DOC COMPARATO

DA CRIAÇÃO AO ROTEIRO

TEORIA E PRÁTICA

EDIÇÃO REVISTA, ATUALIZADA E AMPLIADA,
COM NOVOS EXERCÍCIOS, INTRODUÇÃO ÀS MÍDIAS DIGITAIS
E DIÁRIO SECRETO DE UM ROTEIRISTA

summus editorial

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Comparato, Doc

Da criação ao roteiro : teoria e prática / Doc Comparato. — São Paulo : Summus, 2009. — (Biblioteca fundamental de cinema ; 4 / direção : Francisco Ramalho Jr.)

Bibliografia.

ISBN 978-85-323-0886-3

1. Cinema – Roteiros 2. Televisão – Roteiros I. Ramalho Junior, Francisco. II. Título. III. Série.

09-08243

CDD-791.437

-791.457

Índice para catálogo sistemático:

Roteiros cinematográficos: Teoria e prática	791.437
2. Roteiros para televisão: Teoria e prática	791.457



Compre em lugar de fotocopiar.
Cada real que você dá por um livro recompensa seus autores
e os convida a produzir mais sobre o tema;
incentiva seus editores a encomendar, traduzir e publicar
outras obras sobre o assunto;
e paga aos livreiros por estocar e levar até você livros
para a sua informação e o seu entretenimento.
Cada real que você dá pela fotocópia não autorizada de um livro
financia um crime
e ajuda a matar a produção intelectual de seu país.

DOC COMPARATO

DA CRIAÇÃO AO ROTEIRO

Teoria e prática

summus editorial

DA CRIAÇÃO AO ROTEIRO

teoria e prática

Copyright © 2009 by Doc Comparato

Direitos desta edição reservados por Summus Editorial

Editora executiva: **Soraia Bini Cury**

Editoras assistentes: **Andressa Bezerra e Bibiana Leme**

Capa: **Alberto Mateus**

Fotos da capa: **Bibiana Leme**

Projeto gráfico e diagramação: **Acqua Estúdio Gráfico**

BIBLIOTECA FUNDAMENTAL DE CINEMA - 4

Direção: Francisco Ramalho Jr.

Summus Editorial

Departamento editorial

Rua Itapicuru, 613 – 7º andar
05006-000 – São Paulo – SP
Fone: (11) 3872-3322
Fax: (11) 3872-7476
http://www.summus.com.br
e-mail: summus@summus.com.br

Atendimento ao consumidor
Summus Editorial
Fone: (11) 3865-9890

Vendas por atacado
Fone: (11) 3873-8638
Fax: (11) 3873-7085
e-mail: vendas@summus.com.br

Versão digital criada pela Schäffer: www.studioschaffer.com

O livro *Da criação ao roteiro* é adotado pelo Real Instituto Oficial de Rádio e Televisão da Espanha, pelas universidades do Cone Sul, de Portugal e da Itália, bem como em separatas pelas Escolas de Cinema de Berlim e Munique. Todavia, esta edição foi totalmente revista e atualizada, contendo material inédito.

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

O autor tem direito ao prefácio e aos agradecimentos, mas creio que ao leitor pertencem tanto um como o outro, isto é, um silencioso e agradecido posfácio. Parafraseando Nietzsche (variante descartada do §38 de *Humano, demasiado humano* (1877), citada no posfácio do tradutor de *Human, all too human* [I]. Trad. Gary Handwerk. Palo Alto: Stanford University Press, 1995, p. 361)

SUMÁRIO

1. Panorama – dramaturgia e roteiro

2. O roteiro

3. A ideia

4. O conflito

5. A personagem

6. A construção dramática

7. O tempo dramático

8. A unidade dramática

9. Tratamento final

10. O roteirista

11. Outros roteiros

12. Meios e linguagens

13. Humor na TV

14. Roteiros para novas mídias

15. Diário secreto, conselhos e epitáfio para um roteirista

Anexo 1 – Amplo estudo bibliográfico, bibliografia e sites

Anexo 2 – Glossário

Anexo 3 – Posfácio e agradecimentos

1 PANORAMA – DRAMATURGIA E ROTEIRO

Quem é tão firme que não possa ser seduzido?
Shakespeare (*Julius Caesar*, 1623, ato I, cena 2, linha 309)

A consistência é o último refúgio do sem imaginação.
Oscar Wilde (“The relation of dress to art” [1885]. In: *Miscellanies*. Londres: David Price, 1908, p. 35)

REFLEXÕES SOBRE A DRAMATURGIA

A **dramaturgia** começa com a história da humanidade. É uma das mais antigas expressões da capacidade artística do ser humano. Arte de representar emoções por meio de personagens vivenciadas por atores.

Nascida em altares, palcos, grutas ou arenas, ela passou a existir desde o instante em que o homem iniciou a aventura do imaginar. Podemos dizer que são dezenas de milhares de anos de história da dramaturgia. Números e mais números, anos e séculos, um longuíssimo período de tempo para ser analisado e estudado.

Todavia se usarmos outra medida para vislumbrar a milenar história da dramaturgia alcançaremos um novo panorama. Podemos dividir por décadas, ciclos históricos ou movimentos artísticos. Preferimos escolher outra medida que chamamos de períodos geracionais.

Sabendo que o homem, de acordo com as últimas revelações da ciência, deixou de ser nômade pelos últimos cinquenta mil anos, dividiremos tal quantia de anos por essa constante chamada **período geracional** e assim poderemos estudar passo a passo a evolução da dramaturgia com números menores. Obviamente a possibilidade de nos perdermos será menor, mesmo levando em conta que a nossa constante é aleatória. Aliás, todos esses números e cifras são apenas aproximações matemáticas, já que afirmações de que o *Homo sapiens* moderno existe há 190 mil anos ou de que tal achado é de 150 mil anos são suposições. Valem apenas para compor teorias e esclarecer o raciocínio.

Para enxergar uma panorâmica da dramaturgia, ao contrário do que se pensa, é melhor dividir, partir em pequenos pedaços, em vez de querer abraçar um todo. Pode parecer um paradoxo, mas enxergaremos exatamente em que ponto começa a arte cinematográfica, a televisiva e a teatral.

Senão vejamos: supondo que um período geracional é marcado pela fecundidade das mulheres dentro de um sistema familiar, conclui-se que a cada 65 anos teremos um conjunto formado por uma neta começando a menstruar, uma mãe adulta em plena atividade hormonal e uma avó na menopausa. A esse ciclo de 65 anos vou chamar de período geracional.

Reafirmo que esses cálculos são aproximados, matematicamente desprovidos de verdades, mas impossíveis de serem contra-argumentados com outras "puras verdades". De acordo com P. B. Medawar e J. S. Medawar, em *The life science* (1977), "o comportamento humano é único por ser genuinamente intencional e falho, somente os seres humanos guiam o seu comportamento por um suposto conhecimento do que aconteceu antes de nascerem e uma pré-concepção do que pode acontecer depois que morrem".

Assim o período geracional é uma medida como outra qualquer, mas terrível quando uma família inteira (neta, mãe e avó) morre retirando sua cadeia genética e destruindo um período geracional completo da existência.

