potencial para contar estórias sobre o sistema como um todo. O formato que melhor explora as propriedades e características digitais não é nem o hipertexto e nem os jogos de ação mas sim a **simulação**, isto é, a possibilidade de um mundo virtual cheio de entidades inter-relacionadas, um mundo em que podemos **entrar, manipular e observar o processo.**

Os **dramaturgos do ciberespaço** vão criar ambientes simulados, que **capturem os padrões de comportamento**

e de **inter-relacionamentos**, olhando **simultaneamente para dentro da mente humana e para as relações externas sociais**. O ciberdrama que está vindo pode nos auxiliar a nos reconciliarmos com nossa experiência subjetiva de nós mesmos, podendo colocar as coisas em seus devidos lugares e oferecendo um contexto específico para os comportamentos humanos. E nesta sociedade global, de múltiplos conflitos para toda ação, necessitaremos de um meio caleidoscópico para ordenar as situações.

Os **ciberdramaturgos** do futuro podem nos apresentar um mundo complexo **de muitos personagens e nos permitir mudar posições, a qualquer momento, com o objetivo de ver o mesmo evento através de um outro ponto de vista, de um outro personagem**. Por exemplo, podem nos permitir **entrar disfarçados em uma cena, diversas vezes, como vários personagens**, para nos possibilitar **vivenciar** como estas pessoas se apresentam. Ou poderemos entrar dentro do ambiente e ver tanto os outros personagens com nossos próprios olhos quanto compartilhar a visão dos outros personagens para conosco. **Em realidade, todas estas e outras possibilidades (padrões de estórias) representam formas de desempenhar os conflitos e lutas do Homem contemporâneo**, relacionados tanto à afirmação quanto à transcendência de nossos próprios pontos de vista limitados.

É altamente difícil prever o futuro da Arte e o futuro do software. Afinal, o computador é um camaleão, tamanhas as suas possibilidades de representação. Mas se faz necessário nos apressarmos, a fim de sermos recompensados, e colocarmos esta ferramenta poderosa para composição nas mãos dos roteiristas e contadores de estórias.

7. BIBLIOGRAFIA ESPECÍFICA

- AARSETH, Espen J. *Cybertext*. Johns Hopkins University Press, 1997.
- ASSIS, Jesus de Paula. "Roteiro em ambientes virtuais." *Caderno Pós-Graduação*. Instituto de Artes/UNICAMP, 3(1), pp. 93-110, 1999.
- BOLTER, Jay David. *Writing Space*. Lawrence Erlbaum, 1991.
- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Editora Cultrix, 1997.
- FORSTER, E. M. *Aspects of the Novel*. Arnold, 1927.
- HECKEL, Paul. *Software amigável*. Editora Campus, 1993.
- LANDOW, George. *Hyper/Text*. Johns Hopkins University Press, 1992.
- LAUREL, Brenda, org. *The Art of Human-Computer Interface Design*. Addison-Wesley Publishing Co, 1990.
- LAUREL, Brenda. *Computer as Theatre*. Addison-Wesley Publishing Co, 1991.
- LAUREL, Brenda e STRICKLAND, Rachel. "Placeholder: Landscape and Narrative in Virtual Environments" <http://web.interval.com/projects/placeholder>
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Editora 34, 1999.
- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* Editora 34, 1996.
- LORD, Albert B. *The Singer of Tales*. Harvard University Press, 1960.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. Editora Cultrix, 1979.
- NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. Companhia das Letras, 1995.
- OLIVEIRA, O. L. e BARANAUSKAS, M. C. C. "The Theatre Through the Computer: A virtual space to be inhabited". *Virtuality in Education*. Proc. of the CAL '99.
- PAPERT, Seymour. *A máquina das crianças*. Editora Artes Médicas, 1994.
- PEARCE, Celia. *The Interactive Book*. Macmillan Technical Publishing, 1997.
- PRADO, Gilberto. *As redes telemáticas: utilização artística*. Instituto de Artes, Departamento de Múltiplos Meios/UNICAMP. <http://wawrwt.iar.unicamp.br/texto05.htm>
- PROPP, Vladimir. *Morphology of the Folktale*. University of Texas Press, 1968.
- ROLLINGS, Andrew e MORRIS, Dave. *Game Architecture and...* Coriolis, 2000.
- TOBIAS, Ronald B. *Twenty Master Plots*. Writer's Digest Books, 1993.
- VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor*. Ampersand Editora, 1997.
- WEIZENBAUM, Joseph. *ELIZA*. Communications of the ACM, 9, pp. 36-45, 1966.
- WELLER, Daniel e BARANAUSKAS, M. C. C. *Uma proposta de arquitetura para ambientes baseados em simulação*. Dissertação de Mestrado. Instituto de Computação/UNICAMP, 1995.
- WINNICOTT, D. W. *Playing and Reality*. Routledge, 1971.

Humor na TV

por Mauro Wilson, Cesar Cardoso e Emanuel Jacobina

INTRODUÇÃO

Eu nunca me consultei com o médico Doc Comparato. Em compensação acompanho sua obra desde seus primeiros livros para adultos ou crianças (como o delicioso *Nadistas e tudistas*). Mas há um encontro que gostaria de destacar. Acho que foi no começo da década de 80. Doc então publicou seu primeiro livro sobre roteiro. Na época, além de escrever, eu trabalhava como produtor editorial e produzi aquele primeiro livro de Doc sobre o assunto. Estar agora participando como colaborador neste livro me dá a felicidade de ver o caminho que venho traçando como escritor dar mais um passo. E quero partilhar essa felicidade com o Doc, tão presente nesta caminhada.

Cesar Cardoso

Sou há muito tempo leitor e telespectador de Doc Comparato. Seus livros e minisséries ajudaram a definir minha opção pela carreira de autor de televisão. *Lampião* foi uma luz, *O tempo e o vento* uma inspiração e todas as séries brasileiras do Doc um presentão. Antes de conhecer esse meu "muso", me perguntava se ele seria tão sisudo quanto o personagem cangaceiro que criou. Fiquei feliz de descobrir que não. Pessoalmente, Doc, ao contrário de Lampião, nos

mata apenas de rir. Já do trabalho dele como médico, não vi nada. Mas tenho certeza de que, se erros cometeu, a terra já encobriu.

Emanuel Jacobina

Em 1984 eu participei de uma Oficina de Roteiristas, na TV Globo, ministrada por Paulo José, Mario Wilson (meu pai) e Doc Comparato. Paulo José era uma usina de criatividade, o talento do meu pai eu já conhecia de muito tempo, mas foi Doc Comparato que me impressionou mais. Não apenas pelo seu conhecimento nessa difícil arte de escrever nem pelo jeito seguro de transmitir esses conhecimentos, mas pela generosidade de ensinar todos os truques da criação de um roteiro para aqueles vorazes aprendizes de feiticeiros. Foi com Doc que eu aprendi que um texto bem-feito, limpo e corretíssimo é o primeiro passo para estruturar uma carreira de autor.

Em 1999, Emanuel Jacobina, Cesar Cardoso e eu fomos convidados a criar e realizar um Workshop de Humor para os autores da Globo. E de tudo que aprendi com Doc, a generosidade em passar os conhecimentos foi o pilar mais forte desse Workshop. Porque criar maravilhosos roteiristas é tão ou mais importante do que criar maravilhosos roteiros. Doc sabe disso muito bem. E eu só tenho a agradecer.

Mauro Wilson

A convite do Doc, convite não, intimação mesmo, nós fomos introduzidos, no bom sentido, neste livro para fazer um capítulo sobre como escrever humor na televisão. Bem, se existem pessoas que ensinam física quântica, dialeto bantu e a importância terapêutica de deixar os cabelos do sôvaco crescerem, nós também resolvemos arriscar.

1. HUMOR NAS PALAVRAS E NAS PESSOAS

Na verdade, tudo pode ser engraçado se for contado de uma maneira engraçada, pois a graça está na maneira de pensar e olhar o mundo. As próprias palavras, como instrumento da linguagem, podem produzir humor. Seja pelo som (“Vamos furunfar!” é mais engraçado do que: “Vamos transar!”) ou pelo contexto, com o uso do duplo sentido (“Domingão do Faustão: um programa do tempo em que dar uma zinha era só repartir o frango”).

Agora, basta você olhar em volta para descobrir que o grande instrumento do humor somos nós mesmos. Quer ver? Parentes são engraçados: uma avó caduca, a tia solteirona, o tio esquisitão... Alguns até viraram clichês, como a sogra chata e o cunhado folgado. Profissões também são engraçadas: carteiros, ascensoristas, bandeirinhas de futebol... E existem certas tendências que transformam pessoas normais (se é que isso existe!) em pessoas engraçadas: as Falhas, a Inadequação e o Exagero.

FALHAS – Todos nós temos falhas. Algumas são muito graves, outras também são graves mas, além disso, podem ser engraçadas. A famosa preguiça dos baianos, a burrice das louras, as confusões dos desastrados, a esperteza dos malandros... Enfim, a mesma falha que incomoda também pode provocar risadas.

INADEQUAÇÃO – Esta tendência se dá quando, em determinadas situações, pessoas se colocam ou são colocadas numa posição absolutamente constrangedora e inadequada. Um anão trabalhando como ascensorista num edifício de mais de trinta andares. Um salva-vidas de piscina bem gordo. Um motorista de táxi de Nova York que acaba de chegar da Chechênia do Norte. Um advogado sendo obrigado a dizer a verdade (como no filme *O mentiroso*). Não tem erro: Uma pessoa fora do contexto costuma ser bem engraçada.

EXAGERO – O exagero faz com que Woody Allen não seja engraçado apenas por ser neurótico, mas por ser o maior neurótico do mundo. Para produzir humor, um falador não tem que falar muito, ele tem que falar sem parar, pelos cotovelos. Um sonâmbulo não tem só que andar dormindo pelo quarto, ele tem que ir no zoológico e transar, quer dizer, furunfar com uma girafa pensando que é a esposa dele.

EXERCÍCIO – Agora um exercício para a memória, que é uma qualidade importante para um autor de humor. Coloque no papel a descrição de uma pessoa que você conhece e que tem uma ou mais de uma das tendências engraçadas (falhas, inadequação e exagero).

Nomes engraçados

Um nome engraçado funciona muito bem na criação de um personagem de humor e também no desenvolvimento de um esquete ou de uma comédia. Ele é um cartão de visitas e apresenta bem o personagem. Mas, além de ser engraçado, ele tem que carregar a personalidade do dono.

Você já sabe o que vem pela frente quando aparecem personagens como **Rolando Lero** (um enrolador), **Carlos Maçaranduba** (um sujeito com muita massa física e pouca massa cerebral), **Doutor Obturado** (um idiota com opinião) e **Didi Mocê Sonrisal Colesterol Cafiaspirina** (uma pessoa muito enrolada e que adora provocar muita confusão).

EXERCÍCIO – Você vai batizar dois personagens (um masculino e um feminino) e criar para eles uma pequena biografia para explicar por que eles possuem esses nomes.

Idéias engraçadas

Agora que já criamos e batizamos dois personagens engraçados, vamos dar para eles uma idéia engraçada. Isto é, vamos criar um contexto engraçado para eles. É importante perceber que, seja numa piada, num esquete ou numa comédia, o que dá graça, o que cria o humor é a situação, o conflito, é o que acontece, como acontece e, principalmente, como isso vai ser contado.

A PARTIDA – Os nossos personagens são noivos e vão se casar. E agora? De onde surgem as idéias? E mais ainda, de onde surgem as idéias engraçadas para essa situação? Uma boa partida é visualizar as características dos personagens e a situação em que eles estão envolvidos. Essa visualização facilita o desenvolvimento do conflito. Para facilitar a visualização, apresentamos esse modelo que batizamos de Quadro de Idéias Engraçadas.

Você deve preencher o Quadro de Idéias Engraçadas com pelo menos cinco idéias positivas e cinco negativas por coluna. Ou seja, atribua cinco características positivas e negativas aos seus personagens, assim como cinco pessoas positivas e negativas que eles conhecem, cinco lugares, cinco coisas ou objetos... e assim sucessivamente. É o seu *brains-torm* particular.

QUADRO DE IDÉIAS ENGRAÇADAS

ASSUNTO:

CARACTERÍSTICAS

PESSOAS

LUGARES

COISAS

EVENTOS

CLICHÊS

P
O
S
I
T
I
V
A
S

N
E
G
A
T
I
V
A
S

Nosso exemplo de quadro de idéias engraçadas

ASSUNTO - NOIVOS

CARACTERÍSTICAS	PESSOAS	LUGARES	COISAS	EVENTOS	CLICHÊS	
Felizes	Padre	Igreja	Buquê	Lua-de-mel	Felizes para sempre	P O
Apaixonados	Padrinhos	Motel	Aliança	Festa	Fila p/ cumprimentos	S I
Fiéis	Pais	Cartório	Vestido	Jogar buquê	arroz	T I
Românticos	Fotógrafo	Sacristia	Bolo	O beijo	Latas no carro	V A
Esperançosos	Dama de honra	Avião	Presentes	O sim	Marcha nupcial	S
Endividados	Sogros	Delegacia	Viagra	Assalto	Atraso da noiva	N E
Interesseiros	Amante	Hospital	Sapato apertado	Bebedeira	Fuga do noivo	G A
Iludidos	Cunhado	Oficina	Comida ruim	Adultério	Perder alianças	T I
Neuróticos	Tio bêbado	Banheiro	OB	Blecaute	Alguém contra	V A
Gays	Filho bastardo	Rodoviária	Cerveja quente	Morte de parente		S

EXERCÍCIO – Usando o seu Quadro de Idéias criar uma *story line* em quatro linhas, para um possível esquete ou episódio de uma comédia.

2. A COMÉDIA

Comédia é surpresa. Comédia é economia. A comédia é hostil e agressiva. É humilhante. É insultante. É puro conflito. Na comédia nada é sagrado. Religião, raça, Deus... nem as mães!

Alguém sempre se dá mal numa comédia. Se você não gosta de violência, se você não quer magoar ninguém, se você não pode ver nem um pouquinho de sangue, é melhor escolher outra profissão. A comédia é sempre cruel e explosiva.

Escrever comédia

Não existem regras ou fórmulas. Existem formas, técnicas e métodos. É importante conhecer as técnicas para depois ter a liberdade de ignorá-las, mudá-las, melhorá-las e criar a sua própria técnica.

Os ingredientes de uma comédia são:

- 1) Simplicidade
- 2) Clareza
- 3) Exagero
- 4) Inconveniência
- 5) Interesse
- 6) Irreverência
- 7) Identificação
- 8) Precisão
- 9) E o mais importante de todos: Ritmo!

1. SIMPLICIDADE – Enredos confusos, exagero de detalhes, textos rebuscados, diálogos pomposos e que não servem para ser falados, grande quantidade de personagens... tudo isso pode tirar a atenção, afrouxar o ritmo e o pior de tudo: transformar a comédia numa coisa chata e arrastada. Um terno enorme, uma etiqueta pra fora e um andar desengonçado. Nada mais simples e aí temos o Didi.

2. CLAREZA – Os personagens têm que ser bem definidos e o mais rápido possível. O conflito tem que ser direto e detonado nas primeiras linhas e falas. Se a audiência perder o fio da meada, vai começar a não entender as piadas e vai trocar de canal. E aí só quem vai rir é o seu concorrente.

3. EXAGERO – Comédia é potencializar uma situação. O exagero bem trabalhado vira surpresa. E a comédia adora surpresas. Enfim, se um sujeito corta o dedo com uma faca, isso pode ser engraçado. Mas, se o sujeito fatia a sogra com uma serra elétrica, isso pode ser bem mais engraçado. Principalmente se for a sua sogra.

4. INCONVENIÊNCIA – Os personagens de comédia estão quase sempre agindo errado. Mesmo quando querem fazer o bem, acabam propagando o mal. Eles contam segredos dos outros, mentem, trapaceiam, cometem todos os pecados mortais. E sacaneiam todo mundo. A comédia tem que provocar, tem que irritar, tocar o dedo na ferida, melhor, enfiar o dedo na ferida. *Seinfeld* é assim... *Sai de baixo* é assim... *Married with Children* é assim... A vida é assim...

5. INTERESSE – A comédia tem que ter sempre uma novidade, um acontecimento insólito, um escândalo cabeludo, um segredo perigoso. Isso tem que acontecer o mais rápido possível. Ser surpreendente e imprevisível é um ótimo recurso para manter sempre o interesse em alta. Jerry Seinfeld, numa

stand-up comedy, conta uma corrida de cavalo... do ponto de vista do cavalo. E a surpresa traz logo o interesse.