De todas as formas, tornando o período geracional uma **unidade de tempo** e sabendo que o homem coloniza o planeta pelos últimos 50 mil anos, ao operar a divisão de 50 mil anos por 65 anos chega-se ao resultado **aproximado** de que o homem viveu **800 períodos geracionais**. Oitocentos períodos geracionais é um número mais fácil de lidar e que nos capacita a observar com maior distância a história da palavra, da comunicação de massa e do drama.

Dos 800 períodos geracionais, o homem passou 650 períodos desenhando pequenos búfalos e outros animaizinhos nas cavernas. São as famosas pinturas rupestres, datadas em centenas de anos e que francamente pouco de arte contêm. São fragmentos de arte pictórica de imenso valor arqueológico, mas de pouco valor artístico. É o início da evolução.

Concluindo, a maior parte da sua existência a humanidade inventou a roda, descobriu que o fogo queima e pintou bichinhos nas cavernas.

Só nos últimos 93 períodos surgiu a escrita, a capacidade de se comunicar por meio da palavra escrita. E nos últimos 9 a possibilidade de repetir a palavra, o pensamento e a imagem com a invenção de uma máquina capaz de fazer as outras máquinas de impressão multiplicarem produção, volume e qualidade.

Estamos falando de Gutenberg e sua máquina de impressão (linotipo), um passo gigantesco na expansão da cultura e da propagação da palavra escrita, da ideia.

Essa diabólica máquina ocasionou significativas reações e oportunismos que ainda nos parecem atuais e provam que a história pouco ensina aos homens. Em 1515, o Senado de Veneza tentou banir a máquina de impressão por ela ser considerada uma meretriz, já que abundância de livros tornava os homens menos estudiosos. Ao mesmo tempo concedia ao abastado editor Aldo Manúcio o monopólio das edições em grego e também o direito de usar o tipo itálico para imprimir em latim, aliás sob protesto do desenhador Francisco Griffo, que acabou enjaulado. Nascia simultaneamente a censura, a perda dos direitos autorais e o monopólio dos meios de comunicação, sementes que germinam até hoje.

Nos últimos quatro períodos mede-se o tempo com precisão. O uso da eletricidade incandescente existe há somente dois períodos, graças a Thomas Edison. E todo o resto, incluindo nós mesmos, somos filhos de todas as **descobertas e imagéticas do século XX**.

Desde a descoberta do **selênio** em 1817 até o **iconoscópio** em 1924 e a primeira **transmissão televisiva** em 1939, passando pela **massificação da TV** nos anos 1950, pelo **vídeo** nos anos 1960 e pelo **chip** nos anos 1970, tudo transcorreu numa partícula de tempo arrebatadora jamais vista ou sentida pela humanidade.

Concentram-se no último período geracional as revoluções e movimentos artísticos, musicais, dramáticos e teatrais mais impactantes, todos numa cadência ininterrupta e impressionante.

CURVA EXPONENCIAL DA COMUNICAÇÃO DE MASSA

A velocidade progressiva da comunicação de massa é tão intensa que o **tempo real** parece correr mais rápido do que os próprios fatos históricos que lhe dão vida. Se até em termos cotidianos a vida é assim, na dramaturgia sentimos um **processo de sínteses** tão expressivas que as cenas se tornam mais curtas, como se tudo tivesse de ser contado pelo roteirista com rapidez e sem perda de tempo. A ação dramática não pode parar (ver capítulo 6, “A construção dramática”).

A dramaturgia nasceu como um suporte para a teologia e a religião. Com o tempo se tornou a própria **arte da ilusão** e, acima de tudo, **uma expressão**

autoral, já que sempre existirá alguém que escreverá, **concretizará em palavras sua imaginação**, uma história para ser contada para os outros seres.

É bom lembrar que nos altares gregos, romanos, incas etc. seres mascarados se passavam por enviados dos deuses e proclamavam sentenças e presságios para povos atônitos. Hoje não é muito diferente. Os políticos se maquiam, os sacerdotes usam paramentos e os generais suas fardas. Todavia a verdadeira ficção acontece nas telas de cinema, TV e computador. Ali é que o reino da imaginação acontece de fato.

E abro um parêntese para alertar quanto à diferença entre os termos **imaginação** e **fantasia** na dramaturgia. Pois, enquanto a imaginação percorre tempo e espaço dando asas ao criador, a fantasia se torna até certo ponto um mecanismo restritivo ao repetir várias vezes a mesma história ou o mesmo desejo obsessivamente (ver capítulo 3, “A ideia”).

Advirto também que não vou me debruçar sobre a história da dramaturgia com seus autores clássicos, dramaturgos e roteiristas, pois existe soberbo material bibliográfico e iconográfico sobre o tema. Em todo esse universo chamo a atenção apenas para a **força viva da expressão e representação do humano**, absorvendo até a própria teologia inicial que a criou e lhe deu abrigo. Vide representações da paixão de Cristo, da vida de Abraão e de outros profetas. Filmes, séries, minisséries e representações religiosas feitas por atores e com roteiros originais.

Resumindo: se sabemos como e por que nasceu a **curva exponencial** que vivemos hoje, não temos previsão de até onde ela pode chegar. O jogo da dramaturgia é muito mais aleatório do que as sete notas musicais e por conseguinte apalpa o **infinito**, pois existem infindáveis tipos de identidade de cena, tanto de cenas essenciais como de cenas de transição e integração (sobre cenas, ver capítulo 8, “A unidade dramática”).

A dramaturgia é **lúdica**, porque tem como atração os limites da alma do homem, seus afetos, iras, paixões etc., e isso a cada instante marcado por um conflito. Como um deus falhado, sempre em dúvida, que é capaz de voar, alcançar a lua, conhecer as estrelas, mas tem a alma de um grego que caminha de sandálias como há dois mil anos.

Em outras palavras, apesar de termos toda essa **tecnologia** a nosso dispor não mudamos um milímetro de nossa alma inconsciente e conflitante. Não seguimos selvagens, mas ainda somos bárbaros. Matamos, odiamos, amamos, somos contraditórios e acima de tudo injustos. Somos **poços de conflitos**, e é essa água que dá vida à dramaturgia.

A dramaturgia não dá solução para a existência, muitas vezes levanta questões e uma das suas razões de existir é bem simples: **o que se faz nos palcos e nas telas não se deve fazer na vida**. Por meio de suas personagens, constrói e desconstrói o homem e às vezes é ultrapassada pela própria realidade, quando se escuta: “Essa história dava um filme”, “Como essa mulher fez isso?” etc. Isso porque a dramaturgia trabalha com os **limites das emoções** do ser humano, contradições por vezes tão profundas e obscuras que são capazes de surpreender até a própria dramaturgia.

Roteiristas e dramaturgos

Dramaturgo para mim é sinônimo de roteirista de cinema e/ou televisão, e faz parte de um dos ramos da literatura. Nas várias etapas da construção de um roteiro ou peça teatral, o autor roteirista tem seu momento poético, de contista e por fim de estruturador e dialoguista. Enfim, deve saber manejar a palavra com **destreza**, **ofício** e **diversidade** (ver item “Diálogo”, no capítulo 7, “O Tempo dramático”).

Mas diferente do escritor de livros, ele não escreve a **palavra implícita**, isto é, para ser lida por uma só pessoa. Escreve a **palavra explícita**, que deve ser absorvida por uma segunda pessoa, o ator, que a interpretará para uma multidão por meio de uma personagem. É literatura também, mas a serviço de uma cadeia de criação coletiva. Depende de outros artistas e do talento alheio para se tornar realidade. Portanto é muito mais difícil sua concretização, pois enquanto um necessita de um editor e de uma livraria o outro necessita de um batalhão de profissionais criativos para dar forma e vida ao material escrito.

Ao contrário do que se pensa, ou do que exigem os livros de roteiro dos prepotentes teóricos norte-americanos, em dramaturgia não existem leis. Ou melhor, existe uma única lei que jamais deve ser rompida: **não existe lei em dramaturgia.** Os roteiros são redigidos com base em princípios dramáticos, qualidades, exigências, componentes e conteúdos, que não são rígidos ou, melhor dizendo, rigorosos em sua utilização. Eles devem estar presentes **qualitativamente**, mas não **quantitativamente**.

Essa falta de “leis” dramáticas é um dos grandes méritos aristotélicos (teatro grego) e é válida até hoje, pois é com base nela que se cria o que se chama autoria, os novos movimentos artísticos e a cosmologia de um criador.

É importante notar que a arte do roteiro não segue a lei de **Newton,** não existem reações emocionais iguais e contrárias, porque as personagens são tão

imprevisíveis como a própria plateia. Portanto nasce daí o sentido da surpresa dramática. Logo a física está bem longe da mecânica de um roteiro.

Com certeza a dramaturgia é **anti-einsteiniana**. Ela não ganha conteúdo com o tempo real, é abstraída por ele. O tempo real ou acelerado, ao contrário do que dita Einstein, reduz a dramaturgia. O que amplia o drama é o **tempo dramático**. A profundidade do conflito humano, que é uma medida temporal mas não é física, é psíquica.

A **velocidade dramática** é dada pela **carga emocional**, em um espaço e tempo criados artificialmente por um autor, ocasionando em um espectador a capacidade de "viver" sem ter de se sujeitar a passar pela experiência efetiva de determinada situação e concomitantemente permanecendo no tempo real.

Por fim o roteiro e a arte dramática são **anti-freudianos**, pois não são **atemporais** como o inconsciente. Eles colocam o espectador em determinada situação/tempo/espaço, criando uma identidade com uma das personagens. Então esse ser ri, chora, torce e se transforma no outro. Um ser ficcional.

A capacidade ficcional não tem nenhuma relação com a **moral**, com a **política**, nem com a **matemática**, com a **física**, muito menos com a **psicanálise**. Talvez seja o conjunto delas, ou nenhuma delas. Ou talvez por perturbar todas essas matérias a ficção ainda sofra perseguições e censuras em pleno terceiro milênio. Mas certamente desnuda a sensibilidade do ser humano de se abstrair sem revelar emoções. O bom texto entretém enquanto informa e forma o mundo de uma maneira até hoje misteriosa.

O roteiro ou texto dramático possui três julgamentos: o primeiro é o da **plateia**, o segundo é o da **crítica** e o terceiro é o do **tempo**. Esse juiz de três faces só seria uma curiosa aberração, se não fosse verdadeiro.

Textos são enaltecidos pela plateia, massacrados pela crítica e esquecidos com o passar do tempo. Com outros roteiros acontece tudo ao contrário. Se tornam livros e cultuados como obras-primas marcantes.

O tempo, na arte de escrever roteiros para filmes e televisão, possui uma estranha artimanha: abolir escritos encomendados artificialmente, desencantar textos repletos de receitas morais ou políticas a serviço de regimes e poderes da moda. Também essa estranha mágica do tempo real desfigura a arte de vender transgressões, de dessacralizar sem repor, de ofender para apenas exibir um falso talento. Pela simples razão de que o autor-roteirista, dramaturgo, não pode ser confundido com o **sistema ideológico ou moral que o abriga**. Porque nesse caso, restritos a seu tempo e seu espaço, Shakespeare[1] seria um pirata escravagista e monarquista, os autores gregos pedófilos e sodomitas, Molière[2]

absolutista e Tchekhov[3] apenas um autor tzarista. E todos nós sabemos que eles são muito mais amplos do que isso. Ultrapassaram sua época.

De uma forma muito peculiar, vários autores revelaram para a humanidade mudanças que vieram a ser sentidas décadas depois. Vejamos alguns exemplos. Ibsen[4] e seu realismo influenciaram mestres americanos que deram vida ao realismo que contaminou o cinema e a metade do século XX. Pirandello[5] e seus estudos sobre a personagem abriram enormes portas para o diálogo interior e a interioridade da persona. Não podemos nos esquecer de Nelson Rodrigues, seu diálogo conciso, hipócrita, e o falso moralismo típico da sociedade brasileira. Os primeiros roteiristas brasileiros desbravadores e saudosos, Leopoldo Serran, Walter Durst, Armando Costa e Cassiano Gabus Mendes. A escola surrealista francesa e outras tantas, e inúmeras culturas, inclusive as orientais. Até chegarmos a Samuel Beckett[6] que nos surpreende com a **pulverização dramática**, absurdo total: pernas, mãos, cabeças, vozes em *off*, textos curtos, tudo como se fosse uma prévia de uma **linguagem cibernética**. Em resumo o que vivemos hoje, vários meios de expressão explodindo em múltiplas narrações e formatos, sendo a maioria sem expressão (ver capítulo 14, “Roteiros para novas mídias”).

É a **curva exponencial de comunicação de massa** tomando conta da nossa vida.

O roteiro

O que assistimos hoje é a morte da aritmética, mas não da matemática. As pessoas não fazem mais contas mentalmente e usam calculadoras. A morte gradual das grandes salas de projeção é uma realidade, mas não a morte da arte da **cinematografia**, **videográfica** e **digital**. A morte e transformação da ortografia são contínuas, tanto em âmbito oficial como pelo uso de abreviações na internet, mas a gramática segue cada dia mais complicada. E, obviamente, um novo conceito de direito autoral deverá surgir.

Enfim o que assistiremos é uma contração do tempo real dos roteiros, tanto no cinema como no teatro, na TV etc. Todavia o tempo dramático continua íntegro e as etapas de construção do roteiro serão sempre as mesmas, do mesmo modo que não podemos fugir das fases de construção de uma casa. Teremos sempre cinco **etapas na construção do roteiro**: ideia, conflito, personagens, tempo dramático e unidade dramática (ver capítulo 2, “O roteiro”).

Neste livro não menciono **regras de roteiro**, simplesmente porque elas não existem. Menciono princípios dramáticos. Definições são tratadas como fundamentos. A estrutura de três atos fixos com pontos determinados por **“pontos de virada”** cronometrados pelos teóricos norte-americanos me parece de um mecanicismo limitador, tão absurdo como se vivêssemos num universo pré-Copérnico onde planetas e estrelas estivessem suspensos em calotas geladas e imóveis.

Assim afirmo que a **estrutura** é construída com base em uma resultante composta pelas **exigências** do drama, somada à **identidade** das cenas e coroada pelo **tempo** dramático. Na escrita ficcional não temos necessidade de ser verdadeiros, apenas de transparecer a sensação de **credibilidade**. Nada mais e nada menos: só credibilidade, o limite entre a mentira e a verdade, a visão imaginativa de uma pessoa. É bom afirmar que credibilidade em dramaturgia não é sinônimo de **realidade** ou **verossimilhança**. Se fosse esse o caso, jamais iríamos ao cinema para assistir a filmes de ficção científica nem amaríamos o Super-Homem ou odiaríamos Mefistófeles. A relevância está em garantir a credibilidade daqueles seres ficcionais, o conteúdo das suas emoções durante um período de tempo, e de certo modo fixar seus conflitos para a plateia.