6. IRREVERÊNCIA – Na comédia os personagens são cínicos, irônicos, sacanas, debochados... E os que não são assim ou vão virar durante o esquete ou o episódio, ou vão ser os alvos principais de todo tipo de piadas (maldades). A relação entre os personagens é sempre dissonante, atrapalhada e briguenta. Os personagens preferem perder um amigo a perder a piada. Eles sabem que a vida é curta e confusa, que o desconto do imposto de renda é grande à beça e que ninguém sabe pra onde vai o dinheiro. A comédia não acredita em leis, dogmas e no inferno.

IMPORTANTE: Os personagens na comédia são bastante negativos, por isso cenas românticas e de forte emoção funcionam tão bem. É como ligar uma nova conexão com a audiência e revelar que aquele bando de seres mesquinhos também sofre e pode amar.

7. IDENTIFICAÇÃO – Comédia é identificação. Ninguém ri daquilo que não conhece. Por isso as fraquezas humanas funcionam tão bem no humor. Na comédia, quanto mais você se aproximar dos problemas e emoções universais, mais chances você tem de fazer a audiência rir. Matt Growin, criador dos *Simpsons*, conta que, no começo da série, ele estava tendo problemas para escrever as histórias daquela família maluca. James L. Brooks, um dos produtores da série, chamou Matt para conversar e começou a perguntar a ele como é que estava a sua vida. Matt lembra que começou a contar os seus problemas amorosos. Foi aí que Brooks disse: escreva sobre isso. Escreva sobre os nossos problemas diários. Todo mundo já passou ou vai passar por isso. O sucesso foi instantâneo.

8. PRECISÃO – Tudo que existe numa comédia – os personagens, o conflito, o local do conflito, os diálogos, as *gags* e até mesmo os móveis da sala – tem como única função fazer rir. Uma boa metáfora para exemplificar a precisão da comédia é a história do sujeito que perguntou para um escultor famoso como é que ele esculpiu aquela estátua de uma mulher nua maravilhosa. Ele respondeu que pegou uma pedra de mármore e tirou fora tudo que não era uma mulher nua maravilhosa. Por isso não se acanhe: corte, corte, corte e continue cortando fora tudo que não é necessário pra fazer a piada, o esquete ou a sua comédia funcionar. Preste atenção nesse exemplo: Em *Copacabana* os personagens de Groucho Marx e Carmem Miranda discutem na frente de um hotel:

CARMEM – Não suporto mais essa vida. Por que não nos casamos?

GROUCHO – Casar? Nós nem conseguimos entrar no hotel.

CARMEM – Se fôssemos casados, pagaríamos um só. Custaria a metade.

GROUCHO – Não poderia ser mais barato que agora, que eu não pago nada.

CARMEM – Acho que você não quer se casar comigo.

GROUCHO – Como você pode dizer isso? Somos noivos há dez anos.

A história dos dois personagens e toda uma relação são definidas em seis falas. Isso é precisão!

9. RITMO – Na verdade, o ritmo é importante para qualquer gênero. Mas é mais importante ainda na comédia. A importância do ritmo para a comédia pode ser exemplificada da seguinte maneira: para os outros gêneros o ritmo é como um motor de carro. Para a comédia o ritmo é o motor de um avião. Se o motor do carro falha, você pára. Se o motor do avião falha, você morre. Ritmo não significa velocidade. As

pausas são tão importantes quanto os diálogos afiados ou uma série ininterrupta de *gags* fantásticas. Por isso as famosas *sitcoms* são gravadas com público. É por isso também que os comediantes precisam de claque para saber dosar as suas pausas.

No filme *Quanto mais quente melhor!*, escrito por Billy Wilder e I. A. L. Diamond, Billie exemplifica a importância das pausas introduzindo maracas numa cena cheia de falas muito engraçadas. O balançar das maracas é usado para marcar o tempo em que a audiência está rindo, assim ela não perde a próxima piada. Engenhoso e ao mesmo tempo engraçado.

O ritmo ideal de uma comédia é ir sempre num crescendo preparando o *grand finale*, que no nosso caso é o desfecho perfeito, surpreendente e definitivo.

EXERCÍCIO – Agora você vai criar um personagem e uma situação usando os nove ingredientes da comédia.

3. SITCOM

Sitcom é uma abreviatura de *situation comedy* – comédia de situação. É uma comédia curta, com 25 minutos de duração, onde os seus personagens estão sempre metidos em situações engraçadas. *Sitcom* é uma história. Se você tirar as piadas, ainda assim tem que ter uma história interessante acontecendo. *Sitcom* é diálogo. São os diálogos, as tiradas engraçadas, que fazem a história andar.

As estruturas de uma *sitcom*

William Goldman, um dos melhores roteiristas de Hollywood, disse uma vez que os três elementos mais importantes de um roteiro são: estrutura, estrutura, estrutura.

A estrutura de uma *sitcom* é fundamental para o seu funcionamento, para a sua existência. Quando falamos de estrutura, estamos falando sobre como contar uma história, ou melhor ainda, como armar a situação na comédia. Existem duas estruturas numa *sitcom*: a estrutura dramática e a estrutura técnica.

A estrutura dramática

A estrutura de uma *sitcom* fica muito mais clara se for dividida não em três, mas em quatro movimentos, que seriam: Introdução, Complicação, Consequência e Relevância (ou Irrelevância).

INTRODUÇÃO – A introdução é, como o nome já diz, o movimento em que algo novo é introduzido, logo no início, pondo a *sitcom* em movimento. Toda história obrigatoriamente parte com a introdução de algo novo na vida, no cotidiano de seus personagens: alguém arranja emprego, ou alguém o perde, alguém visita alguém, um prêmio de loteria, um concurso... Enfim, os exemplos são milhões, e é a partir deles que surge a...

COMPLICAÇÃO – A complicação é o que torna a situação difícil, pior. É a mulher que foi convidada para uma festa imperdível na introdução e descobre que o ex-namorado vai à mesma festa com uma supergata, o que a obriga a arrumar um acompanhante de última hora. É também o sujeito que quer entrar num clube superseleto, descobrindo que vai ter que competir até com seu irmão pela única vaga disponível (como aconteceu em um episódio de *Freiser*). A complicação ocupa quase metade da história e, geralmente, é onde há mais urgência nos acontecimentos.

CONSEQÜÊNCIA – A conseqüência é a resultante do conflito criado na introdução e acirrado na complicação. É onde está o clímax da história. É onde todos os segredos são revelados. Assim, o acompanhante arranjado de última hora faz um papelão na festa, ou o sujeito que compete com o irmão, valendo-se de todos os truques sujos que usava desde a infância, consegue a vaga.

RELEVÂNCIA (OU IRRELEVÂNCIA) – A relevância é a “moral da história”. Só que numa *sitcom* pode ser também a imoralidade da história. Ou ainda, pode ser a irrelevância de uma moral para aquela situação. Assim, o acompanhante de última hora que fez um papelão se torna de algum modo atraente. Relevância: você encontra a paixão onde menos espera. A relevância, embora tenha um número reduzido de minutos ou páginas, é de uma importância vital para estabilizar a situação no mesmo ponto em que ela se encontrava anteriormente, ou seja, tornar toda aquela situação relativamente irrelevante para os personagens. Por isso, quase todas as *sitcoms* terminam onde começaram, com todos os personagens voltando à sua vida e às suas características. É a volta à premissa principal.

IMPORTANTE: É mais fácil armar as confusões do que criar uma solução final engraçada. Por isso as *sitcoms* não necessitam de um *punchline* fantástico. Inclusive muitas *sitcoms* usam o recurso de frisar a cena final.

MUITO IMPORTANTE: Nunca, nunca mesmo destruir a premissa principal.

O conflito básico

A estrutura de qualquer *sitcom* é baseada num conflito básico. Este conflito pode ser a vontade de entrar para o

mundo artístico de uma dona-de-casa sendo sistematicamente embarceirada pelo marido (*I Love Lucy*), ou a maneira muito diferente de tratar a vida de amigos que se freqüentam muito (*Friends*)... Esse conflito básico tem que ser muito forte, mas também precisa ser algo que não possa se resolver simplesmente com as personagens desistindo uma das outras e indo embora. Por isso é que mesmo a mais cínica das *sitcoms* não prescinde de uma certa emoção.

O conflito secundário

Modernamente, depois de tantos anos de *I Love Lucy*, *A feiticeira*, *Jeannie é um gênio* e outras *sitcoms* e seriados cômicos sendo estruturados em função de apenas uma história, as *sitcoms* passaram a se dividir em duas ou até três histórias dentro de um mesmo episódio. O conflito secundário ou *plot* secundário é uma história menor que acontece paralela ao *plot* principal. Ele também tem começo, meio e fim.

a) A história principal, além de maior, é a que envolve os personagens principais e onde está mais claramente definido o tema do episódio. A história secundária é o lugar dos personagens secundários e tem um peso emocional menor que a história principal.

b) As histórias não precisam necessariamente estar ligadas pelo tema. Mas geralmente, se não estão, a história secundária pelo menos ajuda a realçar o tema da história principal.

c) Numa *sitcom* com vários personagens importantes o conflito secundário serve para manter todos os personagens ocupados.

A estrutura técnica

A estrutura técnica é dada pelo tempo de duração (em torno de 25 minutos) e pelo número de vezes que a história

pára para os comerciais. É a estrutura técnica (e não a dramática) que define que, antes dos comerciais, existam pontos de clímax, com algum suspense e humor, que façam o telespectador ficar preso à história. É também definido pela estrutura técnica que você não pode ter um personagem em cena durante muito tempo sem fazer nada. Entre outras razões porque a *sitcom* funciona com base em reações bem definidas de cada personagem à fala ou à ação do outro e se alguém não está falando nem reagindo, pode ter certeza de que ele está sobrando.

Uma *sitcom* possui dois atos. Cada ato tem 3 ou 4 cenas e dura 12 minutos. Algumas *sitcoms* possuem um rabicho ou codas finais de, no máximo, 2 minutos. Essas codas são quase piadas soltas que não interferem na resolução da história. Elas existem para a *sitcom* ter mais comerciais e os produtores faturarem mais.

Uma divisão clara de uma *sitcom* seria assim: Os primeiros 6 minutos estabelecem a história. Os próximos 12 minutos desenvolvem a série de complicações e os 6 minutos finais resolvem a situação.

6 MINUTOS	12 MINUTOS	6 MINUTOS
ATO 1	ATO 2	
C		
INTRODUÇÃO	COMPLICAÇÕES E CONSEQÜÊNCIAS	RELEVÂNCIA

Personagens de *sitcom*

Nós já vimos que a estrutura de uma *sitcom* pode ser dividida em duas: dramática e técnica. E que a estrutura dramática pode ser dividida em 4 partes: introdução, complicação, conseqüência e relevância. Agora vamos conhecer os habitantes dessa estrutura, ou seja, os personagens da *sitcom*.

Nós já sabemos que a *sitcom* é uma história contada basicamente em diálogos. Por isso é importante que cada personagem tenha o seu jeito próprio de falar. É sempre bom lembrar que os personagens não são obrigatoriamente engraçados; a situação, o conflito, o que acontece com eles é que é engraçado. E o mais importante de tudo: os personagens de uma *sitcom* têm que ser pessoas que nós gostemos de ver todas as semanas.

A construção de um personagem de *sitcom* precisa responder a quatro questões.

1. O que o personagem quer da vida?

Essa é uma pergunta que todo pai faz ao seu filho adolescente, ou pós-adolescente, e todo criador faz ao personagem que cria. Lucile Ball quer trabalhar no mundo artístico. Samantha quer ser uma boa esposa sem ter que usar feitiçaria. Jeannie quer agradar a seu amo, na verdade quer agarrar seu amo. George Konstanza quer ser considerado atraente por alguma mulher atraente. Querer é existir.

2. Como o personagem se relaciona com os demais personagens?

Os personagens de uma *sitcom*, assim como de qualquer obra de ficção, se relacionam por oposição, por aliança ou por ambas. Seinfeld tem esse desejo de não se envolver muito com quem quer que seja, mas sem ele no centro, os outros personagens não podem se relacionar, estabelecer suas alianças ou suas oposições. É no apartamento dele que todos se encontram e que alianças e oposições se fazem. Ele é a referência. Jeannie, por sua vez, quer conquistar o major Nelson, que não quer que ela se meta em sua vida. Por isso Jeannie se alia a Roger, o melhor amigo do major Nelson e que, na verdade, gostaria de tirar uma casquinha da "gênia", que por sua vez não quer nada com ele: oposição, aliança, oposição.

IMPORTANTE: Para que haja aliança ou oposição é preciso que haja diferença. Se os personagens se assemelham, a oposição e a aliança perdem a força.

3. Qual é a história do personagem?

Essa é a pergunta mais geral que se faz sobre um personagem. Na verdade, essa pergunta se subdivide em várias perguntas: como foi sua infância? Quem eram seus pais? Ele se formou ou pretende se formar em quê? Trabalhou ou trabalha com quê? Enfim, as possibilidades são infinitas. É muito comum se usar esse *background* como uma espécie de régua de tabuada. Assim, por exemplo, se você quer um personagem violento, você estabelece que, quando criança, ele era o bobo da turma. Mesmo que você não use esse tipo de informação durante o programa, ela sempre lhe oferece uma nova possibilidade vinda de trás. A ex-esposa de Ross (personagem de *Friends*) o trocou não por outro homem, mas por uma mulher. Quem é Ross? Um inseguro sexualmente.

4. Como o personagem se expressa?

Embora esta pergunta diga respeito a personagens de qualquer gênero, para os personagens de comédia esta pergunta é extremamente importante. Ele fala muito ou pouco? Grita ou fala baixo? Pausadamente ou ininterruptamente? É aqui que você cria bordões, é aqui que você marca reações que se repetirão. Al Bundy fala lentamente. Jeannie fala ininterruptamente. O major Nelson frequentemente reage assustado. Jerry Seinfeld reage com indiferença.

Todas essas perguntas e todas essas respostas servem para a criação de um personagem para qualquer tipo de gênero e formato. Agora tem uma pergunta que é específica para os personagens de comédia.

5. Qual é o seu estilo de humor?

Embora esta questão se assemelhe muito à anterior, existe uma diferença. Aquela é relacionada a como o personagem se expressa de uma maneira geral. Esta agora é relacionada diretamente a como ele se mete em confusões e obtém risos. Qual a maneira particular e original pela qual ele vê o mundo e nos faz ver o mundo? Aqui estamos falando especificamente das ofensas de Caco Antibes, das comparações absurdas de Seinfeld, do perfeccionismo ilimitado de Mônica, do derrotismo cáustico de George Konstanza... Essas características são falhas, que precisam ser exageradas e que colocam o personagem habitualmente numa situação inadequada.

Agora, a pergunta mais importante de todas, que você vai ter que responder sempre que escrever uma *sitcom*:

6. Como o personagem sai das situações embaraçosas?

Só personagens de desenho animado necessitam tanto quanto os de *sitcom* de ter essa questão respondida. Assim como o Papa-Léguas vai passar mais rápido do que nunca pela armadilha do Coiote, o Pernalonga vai fazer seu agressor de trouxa e o Piu-Piu vai pedir socorro à Vovó, os personagens de *sitcom* têm um jeito próprio de sair do sufoco. Samantha tem sempre alguma idéia brilhante, Jeannie desfaz alguma mágica, Mônica aceita o que parecia insuportável para ela, Elaine assume que o seu ponto de vista estava errado, enfim... todo personagem de *sitcom* tem o seu jeito único de escapar do embaraço. Isto acontece porque numa *sitcom* tem sempre uma situação constrangedora envolvendo os personagens principais.

3. Cinco dicas para o desenvolvimento das histórias nas *sitcoms*

1. TEMPO – As histórias nas *sitcom* têm que acontecer num espaço de tempo muito curto. Nada de anos, meses ou semanas. O ideal é que tudo aconteça, no máximo, em dois dias e que existam vários acontecimentos passados em um único dia.

2. LOCAL – É sempre bom respeitar os cenários fixos da *sitcom* que você está escrevendo. Pode se ter cenários extras, mas poucos e simples. Externas, raramente.

3. EVIDÊNCIA – Mantenha sempre o personagem principal em atividade. É importante que ele não apenas participe da história como comande ou pelo menos seja uma peça importante no desenrolar da situação central.

4. PARTICIPAÇÃO – Faça bom uso dos personagens secundários. Mesmo que a intervenção deles na trilha principal seja irrelevante para o desenrolar da história principal, é importante que eles tenham, pelo menos, boas cenas, boas falas e boas piadas.

5. EGOS – Os personagens fixos têm que ser sempre mais engraçados que os personagens convidados. Mas os convidados têm que ter um papel relevante no desenrolar da história. Sempre que você for colocar um personagem convidado no seu texto é importante perguntar: será que eu preciso mesmo desse personagem para contar a minha história? Será que eu não posso contar a minha história somente com os personagens fixos?