Também tenho consciência de que esses valores e certamente essas qualidades dramáticas podem sim ser aprendidos ou pelo menos exercitados, porque quando comecei nada disso sabia. Ou melhor, quase nada existia sobre o assunto. Hoje há uma bibliografia notável sobre o tema. Depois depende do talento de cada um. Mas certamente damos demasiada importância à tal inspiração e à criatividade em geral. E assim afirmo que aprendi muito lendo roteiros, livros sobre a matéria, vendo filmes e peças teatrais. Aprendi com os outros roteiristas e creio que **criadores** passam mensagens para outros.

Também estou ciente de que é muito cansativo ler roteiros e peças teatrais. Trabalhoso, podemos dizer. Isso requer sem sombra de dúvida mais **concentração** do que se debruçar sobre um romance, já que uma obra literária é escrita para o olho do leitor enquanto o roteiro é concebido para trabalhar com o **olho da câmera** e o **espaço cênico**.

Em literatura, num momento sobre prostituição noturna numa calçada próximo ao porto, o escritor descreve meticulosamente a umidade da calçada, a luz amarelada que baixa do poste, uma mulher vestida de preto com um decote cavado, maquiagem carregada, que caminha sedutora pela via e ao se aproximar de um homem com um cigarro amassado entre os lábios pergunta se ele tem fogo.

Já o roteirista escreve:

CALÇADA FRENTE PORTO. EXT. NOITE
Prostituta vestindo negro, maquiagem carregada, se aproxima de um homem.

PROSTITUTA
Tem fogo?

Isso em palavras pode parecer muito limitador, mas em termos de imagem é bastante expansivo. Porque o olho da câmera e os artifícios de computação podem alcançar locais, tempos e detalhes jamais imaginados pelo olho humano e sim pela mente de um criador. Em outras palavras, ele captura o jamais visto (ver capítulo 12, “Meios e linguagens”).

Uma última observação: de acordo com a Sociedade de Autores e Escritores da França, o trabalho intelectual é regulado por lei como sendo de quatro horas diárias. Bem diferente das outras categorias que trabalham de seis a oito horas por dia. O trabalho **criativo** e **imaginativo** pode ter o máximo de quatro horas diárias, sendo que o resto do tempo deve ser gasto para se alimentar intelectualmente com leituras, observações da vida e gestão de pensamentos.

DEPOIMENTO: 30 ANOS DE PROFISSÃO

Não sou unanimidade: 30% admiram meu trabalho, 30% odeiam, para 30% sou um mistério profissional e para os 10% que restam sou eu mesmo, que não sei o que sou. Ou melhor, um dia espero saber.

Em outras palavras, o trajeto não foi fácil. Em muitas horas pensei em desistir da profissão, queimar tudo e voltar à função de médico, minha primeira formação.

Grande parte dos meus roteiros (de 40% a 50%) jamais saiu do papel. Também não sou rico, só se for de ideias. Já acudi roteiristas doentes e cancerosos, sem teto ou dinheiro. Já os vi milionários e poderosos. É a loteria da vida como outra qualquer, desgraçadamente nem sempre ligada ao talento. Enfim é uma profissão instável, repleta de altos e baixos. Uma roleta-russa.

Quando escrevo me sinto bem. Quase eufórico, como alguém embriagado por um elixir, pois minha vida passa a ter um objetivo dramático e uma motivação como se eu fosse uma personagem liberta sem necessidade de autor.

Ao contrário do que se imagina, não fui bom aluno de português, tinha dificuldade na ortografia e na caligrafia. Era bom em redação. Fui considerado

um aluno disléxico, trocava as letras. Mesmo assim as letras sempre me fascinavam, principalmente os ditongos. Fui obrigado a aprender latim, pois estudava em um colégio Marista antes da reforma educacional e ainda meu avô era professor de latim, uma desgraça pura que no futuro me facilitaria em muito a aprendizagem rápida de diversas línguas e idiomas. Enfim falo e escrevo erradamente vários idiomas, mas gloriosamente todos me entendem.

Também sou péssimo para contratos e burocracias, sempre tenho a sensação de que estou sendo enganado e na maioria dos casos estou sendo realmente ludibriado. Acabo descobrindo que poderia ter ganhado mais, pois a verdade tem a tendência de se revelar e o roteirista é o profissional mais mal pago na cadeia criativa da palavra explícita.

Demoro em iniciar o ato de escrever, mas não sou preguiçoso. O que existem são dias extremamente difíceis, em branco. Quando escrevo sou concentrado e aplicado. Não tenho escrúpulos em parar e recorrer ao dicionário. Se duvido do significado de uma palavra vou à procura de um sinônimo, se perder o raciocínio, azar, paciência, perdi, talvez ele não prestasse mesmo.

Sou diurno, jamais escrevo à noite. Como dizia Dias Gomes, a noite foi feita para o prazer, beber, fumar, conversar e amar.

Não uso drogas ao escrever, somente Coca-Cola Light ou chá de camomila. Água gelada é um grande negócio. Sempre reviso o que escrevo no dia posterior. Faço no máximo três revisões no roteiro, mais do que isso desanda. Não acredito, por exemplo, em inumeráveis versões tipo dezessete reescrituras do roteiro: é canja requentada com caldo de muita gente e pouca galinha. Na maioria dos casos o roteiro perde vigor, identidade, é uma colcha de retalhos.

O roteiro é a crisálida, o produto audiovisual é a borboleta. É isso que o espectador vê, assiste e admira.

Entre o escritor e a tela que projeta a imagem, visor ou telão, existe uma perda de 20% da qualidade imaginativa presente no texto do roteirista, podendo chegar a 40% de perda se a produção e a direção forem de baixa qualidade artística. Se o roteirista reconhecer menos de 60% de seu escrito na obra final, tem o direito de interditá-la, refutá-la ou mesmo negá-la. A cada dia cresce o respeito pelo trabalho do roteirista e a qualidade da direção e da produção, logo esses fatos são cada vez mais raros.

O homem tem uma capacidade infindável de escrever sobre os infernos ou zombar deles, mas é incapaz de descrever um céu ou paraíso que nos apraza, ou melhor, que nos deixe satisfeitos. Um lugar para onde queiramos ir. Donde se conclui que a imaginação do homem é curta, ou que a teologia é prisioneira de

conceitos ultrapassados. Em ambos os casos pense bem antes de matar uma personagem.

Dizem que tenho facilidade em escrever. Todavia tenho uma enorme dificuldade com as letras e os símbolos e me atrapalho amiúde com a ortografia. Enfim não sei digitar até hoje, me atrapalho com as teclas. O fluxo de pensamento é mais veloz do que a minha miopia e coordenação motora. Disparate, contradição?