Enfim, para ser um autor de comédia você precisa de motivação, coragem e uma alta dose de tolerância para o sofrimento – porque o trabalho vai ser árduo, penoso e não existe misericórdia com os que falham. A comédia não faz prisioneiros.

4. Bibliografia específica

Funny Business. Sol Saks. 2ª ed. Los Angeles, Lone Eagle Publishing Company, 1991.

Comedy Writing Step by Step. Gene Perret. Hollywood, Samuel French Trade, 1990.

Successful Sitcom Writing. Jurgen Wolff. 2ª ed. Nova York, St. Martin's Press, 1996.

Confusões de aborrecente. Obrigado Esparro. 9ª ed. Rio de Janeiro, Frente Editora, 2000.

Como educar seus pais. Obrigado Esparro. 10ª ed. Rio de Janeiro, Editora Objetiva, 2000.

GLOSSÁRIO

.....

- AÇÃO:** Termo utilizado para descrever a função do movimento que acontece diante da câmera.
- AÇÃO DIRETA:** Roteiro que obedece à ordem cronológica.
- AÇÃO DRAMÁTICA:** Soma da vontade da personagem, da decisão e da mudança.
- ADAPTAÇÃO:** Processo de passagem de uma linguagem para outra.
- ANTECIPAÇÃO:** Capacidade de antecipar uma situação. Criação de uma expectativa.
- ARGUMENTO:** Desenrolar da ação, resumo que contém as principais indicações da história: localização, personagens. Defesa da história.
- ÁUDIO:** Parte sonora de um filme ou programa.
- CÂMERA SUBJETIVA:** Câmera que funciona a partir da ótica do ator, como se fosse seu próprio olho.
- CAPA:** Folha do roteiro que contém o título, nome do autor etc.
- CASTING:** Formação do elenco. Ver *elenco*.
- CENA:** Unidade dramática do roteiro; seção contínua dentro da ação, dentro de um mesmo lugar.
- CLAQUETE:** Pequeno quadro onde se indicam as cenas e as tomadas.
- CLÍMAX:** Ponto culminante da ação dramática.
- CLOSE-UP:** Primeiro plano ou plano de pormenor. Plano que acentua um detalhe.
- COMPOSIÇÃO:** Características psicológicas, físicas e sociais que definem uma personagem. (Composição da personagem, tipologia.)
- CONFLITO:** Confrontação de forças e personagens com a qual a ação se desenvolve.
- CONSTRUÇÃO DRAMÁTICA:** Realização da estrutura dramática.
- CONTRASTE:** Criação de diferenças explícitas referentes à iluminação de objetos ou zonas.

CORTE: Passagem direta de uma cena para outra.

CORTE DE CONTINUIDADE: Corte no meio de uma cena que é retomada mais adiante.

CRÉDITOS: Relação das pessoas físicas e jurídicas que participaram da – ou contribuíram para a – realização de um produto audiovisual. Geralmente mostrada no final da produção.

CRISE DRAMÁTICA: Ponto de grande intensidade e mudanças da ação dramática.

CURVA DRAMÁTICA: Variação da intensidade dramática em relação ao tempo.

DECURSO DA AÇÃO: Conjunto de acontecimentos relacionados entre si por conflitos que se vão resolvendo ao longo da história.

DESFOCAR: A câmera altera o objeto focado.

DIÁLOGO: Corpo de comunicação do roteiro. Discurso entre personagens.

DOLLY BACK: *Travelling* ou grua de afastamento. A câmera afasta-se do objeto.

DOLLY IN: *Travelling* ou grua de aproximação. A câmera aproxima-se do objeto.

DOLLY OUT: A câmera retrocede e abandona o objeto.

DOLLY SHOT: Movimento de câmera caracterizado por se aproximar e se afastar do objeto e também por movimentos verticais.

ELENCO: Conjunto de atores selecionados.

ELIPSE: Passagem muito rápida do tempo.

EMISSOR: Que transmite uma mensagem.

EMPATIA: Identificação do público com a personagem.

ENCADEADO: Fusão de duas imagens, uma sobrepondo-se à outra.

EPÍLOGO: Cenas de resolução.

ESFUMAR: A imagem dissolve-se na cor branca ou funde-se com outra.

ESPELHO: Página do roteiro onde se anotam os dados sobre personagens, cenários, localizações etc.

ESTRUTURA: Fragmentação do argumento em cenas; esqueleto da seqüência das cenas.

ETHOS: Ética, moral da história narrada.

EXPOSIÇÃO DE MOTIVOS: Cenas explicativas, de informação.

FADE IN: O surgir da imagem a partir de uma tela escura que se vai aclarando.

FADE OUT: Escurecimento gradual da tela.

FICÇÃO: Inventar, compor e imaginar. Recriar a realidade.

FLASH BACK: Cena que revela algo do passado.

FLASH FORWARD: Cena que revela parcialmente alguma coisa que vai acontecer.

FOTONOVELA: Ver *novela*.

FREEZE: Congelado. Manter uma mesma imagem por repetição do quadro. Congelar a imagem.

FULL SHOT: Ver *long shot*.

FUNÇÃO DRAMÁTICA: Quando o objetivo dramático de uma cena se converte em realidade.

GANCHO: Momento de grande interesse colocado antes de um intervalo.

GIMMICK: Recurso utilizado para resolver uma situação problemática. Mudança de expectativas.

GUERRA DO PAPEL: Momento de discussão e análise, depois da escrita do primeiro roteiro.

HALO DESFOCADO: A câmera desfoca em volta de um objeto, enquanto este se mantém focado.

IDÉIA: Semente da história. Primeira idéia.

INDICAÇÕES: Anotações sobre a cena, o estado de ânimo etc.

INSERTO: Imagem rápida que antecede um fato.

INTENÇÃO: Vontade implícita ou explícita da personagem.

LOCALIZAÇÃO: Situação de uma história no espaço.

LOGOS: Palavra, discurso, estrutura verbal de um roteiro.

LONG SHOT: *Full Shot*, plano geral, plano que abarca todo o cenário. Utiliza-se para mostrar um grande ambiente.

LOOP: Fita ou aro. Pedaco de película, cortado e separado para a montagem.

MACROESTRUTURA: Estrutura geral do roteiro.

MEIO: Por onde se transmite a mensagem.

MICROESTRUTURA: Estrutura da cena.

MINISSÉRIE: Obra fechada, com vários *plots*, que se desenrola durante um número de episódios geralmente não superior a dez.

MOVIOLA: Máquina utilizada na montagem de filmes ou vídeos.

MUDANÇA DE EXPECTATIVAS: Quando o curso da história muda de repente.

MULTILOT: Diversas linhas de ação, igualmente importantes, numa mesma história.

NOVELA: Obra aberta com *multiplot*.

NÚCLEO DRAMÁTICO: Reunião das personagens relacionadas entre si por uma mesma ação dramática e organizadas num *plot*.

OBJETIVO DRAMÁTICO: A razão de existência de uma cena.

OFF: Vozes ou sons presentes, sem que se veja a fonte que os produz.

PANORÂMICA (pn): Câmera que se desloca de um lado para o outro dando uma visão geral do ambiente.

PASSAGEM DO TEMPO: Artifício utilizado para mostrar que o tempo passou.

PATHOS: Drama, conflito.

PERSONAGEM: Quem vive a ação dramática.

PLANO MÉDIO: Plano americano. Vê-se uma pessoa da cintura para cima.

PLOT: Espinha dorsal dramática do roteiro; núcleo central da ação dramática.

PONTO DE IDENTIFICAÇÃO: Relação convergente entre o público e a ação dramática.

PONTO DE PARTIDA: Conjunto de cenas que iniciam o espetáculo.

PONTO DE VISTA: Câmera situada à altura dos olhos do ator.

PREPARAÇÃO: Cenas que antecipam uma complicação e/ou clímax.

PROCESS SHOT: Maneira engenhosa de simular movimento. Uma cena pré-filmada projeta-se por trás dos atores.

QUICK MOTION: Câmera rápida. Movimento acelerado.

RECEPTOR: Quem recebe a mensagem.

REPETIÇÃO (Usada em comédia): O roteiro repete situações dramáticas já conhecidas do público.

RESOLUÇÃO: Final da ação dramática.

RITMO: Cadência do roteiro. Harmonia.

ROTEIRO: Forma escrita de qualquer espetáculo audiovisual.

ROTEIRO FINAL: Roteiro aprovado para o início da filmagem ou gravação.

ROTEIRO LITERÁRIO: Roteiro que não contém indicações técnicas.

ROTEIRO TÉCNICO: Roteiro contendo indicações referentes a câmara, iluminação, som etc.

SCREENPLAY: Roteiro para cinema.

SCRIPT: Roteiro pronto para ser entregue à equipe de filmagem.

SEQÜÊNCIA: Série de tomadas.

SÉRIE: Obra fechada, com personagens fixas, que vivem uma história completa em cada capítulo.

SET: Local de filmagem.

SHOOTING SCRIPT: Roteiro feito pelo diretor a partir do roteiro final. Emprega-se para a produção.

SHOT: Plano. Imagem gravada ou filmada.

SIMPATIA: Solidariedade do público para com a personagem.

SINOPSE: Visão de conjunto. Narrativa breve.

SITCOM (Comédia de situação): Série fechada de humor, normalmente de um só plot.

SLOWS SCREEN: Divisão da tela mostrando, ao mesmo tempo, imagens de dois acontecimentos separados.

STORY BOARD: Série de esboços em seqüência das principais tomadas ou cenas.

STORY LINE: Síntese de uma história.

SUBPLOT: Linha secundária de ação.

SUBTEXTO: Sentido implícito. Entrelinhas.

SUSPENSE: Antecipação urgente.

TAKE: Tomada. Inicia-se quando se liga a câmara e dura até que se desliga.

TELEGRAFAR: Breve informação que se dá sobre alguma coisa que vai passar.

TELEVISIONPLAY: Roteiro para televisão.

TEMPO DRAMÁTICO: Tempo estético. Cadência.

TEMPORALIDADE: Localização de uma história no tempo.

TOTALIDADE: Princípio básico da unidade.

TRAVELLING: Câmera em movimento que acompanha, por exemplo, os atores enquanto caminham, com a mesma velocidade. Também qualquer deslocação horizontal da câmara.

VALORES DRAMÁTICOS: Pontos-chave de um roteiro.

VARRIDO: A câmara corre, mudando a imagem de lugar rapidamente.

ZOOM: Efeito ótico de aproximação ou afastamento da objetiva.

ENDEREÇOS E CONTATOS

.....

BRASIL E ARGENTINA (Mercosul)

BRASIL

Endereços de Instituições, Centros Educacionais e Empresas de Televisão, Propaganda e Produtores de Cinema que, de alguma forma, interessam ao roteirista.

INSTITUIÇÕES

ARQUIVO NACIONAL

Rua Azeredo Coutinho, 77 – Centro – RJ – tels. 252-2617/242-9454

FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS

Praia de Botafogo, 184 – Botafogo – RJ – tels. 551-1596/551-4649

FUNARTE

Av. Brasil, 248-A – Centro – RJ – tels. 580-4761/580-6147

BIBLIOTECA NACIONAL

Av. Rio Branco, 219 – Centro – RJ – tel. 262-8255

SBAT

Av. Almirante Barroso, 97 – 3º andar – Centro – RJ – tel. 240-7231

SBACEM

Praça Mahatma Gandhi, 7º andar – Centro – RJ – tel. 220-3635

SENALBA (Sindicato dos Empreg. em Entidades Culturais, Recreativos, de Assist. Social, de Orientação e Formação Profissional)

Rua Santa Luzia, 799 – 8º andar – Centro – RJ – tel. 240-6034

CAL – Centro de Artes Laranjeiras

Rua Rumânia, 44 – casa – Laranjeiras – RJ – tels. 225-2384/558-7809

SINDICATO DOS ESCRITORES

Rua Heitor Beltrão, 353 – Tijuca – RJ – tel. 569-2938

SINDICATO DOS ARTISTAS

Rua Alcindo Guanabara, 19/501 – Centro – RJ – tel. 220-8147

EMPRESAS DE TELEVISÃO

TV GLOBO

Rua Lopes Quintas, 303 – Jardim Botânico – RJ – tel. 542-2132

TV BANDEIRANTES

Rua Álvaro Ramos, 492 – Botafogo – RJ – tel. 542-2132

TV RECORD

Rua Miguel de Frias, 57 – Estácio – RJ – tel. 502-0292

EMPRESAS CINEMATOGRAFICAS

CPC – CENTRO DE PRODUÇÃO COMUNICAÇÃO LTDA.

Av. Rodrigues Alves – 827 a 831 – Praça Mauá – tel. 263-5437/7228

ENCONTRO PRODUÇÕES CINEMATOGRAFICAS LTDA.

Rua do Russel, 300/102 – tel. 285-2645

PRODUÇÕES CINEMATOGRAFICAS L. C. BARRETO LTDA.

Av. Franklin Roosevelt, 194/gr. 908 – tel. 532-1410/533-2128/240-8161

PRODUÇÕES CINEMATOGRAFICAS R. F. FARIAS LTDA.

Rua Pereira da Silva, 414 – tel. 265-9352 – Rio de Janeiro

RENATO ARAGÃO PRODUÇÕES A. E. IND. COM. LTDA.

Av. Ayrton Senna, 2.600 – tel. 325-8626

SINCROCINE PRODUÇÕES CINEMATOGRAFICAS LTDA.

Rua Paulino Fernandes, 14 – tel. 286-4597 – Rio de Janeiro

AGÊNCIAS DE PUBLICIDADE

ALCÂNTARA MACHADO PERISCINOTO COMUNICAÇÕES LTDA.

é conhecida como ALMAP

Rio – Praia de Botafogo, 228/13º – Bl. B – tel. 551-5442

S. Paulo – Rua Roque Petrónio Jr., 999 – tel. 536-0223

ARTPLAN PUBLICIDADE S.A.

Rio – Rua Fonte da Saudade, 329 – tel. 537-7331

SP – Rua Sunchal, 203/8º – tel. 822-7063

DENISON PROPAGANDA S.A.

Rio – Rua Prof. Arthur Ramos, 140 – tel. 294-7788

SP – tel. 814-5944

DPZ DUAILIBI PETIT ZARAGOZA PROPAGANDA S.A.

Rio – Rua Visc. de Pirajá, 351 – tel. 267-3082.

SP – Av. Cidade Jardim, 280 – tel. 851-3433

J. WALTER THOMPSON PUBLICIDADE

Rio – Praia de Botafogo, 300/5º – tel. 529-5566

SP – Rua Mário Amaral, 50 – tel. 224-1011

McCANN ERICKSON PUBLICIDADE LTDA.

Rio – Av. Almirante Barroso, 63/16º andar – tel. 292-1221

SP – Rua Loefgren, 2527 – Vila Clementino – tel. 576-3000

MPM PROPAGANDA LTDA.

Rio – Torre do Rio Sul, sala 2306 – tel. 542-8049

SP – Rua Gomes de Carvalho, 1195 – tel. 820-3600

NORTON PUBLICIDADE

Rio – Av. Rio Branco, 128/4º – tel. 232-1032/224-1541

SP – Rua General Jardim, 482 – tel. 256 7522

SALLES INTER PUBLICIDADE S.A.

Rio – Praia do Flamengo, 200/18º andar – tel. 205-4245/4279

SP – Rua Teixeira da Silva, 643 – tel. 288-7611
 STANDARD OGILVY E MATTHEW PUBLICIDADE LTDA.
 Rio – Praia de Botafogo, 228/9º Ala A – tel. 551-0042
 SP – Av. Brigadeiro Faria Lima, 2000 Bl. B 7º e 10º andares
 tel. 816-6577

FACULDADES DE COMUNICAÇÃO

AMAZONAS

Fundação Universidade do Amazonas
 Cursos de Graduação – Comunicação Social
 Rua José Paranaguá, 200 – Centro – Manaus

BAHIA

Universidade Federal da Bahia
 Curso de Graduação – Comunicação Social
 Rua Augusto Viana, s/n – Canela – Salvador

BRASÍLIA

Centro de Ensino Unificado de Brasília
 Curso de Graduação – Comunicação Social
 EQN – 707/709 – Campus Universitário – Asa Norte
 Comercial – Brasília
 Universidade de Brasília
 Fundação Universidade de Brasília
 Curso de Graduação – Comunicação
 Campus Universitário – Prédio da Reitoria, Asa Norte – Brasília

CEARÁ

Universidade Estadual do Ceará
 Av. Paranjana, 1.700
 Curso de Graduação – Comunicação Social
 Av. Pres. Castelo Branco – Biblioteca Pública – 255, 5º andar – Fortaleza