Por tudo isso, creio que meu talento não é “saber escrever”, ou “fluxo de pensamento rápido”, ou outra tolice qualquer. Na verdade tenho uma capacidade incrível de esquecer o que plasmo no papel. Depois de escrever uma cena ou descrever uma personagem tudo me desvanece como um vapor d’água sem deixar vestígio até o dia seguinte. Não reconheço mais o que escrevi quando termino um trabalho. Esse é meu talento: **esquecer**. Um homem de memória curta. Assim suponho que o criador é aquele capaz de fazer do pouco, muito. E depois esquecer.

De todas as formas me sinto recompensado como se tivesse feito uma venturosa viagem interior quando escrevo. E deixado como rastro nada mais que uma motivação para usufruto das próximas gerações. Tenho consciência de que as pessoas exercitam sua imaginação, um dos instrumentos mais belos da capacidade humana, com que escrevo e imagino.

E nada ultrapassa o **ato de imaginar**: estado que congrega sonho, ilusão e fantasia, que é nutrido pela memória e suplica para se tornar realidade.

CONCLUSÕES

A **dramaturgia** começa com a história do homem e é uma das mais antigas expressões da capacidade artística do ser humano. Nasceu em altares a serviço das religiões pela necessidade de deificação da humanidade.

Neste capítulo foram utilizados **períodos geracionais** como medida de apoio para demonstrar a velocidade progressiva da comunicação de massas que ocorreu nos últimos 65 anos: teatro, cinema, rádio, televisão, internet e novas mídias.

Enquanto tecnologicamente o homem superou limites até então inimagináveis, sua alma e suas emoções se mantiveram **inalteradas.** Isto é, desejos, frustrações, distúrbios e paixões, fazendo da dramaturgia um campo praticamente infinito para a **criação artística** já que trabalha com um conceito “humano”.

Em dramaturgia só existe uma lei: **não há lei em dramaturgia**. Somente princípios, fundamentos, conceitos e qualidades do drama. Ela não segue nem as leis da física newtoniana ou einsteiniana e nem as leis da psicanálise freudiana, ela é regida pelo **tempo dramático**. Em outras palavras, é regida pela **carga emocional** transferida para quem recebe o drama.

O roteiro tem como **função** entreter, enquanto informa e forma o mundo de uma maneira até hoje misteriosa. Mas é autoral. A diferença entre o escritor e o roteirista é aquela entre a palavra **explícita** e a **implícita**.

O roteiro é uma arte de criação coletiva, que depende de atores, produtores, diretor e outros profissionais. Sendo, portanto, a semente de um **processo de imaginação.**

Como escrevi em meu depoimento: o roteiro é a crisálida, o produto audiovisual é a borboleta. É isso que o espectador vê, assiste e admira.

EXERCÍCIOS

Os exercícios que proponho têm por função introduzir o leitor no mundo dos roteiros e roteiristas. Recordo que quando comecei em Londres nos anos 1970 a me interessar pela arte de escrever roteiros não existiam livros teóricos sobre a profissão, e uma amiga trouxe de Paris a edição do roteiro *A história de Adèle H.* (*L'histoire de Adèle H.*) de François Truffaut. Esse roteiro se tornou uma verdadeira bíblia para mim, fiz sua anatomia dramática e analisei suas cenas. Foi graças a ele que descobri que era aquilo que gostaria de fazer.

Assim sempre quando inicio meus cursos no exterior estimulo meus alunos a ler um roteiro, como na Escola de Cinema de Munique, e peço que no final eles tragam suas observações e notas. Também pode ser uma peça de teatro ou uma minissérie televisiva. Não é uma crítica, é uma análise dramática (ver itens "Roteiro final completo", no capítulo 9, "Tratamento final"; "Quadro de produtos audiovisuais", no capítulo 6, "A construção dramática"; "Planilhas de análise", no capítulo 8, "A unidade dramática").

1. Atualmente no Brasil já existem vários roteiros para venda em formato de livros. Sugiro a leitura de três roteiros editados, mas existe uma gama deles no site www.roteirodecinema.com.br/.

CIDADE DE DEUS – O roteiro do filme. Bráulio Mantovani, Fernando Meirelles e Anna Luiza Müller. Rio de Janeiro: Objetiva, 2003, 216 p. Contém minibiografias que facilitam a leitura das cenas.

A DOCE VIDA, 8 ½, AMARCORD. Federico Fellini, Ennio Flaiano, Tullio Pinelli e Brunello Rondi. São Paulo: Companhia das Letras, 1994, 310 p. Indico esses textos por serem clássicos da filmografia mundial e terem servido de inspiração para diversos outros cineastas do século XX.
O RESGATE DO SOLDADO RYAN. Robert Rodat. São Paulo: Manole, 1998, 96 p. Por ser um texto de ação, com direção de Steven Spielberg, que marca bastante a tendência atual da cinematografia americana.

2. Downloads de roteiros autorizados e legais, internacionais e nacionais. Leitura livre na rede. Sites indicados no Brasil: www.roteirodecinema.com.br/ ou www.casacinepoa.com.br/.
Também se encontram nesses sites roteiros de algumas séries e minisséries.
Seria uma desfaçatez de minha parte não acusar que há uma série de outros sites internacionais e nacionais repletos de roteiros e textos para download grátis, sem consentimento dos autores e sem nenhum controle autoral. Mas, como foi apontado neste capítulo, estamos numa fase de transformação de direito autoral e de descontrole total e pulverização da massa criativa.

3. Leitura de peças teatrais é um dos mecanismos mais valiosos para o crescimento de um roteirista. É uma pena que no Brasil se dá muito mais valor aos autores estrangeiros do que aos autores nacionais. É muito mais fácil encontrar uma tradução de uma peça estrangeira numa banca de jornal do que o teatro de Plínio Marcos, Dias Gomes ou Nelson Rodrigues. Mesmo assim, em algumas grandes bibliotecas públicas, como a Biblioteca Nacional da Sociedade Brasileira de Autores ou a da Academia Brasileira de Letras no Rio de Janeiro, pode-se requerer o texto desses autores com certa facilidade.
Em todo o caso, pelo menos nas bancas de jornal se encontram à venda em versão de livro de bolso os clássicos de Shakespeare, Molière e Tchekhov. Compre um deles e leia, mas torça para que a tradução seja de Millôr Fernandes.
Esse exercício sobre leitura teatral só revela a falência dessa arte nas últimas décadas no Brasil, que além de desprezar o texto nacional enveredou pelo experimentalismo dos diretores, pela comédia barata e o monólogo sem propósito. Enfim, a consequência está em décadas sem registro textual ou formador de autores. E muito menos de plateia.

Observação importante: Se o leitor está interessado, por exemplo, em

roteiros de novas mídias ou particularmente em perfis de personagens, é bom advertir que conhecer dramaturgia e o que já foi feito é um salvo-conduto para não repetir equívocos do passado e poder desafiar o futuro.