ESPÍRITO SANTO

Universidade Federal do Espírito Santo – UFES
 Av. Fernando Ferrari, s/nº
 Curso de Graduação – Comunicação Social
 Campus Universitário, s/n – 3º andar – Vitória

MINAS GERAIS

Universidade Católica de Minas Gerais
 Faculdade de Comunicação
 Av. D. José Gaspar, 500 – Coração Eucarístico – Belo Horizonte

RIO DE JANEIRO

Universidade Gama Filho
 Curso de Graduação – Comunicação Social
 Rua Manoel Vitorino, 625 – Piedade – Rio de Janeiro
 Faculdade de Comunicação Social de Barra Mansa
 Rua Vereador Pinho de Carvalho, 267 – Centro – Barra Mansa

Faculdade de Comunicação Social Santa Edwiges
 Rua Cândido Benício, 850 – Jacarepaguá
 Universidade Católica de Petrópolis – UCP
 Instituto de Artes e Comunicação
 Rua Benjamin Constant, 213 – Centro – Petrópolis
 Universidade Federal Fluminense
 Instituto de Artes e Comunicação Social
 Rua Lara Vilela, 126 – S. Domingos – tel. 719-6377
 Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
 Rua Marquês de São Vicente, 255 – Rio de Janeiro
 Faculdade da Cidade (ex-CUP)
 Av. Epiácio Pessoa, 1664 – Lagoa
RIO GRANDE DO NORTE
 Faculdade de Jornalismo Eloy de Souza
 Rua Jundiá, 641 – Tirol – Natal
 Universidade Federal do Rio Grande do Norte
 Campus Universitário – Km 1 BR 101
 Av. Hermes de Fonseca, 780 – Tirol – Natal
RIO GRANDE DO SUL
 Federal dos Estabelecimentos de Ensino Superior de N. Hamburgo
 Graduação – Comunicação Social
 Av. Maurício Cardoso, 510 – Hamburgo Velho – Novo Hamburgo
 Universidade de Caxias do Sul
 Graduação – Comunicação Social
 Rua Francisco Getúlio Vargas, 1130 – Petrópolis – C. do Sul
 Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
 Faculdade dos Meios de Comunicação Social
 Av. Ipiranga, 6681 – Partenon – Porto Alegre
 Universidade Católica de Pelotas
 Graduação em Comunicação Visual
 Rua Félix de Cunha, 412 – Centro – Pelotas
 Universidade do Vale do Rio dos Sinos
 Centro de Comunicação
 Av. Unisinos, 950 – Novo Campus – São Leopoldo
 Universidade Federal de Santa Maria
 Graduação em Comunicação Social e Visual
 Campus Universitário Faixa Camobi – Km 9, 1184 – Ed. Adm. Central
 – 5º andar – Camobi – Santa Maria
 Universidade Federal do Rio Grande do Sul
 Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação
 Av. Paulo Gama, 110 – Centro – Porto Alegre
SÃO PAULO
 Escola Superior de Propaganda e Marketing de São Paulo
 Rua Sete de Abril, 230 – 9º andar, conj. 93 – Centro – SP
 Faculdade de Artes e Comunicação de Bauru
 Rua Campos Sales, 943 – Vila Falcão – Bauru

Faculdade de Artes Plásticas da Fundação Armando
Alvares Penteado
Comunicação Visual
Rua Alagoas, 903 – Pacaembu – São Paulo
Faculdade de Artes Plásticas e Comunicação Farias Brito
Praça Tereza Cristina, 1 – Centro – Guarulhos
Faculdade de Ciências Jurídicas e Administrativas de Itapetininga
Graduação em Comunicação Social
Via Raposo Tavares, Km 161 – Itapetininga
Faculdade de Comunicação de Santos
Rua Sete de Setembro, 34 – 1º andar – Vila Nova – Santos
Faculdade de Comunicação Social Anhembí
Rua Casa do Ator, 90 – Vila Olímpia – São Paulo
Faculdade de Comunicação Social Cáster Líbero
Av. Paulista, 900 – 5º andar – Jardim Paulista – São Paulo
Faculdades Integradas Alcântara Machado
Av. Jabaquara, 2180 – Mirandópolis – São Paulo
Federação das Faculdades Braz Cubas
Faculdade de Comunicação Social Braz Cubas
R. Francisco Rodrigues Fº, 1233 – Mogilar – Mogi das Cruzes
Federação de Escolas Superiores do ABC
Faculdade de Comunicação Social
Rua Sacramento, 230 – Rudge Ramos – São Bernardo do Campo
Instituto Unificado Paulista
Curso de Graduação em Comunicação Social
Rua Luiz Góes, 221 – Mirandópolis – São Paulo
Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Rodovia D. Pedro I, Km 112
Instituto de Artes e Comunicação
Rodovia D. Pedro I, Km 136
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Faculdade de Comunicação e Filosofia
Rua Monte Alegre, 984 – s/nº – Perdizes – São Paulo
União das Faculdades Francanas
Curso de Graduação em Comunicação Social
Campus Universitário – Anel Viário – Franca
Universidade de Mogi das Cruzes
Faculdade de Comunicação Social
Av. Candido Xavier de Almeida Souza, 220 – Centro Cívico – Mogi das Cruzes
Universidade de São Paulo
Escola de Comunicação e Artes
Av. Prof. Lúcio Martins Rodrigues, 443
Cidade Universitária – Butantã – São Paulo
Universidade Mackenzie

Rua Itambé – Higienópolis – SP
Faculdade de Comunicação e Artes
Rua Maria Antônia, 403 – Vila Buarque – São Paulo
Universidade Metodista de Piracicaba
Centro de Comunicação Social
Rua Rangel Pestana, 762 – Centro – Piracicaba
SERGIPE
Faculdade de Comunicação Social Tiradentes
Mantenedora: Associação Sergipana de Administração Comunicação So-
cial – Habilitação em Jornalismo e Relações Públicas

ARGENTINA

INSTITUIÇÕES

Archivo General de la Nación
Av. Leandro N. Alem 246 – (1003) Capital Federal – tel. 342-2345/
6681/2412
ACE – Asociación de Cronistas del Espectáculo
Av. Corrientes 1642, 4to 85, 2do Cuerpo – (1042) Capital Federal – tel. 382-
5214
ADRA – Asociación de Representantes de Artistas
Sarmiento 1848, 1 ro C – (1044) Capital Federal
APTRA – Asociación de Periodistas de Radio y Televisión de Argentina
Saavedra 250 – Capital Federal – tel. 942-4512
Argentores
Pacheco de Melo 1820 – (1126) Capital Federal – tel. 811-2582
Asociación Argentina de Actores
Alsina 1762 – (1088) Capital Federal – tel. 372-8526/9328
Asociación de Cronistas Cinematográficos
Maipú 621 PB – (1006) Capital Federal – tel. 322-6625
Asociación de Telerradiodifusoras Argentinas
Av. Córdoba 323 6to. – (1054) Capital Federal – tel. 312-4208
Asociación de Profesionales de Medios
San Martín 491 1 ro. – (1004) Capital Federal – tel. 393-0237
Cámara Argentina de la Industria Cinematográfica
Av. Callao 157 8vo B – (1022) Capital Federal
INCAA – Instituto Nacional de Cinematografía y Artes Audiovisuales
Lima 310 – (1073) Capital Federal – tel. 383-0028/0029
SADAIC
Lavalle 1574 – (1048) Capital Federal – tel. 372-8344
SICA – Sindicato de la Industria Cinematográfica Argentina
Juncal 2029 – (1116) Capital Federal – tel. 806-8774/0208
SAT – Sindicato Argentino de Televisión
Quintino Bocayuva 50 (1181) Capital Federal – tel. 981-5605/3448
Sociedad Argentina de Escritores
Uruguay 1371 (1016) Capital Federal – tel. 811-3250

EMPRESAS DE TELEVISÃO

América 2
 Honduras 5663 (1414) Capital Federal – tel. 777-0222
 ATC – Argentina Televisora Color
 Av. Figueiroa Alcorta 2977 (1425) Capital Federal – tel. 802-6001/6006
 Cablevision – TCI
 Bonpland 1773 (1414) Capital Federal – tel. 771-6021
 Canal 13
 Lima 1261 – (1138) Capital Federal – tel. 305-0013
 Canal 9
 Gelly 3378 – (1425) Capital Federal – tel. 801-8992
 Multicanal
 Av. Córdoba 2036 – Capital Federal – tel. 372-8125/8137
 TELEFE – Canal 11
 Pavón 2444 – (1248) Capital Federal – tel. 941-9231/9331
 VCC – Video Cable Comunicación
 Cuba 2370 – (1482) Capital Federal – tel. 788-1377/1455

BIBLIOGRAFIA

.....

- ARISTÓTELES, *Poética*, Ed. trilingüe de V. García Yebra. Madri, Gredos, 1974.
 BAL, Miecke, *Teoría de La Narrativa*. Madri, Cátedra, 1985.
 BARE, Richard, *The Film Director*. Nova York, Collier Books, 1971.
 BARTHES, Roland, “Analyse Structurale das Récits” in *Poétique du Récit*, Paris, Seuil, 1977.
 BLAKESTON, Oswald, *How to Script*. Londres, Focal Press, 1949.
 BLUM, Richard A., *Television Writing from Concert to Contract*. Ed. revista. Boston & Londres, Focal Press, 1981.
 BRADY, John, *The Craft of the Screenwriter*. Nova York, Simon and Schuster, 1981.
 BRADY, J. e LEE, L., *The Understructure of Writing for Film and Television*. Austin, University of Texas Press, 1990.
 BENES, Carmen Sofia, *Fundamentos del Guión Audiovisual*, Pamplona, Eunsa, 1987.
 BUCHANAN, Andrew, *Film Making from Script to Screen*. Londres, Faber & Faber, Limited, 1937.
 CARRIÈRE, J. C. e BONITZER, P., *Práctica del Guión Cinematográfico*. Paris, FEMIS, 1991.
 CHATMAN, Seymour, *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Londres, Cornell University Press, 1978.
 COMPARATO, Doc, *O roteiro*, Rio de Janeiro, Nórdica, 1983. Edição espanhola. *El Guión. Arte y Técnica de Escribir para Cine y Televisión*, Garay. Ed., 1989. Versão catalã, S.P.U.A.B., Barcelona, 1989.
 CORLISS, Richard, *Talking Pictures: Screenwriters in the American Cinema*, Nova York, Penguin Books, 1975.
 CURRAN, Trisha, *Financing Your Film: A Guide for Independent Filmmakers and Producers*. Nova York, 1986.
 DANCYGER, K. e RUSH, J., *Alternative Scriptwriting. Writing beyond the Rules*. Boston & Londres, Focal Press, 1991.
 DIMAGGIO, M., *How to Write for Television*. Nova York, 1990.

- DMYTRYK, Edward, *On Screenwriting*. Boston & Londres, Focal Press, 1985.
- FIELD, Syd, *The Foundations of Screenwriting*, Nova York. Del Publishing Co., 1979.
- GARCIA, A., *L'Adaptation du Roman au Film*, Paris. Diffusion, 1990.
- GAUDREAU, A., *Du Littéraire au Filmique. Système du Récit*. Paris, M. Klincksieck, 1988.
- GOLDMAN, William, *Adventures in the Screen Trade: A Personal View of Hollywood and Screenwriting*, Nova York, 1983.
- HAUGE, Michael, *Writing Screenplays That Sell*. Nova York, McGraw-Hill, 1983.
- HERMAN, Lewis, *Practical Manual of Screen Playwriting*, Nova York, World Publishing Co., 1952.
- HULKE, Malcolm, *Writing for Television*. Londres, A. & C. Black Publishers, 1982.
- KELSEY, G. *Writing for Television*, Londres A. & C. Black Publishers, 1990.
- KING, Viki, *How to Write a Movie in 21 Days*. Nova York, Garoer & Row, 1988.
- LAUSBERG, Heinrich, *Manual de Retórica Literaria*, 3 vols. Madri, Gredos, 1966-1968.
- LEE, Robert e MISIOROWSKI, Robert, *Script Models A Handbook for the Media Writer*. Boston & Londres, Focal Press, 1978.
- MÁRQUEZ, Gabriel García, *Me alugo para sonhar*, Oficina de Roteiro, prefácio e comentários de Doc Comparato, Casa Jorge Editorial Ltda., Rio de Janeiro, 1997.
- MAY, Mark A. e LUMADAINÉ, Arthur A., *Learning from Films*. New Haven, Yale University Press, 1958.
- MILLER, Gabriel, *Screening the Novel*, Nova York, Ungar Publishing, 1980.
- NASH, Constance e OAKEY, Virginia, *The Screenwriter's Handbook*, Nova York, Barnes & Noble, 1978.
- NEWCOMB, H. e ALLEY, R.S., *The Producer's Medium*, Nova York, Oxford University Press, 1983.
- PERRET, G., *Comedy Writing Step by Step*. Hollywood, Samuel French, 1990.
- REED, K., *Revision. How to Find and Fix What isn't Working in Your Story...*, Londres, Robinson P., 1991.
- ROOT, Wells, *Writing the Script*. Nova York, Holt, Rinehart & Winston, 1979.
- ROUVEROL, Jean, *Writing for the Soaps*. Cincinnati, Writer's Digest Books, 1984.
- Writing for Daytime Drama*. Boston & Londres, Focal Press, 1992.
- SAKS, S., *Funny Business, The Craft of Comedy Writing*. Los Angeles, Lone Eagle, 1991.
- SEGER, L., *Creating Unforgettable Characters*. Nova York. Henry Elolf and Co., 1990.
- Making a Good Script Great*, Nova York, 1987.
- SWAIN, Dwight V., *Scripting for Video and Audiovisual Media*. Boston & Londres, Focal Press, 1981.
- Scriptwriting. A Practical Manual*, 2ª Ed. Boston & Londres, Focal Press, 1988.
- Creating Characters*. Ohio, Writer's Digest Books, 1991.
- VALE, Eugene, *Técnicas del Guión para Cine y Televisión*, Barcelona, Gedis, 1985.
- WOLF, J. e COX, K., *Successful Scriptwriting*. Ohio, Writer's Digest Books, 1991.

Artemídia

Projeto de coleção: Vivian Wyler

Coordenação editorial: José Laurenio de Melo

- O sétimo selo*, Melvyn Bragg
Cantando na chuva, Peter Wollen
Deus e o diabo na terra do sol, José Carlos Avellar
Rocco e seus irmãos, Sam Rohdie
No tempo das diligências, Edward Buscombe
Limite, Saulo Pereira de Mello
Cidadão Kane, Laura Mulvey
L'Atalante, Marina Warner
O mágico de Oz, Salman Rushdie
O boulevard do crime, Jill Forbes
O condenado, Dai Vaughan
Napoleão, Nelly Kaplan
Lolita, Richard Corliss
Mulheres à beira de um ataque de nervos, Peter William Evans
Matar ou morrer, Phillip Drummond
Noivo neurótico, noiva nervosa, Peter Cowie
Ouro e maldição, Jonathan Rosenbaum
Os pássaros, Camille Paglia
O gabinete do Dr. Caligari, David Robinson
Sem destino, Lee Hill
- ☆☆☆
Da criação ao roteiro, Doc Comparato
A mulher e o cinema, E. Ann Kaplan
A linguagem das roupas, Alison Lurie
Por dentro da moda, org. Shari Benstock / Suzanne Ferriss
A fabricação do imortal, Regina Abreu
Abalando os anos 90 – Funk e hip-hop, org. Micael Herschmann
Fazendo filmes, Sidney Lumet
Modos de ver, John Berger
Fins de século, Beatriz Jaguaribe
- Em nome do corpo*, Nízia Villaça e Fred Góes
Greenwich Village 1963, Sally Baner
História das coisas banais, Daniel Roche
- ☆☆☆
O piano, Jane Campion e Kate Pullinger
Pulp fiction, Quentin Tarantino
Grande Hotel, Allison Anders, Alexandre Rockwell, Robert Rodriguez, Quentin Tarantino
Um drink no inferno, Quentin Tarantino
Cães de aluguel e Amor à queima-roupa, Quentin Tarantino
Jackie Brown, Quentin Tarantino
Quatro casamentos e um funeral, Richard Curtis
Acerto final, David Rabe
Razão e sensibilidade, Emma Thompson
Terra estrangeira, Daniela Thomas, Walter Salles, Marcos Bernstein
Trainspotting & Cova rasa, John Hodge
Fargo, Ethan Coen & Joel Coen
A ostra e o vento, Walter Lima Jr.
Gênio indomável, Matt Damon e Ben Affleck
Shakespeare apaixonado, Marc Norman e Tom Stoppard
Três Vezes Rio (Rio, 40 graus; Rio, Zona Norte; O amuleto de Ogum), Nelson Pereira dos Santos