NOTAS

1 William Shakespeare (1564-1617), dramaturgo, poeta, tradutor e ator. Suas peças reinventaram o ser humano e possuem uma dinâmica e importância ímpar na história da humanidade que se refletem até hoje e além. Escrever sobre a obra dramática de Shakespeare é refletir sobre a genialidade, a autêntica originalidade e a primazia da criatividade. Produziu personagens às centenas que caminham do desespero ao êxtase, do riso ao canibalismo, com uma capacidade e maestria tão natural que todos eles nos parecem íntimos e verdadeiros. Cleópatras, Iagos, Julietas, Reis Lears, Otelos, Desdêmonas, Romeus, Bobos da Corte, Júlios Césares, Megeras Domadas, Alegres Viúvas e tantos outros, todos fazem parte de nós mesmos e do universo shakesperiano. E por conseguinte da história do mundo e de todos os tempos. Frases e diálogos proferidos por suas personagens em 39 peças se tornaram senso comum e ditos populares em todas as línguas. Criador do conceito da cena moderna, do tempo e espaço da dramática (utilizado neste livro), de todos os tipos de diálogo existentes até hoje, recursos de estrutura, gêneros (da comédia passando pela tragédia até o alegórico). O conjunto de sua obra faz que esse artista supremo seja estudado continuadamente até hoje. Portanto existe uma vasta bibliografia, análises e estudos sobre sua obra. Sua vida pessoal é marcada pelo mistério e pelas contradições. Em outras palavras, é bastante especulativa quanto aos reais acontecimentos de sua existência.

2 Molière, Jean-Baptiste Poquelin (1622-1673). A corte do Rei da França Luís XIV abrigou três dramaturgos, dois trágicos heróis, Pierre Corneille e Jean Racine, e um cômico-satírico, Molière. Em trinta anos de teatro compôs apenas sete peças que permanecem vivas até hoje: *A escola de mulheres*, *As preciosas ridículas*, *O avarento*, *O burguês fidalgo* e a grande tríade *Tartufo*, *Dom Juan* e *O misantropo*. Apesar da proteção do rei, *Tartufo* foi proibida e *Dom Juan* suspensa após quinze apresentações. Quanto ao gênero, Molière oscila entre a comédia, a sátira e por vezes uma ácida tragédia. Curioso notar como as personagens de Molière são estáticas dramaticamente, como em *O avarento*. Elas não se transformam no decorrer da ação dramática, ocasionando uma concepção artística completamente diferente da de Shakespeare. Todavia, não é menos importante ou signficativo, já que atualmente em qualquer programa de humor, sátira ou comédia o mesmo recurso é usado. Outras peças de Molière e seu talento foram concebidos para diversão da corte, acompanhados de música de balé, composta por Lully. Enquanto a vida pessoal de Shakespeare permanece desconhecida, a de Molière ao que tudo indica foi extremamente infeliz.

3 Anton Tchekhov (1860 – 1904). Maksim Górki escreveu em suas memórias sobre a presença física de Tchekhov: “Todos sentem um desejo inconsciente de serem menos dissimulados, mais verdadeiros, mais nós mesmos”. E Tolstoi completou: “É modesto e tranquilo como uma moça. É simplesmente maravilhoso”. Médico, dramaturgo e contista, Tchekhov adotou a banalidade como tópico principal de sua obra, o que representa um passo extraordinário e fundamental na dramaturgia. Suas peças mais importantes são *A gaivota* e *As três irmãs*. Ambas difíceis de serem classificadas por um gênero definitivo, pois existe uma incapacidade de ação dramática, ou melhor, humana. De acordo com o falecido e respeitado crítico Yan Michalsk (1932-1990), a peça *As três irmãs* contempla o enredo de três irmãs que pensam em ir para Moscou, arrumam tudo e não vão. Tão simples quanto isso, levou alguns críticos a pensarem no surgimento de um novo tipo de ação dramática: a peça sem ação dramática (*plotless play*). Absurdo dos absurdos, já que as personagens de Tchekhov são dadas a monólogos intermináveis e belíssimos, arranhados por momentos de intensa solidão (solipsismos), que nos remetem à profundidade dos grandes problemas das pequenas mentes.

4 Henrik Ibsen (1828-1906), dramaturgo nórdico que vivia numa casa sombria e escura em Oslo, na Noruega. Suas grandes personagens sempre carregam uma empreitada espiritual, heroica, social e depressiva. São elas: Brand, Imperador Juliano, Peer Gynt, Hedda Gabler e Solness, o arquiteto. Sua dramaturgia realista deu asas a vários estudos e artigos da crítica, como “Ibsen e o problema do teatro realista” e “Ibsen e o feminismo”. Foi bastante aproveitado como matriz da cinematografia e fez raízes no teatro americano.

5 Luigi Pirandello (1867-1936). Prêmio Nobel de Literatura, o dramaturgo siciliano conferiu uma renomada importância à noção da personagem e do ator e à vida no palco com sua peça *Seis personagens à procura de um autor*. O texto é um pântano de descontinuidade estrutural, em que verdades e mentiras se misturam de maneira extraordinária e tudo se torna no fundo uma representação da representação. Escreveu também outros textos teatrais. Porém sua obra maior revela seu amor pelo teatro e talvez pela mistura de gêneros, que transcende o melodrama e a farsa, sendo suficiente para revelar uma aguda percepção da condição humana e suas multiplas máscaras.

6 Samuel Beckett (1906-1989). Prêmio Nobel de Literatura, dramaturgo de percepção singular e de estilo próprio. Era irlandês mas se filiou à tradição europeia ao escrever em língua francesa. Sua peça mais famosa é *Esperando Godot*, aclamada por críticos e pelo público e reconhecida como um texto maldito, no qual se encontra a frase “O parto é feito em cima de um túmulo, a luz brilha por segundos e em seguida volta a noite”. O enredo trata de dois mendigos que surgem do nada e esperam um terceiro, chamado Godot, que jamais aparece. Beckett configura o denominado pós-modernismo dramático, insere vozes em *off* e situações inexplicáveis em seus textos teatrais e coloca as personagens em premissas aparentemente absurdas, todavia marcadas por eloquente senso emocional. Cito ainda *O inominável*, *A última gravaçao de Krapp* e *Fim de jogo*. Trabalha com textos curtos, emotivos e intensos. Suas personagens vivem conflitos e desconhecem a razão da existência destes. O autor simbolicamente pulverizou a estrutura dramática.

2 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 patetices. [...] 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.
Anton Tchekhov (*Letters on the short story, the drama and other literary topics*. Nova York: Minton Balch and Co., 1924, p. 170-80)

REFLEXÕES SOBRE O ROTEIRO

Existem diferentes formas de definir um roteiro. Uma simples e direta seria: **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 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" em que "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 comunicam a mensagem de maneira simultânea ou alternada. Nesse aspecto ele 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, é perdurável em função da tecnologia da gravação. Ela se assemelha 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 fidedigna, mas sim inclusive no fato de não depender da representação do humano ao vivo. Em outras palavras, o ator continua atuando mesmo depois de morto.

Para Jean-Claude Carrière, cuja posição compartilho, 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 o caso, é escrever de outra maneira. Com olhares e silêncios, 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 suaves para outros. Podem impressionar a inteligência ou alcançar o inconsciente, se entrelaçam, se misturam e por vezes até se repudiam. 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 fitas gravadas em vídeo e narra como foram suas férias está fazendo o papel de roteirista. Na minha trajetória, creio que trabalhei em todas as especialidades, desde os desenhos animados até o balé.

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. A lógica intrínseca do material dramático.

Um roteiro contém uma história que provoca identificação, dor, tristeza. **Pathos** é o drama, a porção dramática para ativar a ação. É a projeção da vida em ação, o conflito cotidiano que eclode em acontecimentos. O **pathos** afeta as personagens que, arrastadas por sua própria história e drama, reagem aos fatos se convertendo em heróis ou vítimas, ou inclusive em motivo de divertimento numa comédia para os outros.

A mensagem tem sempre uma intenção. É inútil tentar fugir à responsabilidade da falta de “ter algo a dizer”. Tudo é escrito para produzir uma influência, mesmo que esta seja somente para divertir. 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 essa forma escrita a que chamamos roteiro é algo muito efêmero. Existe durante o tempo que leva para se converter num produto audiovisual. Embora haja roteiros editados em forma de livro, atualmente até existem coleções ou sites dedicados 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.

ETAPAS DE UM ROTEIRO

A escrita de roteiros exige uma disciplina específica. Deve se avançar 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 ideia. 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 que se ajuste à dimensão adequada. Por último é preciso que seja polido 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 demonstram a composição de um roteiro provêm de uma experiência: do autor ou da empresa produtora. Não existem receitas magistrais: apenas talento e trabalho. Vamos nos propor a cobrir seis etapas no processo que nos leva ao roteiro final[6]:

- **Ideia**
- **Conflito**
- **Personagens**
- **Ação dramática**
- **Tempo dramático**
- **Unidade dramática**

Primeira etapa: ideia

Um roteiro parte sempre de uma **ideia**, um fato, um acontecimento que provoca no escritor a necessidade de relatar. A procura da ideia ou a sua descoberta são atividades nem sempre fáceis de abarcar. As ideias são por vezes sutis e difíceis de alcançar. No entanto, obrigatoriamente se convertem no

fundamento do roteiro. Isso exige o maior cuidado para descobrir, isolar e definir ideias dramaticamente pertinentes. Esse tema será aprofundado junto com a filosofia da ideia no capítulo 3, “A ideia”.

Segunda etapa: conflito

Mas a ideia audiovisual e dramática deve ser definida por um conflito essencial. A esse primeiro conflito, que será a base do trabalho do roteirista, chamaremos **conflito matriz**. Embora a ideia seja algo abstrato, o conflito matriz deve ser concretizado por meio de **palavras**. Começa aqui o trabalho de escrever.

Como todo processo criativo, o trabalho inicial fica quase sempre reduzido a um esboço. Assim começamos a imaginar a história, tendo como ponto de partida uma frase a que chamamos *story line*.

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”. Essa frase contém o enredo, a intriga, a tragédia. Diz-se que um bom roteiro, uma boa obra de teatro, pode se resumir numa única frase.

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

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

Certamente essa frase contém, em síntese, toda a história de Hamlet e seu conflito matriz, isto é, a *story line*. O fio, os fundamentos da trama.

Observei que meus alunos nem sempre gostam de escrever as séries de *story lines* que costumo dar como exercício. Certa vez Jean-Claude Carrière contou que uma *story line* inteligente abre outras possibilidades para a história e proporciona um novo aspecto do conflito. Ele explicou que para adaptar *Cyrano de Bergerac* ao cinema procurou uma nova *story line* e, por conseguinte, uma visão diferente do conflito escrito por Edmond Rostand. Por fim, a *story line* ficou com a seguinte forma: “Uma jovem bela e perfeita ama um homem belo e perfeito. Mas existe um grande problema, esse 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 cinco linhas e por meio dela devemos ficar com a noção daquilo que vamos contar. Resumindo, o conflito básico se apresenta por meio da *story line* e concretiza **o que vamos desenvolver**.

Terceira etapa: personagens

Chegou o momento de pensar em **quem** vai viver esse conflito básico. Devemos criar as **personagens**. Há quem pense que são as personagens que dão origem a uma história. Kit Reed, por exemplo, recomenda que os roteiros sejam revistos com base nas personagens: "Começo 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, 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 se faz por meio da elaboração do **argumento** ou **sinopse**. Nessa fase é que se começa a desenhar as personagens e a localizar a história no tempo e no espaço. Enfim 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 capítulo 5, "A personagem", falaremos sobre todos esses tipos de sinopses.

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

Quarta etapa: ação dramática

Na quarta etapa construiremos a ação dramática, isto é, a maneira **como** vamos contar o 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 isso se chama **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.

A quarta etapa é na realidade a construção da **estrutura**. Não é fácil definir esse conceito. Minha aproximação e tratamento tendem a ser de uma forma pragmática. O filme ou o telefilme acabado é estruturado em sequências. As sequências se organizam segundo uma unidade de ação, narrativamente imprecisa, composta por cenas, determinadas pelas alterações do espaço e pela 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, que sucede continuadamente 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 sequência de cenas. Os italianos chamam à estrutura *escaletta*.

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, que 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]. Esse tempo dramático, juntamente com a ação dramática, dá o sentido da **função dramática**. Essa terminologia **ação, tempo, função** pode parecer difícil por agora, contudo espero que no final do livro esteja clara.

O tempo dramático é o **quanto**, quanto tempo terá cada cena. Isto é, colocamos os diálogos nas cenas e por meio deles começamos a dar ao trabalho uma forma de roteiro. Nessa etapa completaremos a estrutura com o diálogo. Então cada cena terá o seu tempo dramático e a sua função dramática. Esse trabalho já se concretiza no chamado primeiro roteiro.

As personagens se desenvolvem, quem é quem, como e por quê, simplesmente por falarem mediante diálogos. A cena abre, desenrola-se e acaba. Colocaremos as emoções, a personalidade e os problemas de cada personagem

naquilo que sucede detalhadamente em cada cena. É o primeiro rascunho do roteiro a que se juntarão revisões, correções ou retoques. Os americanos chamam esse material de *first draft* ou *treatment*.

Esse rascunho de roteiro será revisto por algumas mãos, como produtor ou diretor, e proporcionará a primeira visão do trabalho realizado. Depois virá o segundo rascunho, o terceiro... até que o roteiro esteja pronto para ser produzido. Chamo essa fase de múltiplas revisões de **a guerra do papel**.

Sexta etapa: unidade dramática

Enfim o roteiro deve estar pronto para ser filmado ou gravado. Se for um roteiro de filme, podemos chamá-lo *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 nos telefonar e dizer: “Tenho dificuldade em realizar a cena 37” ou “Amanhã vamos rodar a cena 85”. Ou seja, 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”. Esses aspectos serão desenvolvidos no capítulo 9, “Tratamento final”. Neste livro vamos nos referir 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 essas funções costumam ficar aos cuidados da equipe de produção.

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

MAIS SOBRE AS ETAPAS

Essas seis etapas compõem o esqueleto didático deste livro. Vamos seguir, analisar e utilizar essa 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 pode observar 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 essa invasão que nem os roteiristas russos ou chineses conseguem evitar tentei encontrar, 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. Eles com frequência não faziam a menor ideia do que estavam traduzindo.

No meu primeiro livro sobre roteiro[10] de que foram feitas edições em português, castelhano, italiano e catalão, enfoquei as etapas de um ponto de vista mais operativo. Dividi os capítulos da seguinte forma: **1. ideia, 2. *story line*, 3. sinopse, 4. estrutura, 5. primeiro roteiro, 6. roteiro final**.

Atualmente opto por delinear meu trabalho por meio 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 **cenas**, isto é, a **unidade dramática**. Penso que com a nova proposta penetramos com mais profundidade no estudo da dramaturgia.

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 iremos desenvolver. Contudo, não devemos nos manter prisioneiros de classificações prévias, nem sua aplicação deve se tornar 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. Nesses casos, trata-se de uma união, não de uma dispersão.

A classificação mais ampla e vigente hoje em dia é a dada pelo *Screenwriters guide*[11], publicado nos Estados Unidos.

Essa classificação se divide em seis itens genéricos:

- **Aventura**

- **Comédia**
- **Crime**
- **Melodrama**
- **Drama**
- **Personagens**
- **Outros *(miscellaneous)***

Existem as seguintes subdivisões, acompanhadas de exemplos para facilitar a compreensão:

AVENTURA

Western	*No tempo das diligências*
Ação	*Piratas do Caribe 1, 2 e 3*
Mistério	*Blade Runner, o caçador de androides*
Musical	*Hairspray – Em busca da fama*

COMÉDIA

Romântica	*Sabrina*
Musical	*Mamma Mia!*
Infanto-juvenil	*Rebobine, por favor*

CRIME

Psicológico	*Psicose*
Ação	*O silêncio dos inocentes*
Social	*A sangue frio*

MELODRAMA

Ação	*Batman – O cavaleiro das trevas*
Aventura	*Dança com lobos*
Juvenil	*Caninos brancos*
Detetives e mistério	*Chinatown*
Crime	*Um crime de mestre*
Social	*Crash – No limite*

Romântico	*Match point – Ponto final*
Guerra	*Apocalipse now*
Musical	*Amadeus*
Psicológico e mistério	*Rebeca, a mulher inesquecível*
Psicológico	*O príncipe das marés*

DRAMA

Romântico	*O curioso caso de Benjamin Button*
Biográfico	*O aviador*
Social	*Um sonho de liberdade*
Musical	*Dreamgirls – Em busca de um sonho*
Comédia	*Pequena Miss Sunshine*
Ação	*Cidade de Deus*
Religioso	*O cardeal*
Psicológico	*Hannah e suas irmãs*
Histórico	*Operação Valquíria*

OUTROS

Fantasia	*O Senhor dos Anéis – O retorno do rei*
Fantasia musical e comédia	*O mágico de OZ*
Fantasia de ficção científica	*A.I. – Inteligência artificial*
Farsa	*Tá todo mundo louco!*
Terror	*Poltergeist, o fenômeno*
Terror psicológico	*Jogos mortais*
Documentário	*Tiros em Columbine*
Semidocumentário	*Na cama com Madonna*
Animação	*Wall.E*
Histórico	*Cleópatra*
Séries	*Lost / 24 Horas / The Tuddors*
Educativo	*Coleção Enciclopédia Britânica*
Propaganda	*Os boinas-verdes*
Mudo	*A última loucura de Mel Brooks*

Erótico *O império dos sentidos*

Basta observar essa classificação para descobrir 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 apresentada segue uma via de amplo pragmatismo industrial e é suficiente para que aqueles que pertencem a esse mundo compreendam, em princípio, de que gênero de produto se trata. Essa classificação é tão útil como qualquer outra e contém tantas contradições como qualquer outra. Enquanto não formos teorizar nesse campo, ela serve para se entender de um ponto de vista industrial e é conveniente conhecê-la. Ela nos ajuda a definir o tipo de *story line* e a marcar as convenções de gênero em cada um dos casos, conforme veremos no momento oportuno.

Em televisão também se usa essa classificação. No entanto, como nesse meio é tão importante a forma como o gênero, a divisão tende a ser outra. E os produtos televisivos são mais conhecidos pelo tipo de programa, por exemplo: minissérie, série, telefilme, telenovela etc., e uma maior mistura de gêneros. Definiremos mais adiante essas formas televisivas.

CONCLUSÕES

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

Foram referidos também alguns problemas terminológicos e introduzida a classificação dos gêneros do roteiro.

EXERCÍCIOS

Quando decidi me dedicar a escrever roteiros, a primeira coisa que fiz foi ler roteiros e compará-los com os filmes correspondentes. Lembro que um dos primeiros que li foi *Cidadão Kane*, de Orson Welles. Repito, foi fundamental ler roteiros e também peças de teatro. O essencial para o roteirista é ler dramaturgia.

Hoje em dia, com o DVD e downloads, é muito mais fácil estudar as obras cinematográficas, teatrais ou televisivas. Por tudo isso o exercício que proponho é o seguinte:

1. Escolher três roteiros de autores e gêneros diferentes. Por exemplo: um de Ingmar Bergman, outro de Dalton Trumbo (*Spartacus*) e outro de Leopoldo Serran. Ler esses roteiros com atenção uma única vez.
Ver/visionar o vídeo correspondente.
Comparar, cena por cena, a construção do roteiro na tela.

2. Gravar um capítulo de uma série de TV (dramática, *sitcom* etc.), baixar ou alugar
DVDs.
Tentar "escrever" alguma de suas cenas.

3. Buscar a página dos anúncios cinematográficos de um jornal qualquer. Classificar por gêneros os filmes já vistos. Repetir a experiência com a programação da TV.

4. Normalmente os jornais ou os programas de cinema ou televisão trazem pequenos resumos da história dos filmes ou das séries que anunciam. Ler os resumos, ver o filme ou o capítulo da série e voltar a escrever o resumo. Assegurar que é diferente daquele que foi feito pelo jornalista, que o nosso é mais profundo, mais completo, mais global e contém o final. Procurar uma fórmula própria de ver o audiovisual e seu conflito.

NOTAS

1 FIELD, Syd. *The screenwriter's workbook*. Nova York: Dell Publishing, 1984. p. 8.
2 DANCYGER, Ken. *Broadcast writing*. Boston: Focal Press, 1991. (Electronic Media Guides).
3 CARRIÈRE, Jean Claude. *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1991, p. 15.
4 Idem, p. 101.
5 Idem, 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) e *trama* (relato narrado) da análise literária. Todos eles estarão 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. *Debut on two*: *a guide to writing for television.* Londres: BBC Books, 1990, p. 56.
10 COMPARATO, Doc. *Roteiro*. Rio de Janeiro: Nórdica, 1983, p. 12.
11 *Screenwriters guide*. Distribuído por Writers Guild of America. West Inc. 8955 Beverly Boulevard, Los Angeles, LA 90048.

3 A IDEIA

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 (*Ensaios III*. Barcelona: Edições Orbis, 1984, p. 7)

REFLEXÕES SOBRE A IDEIA

O homem é um ser curioso que pergunta e nunca fica satisfeito com as respostas, e dessa 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 esse tipo de raciocínio não é suficiente e procuramos mais, queremos saber o "**como**" e o "**porquê**" para podermos desenvolver a nossa capacidade criativa, para podermos utilizar essa capacidade.

Existem diversas teorias sobre a criatividade, formuladas 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 e que não receba alimentação nem educação adequadas pode ter sua inteligência seriamente afetada. Sabemos também que um indivíduo em condições favoráveis e bem estimulado tende a desenvolver seu potencial criativo. Mas o saber popular não está de acordo com isso 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. Mas 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 vivam 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 ele. Mas antes vamos esclarecer o que se entende por ideia, criatividade e originalidade aplicadas à dramaturgia.

Para escrever um roteiro é preciso uma ideia. Algo tão simples e tão complexo como uma **ideia**: “O primeiro e mais óbvio dos atos do entendimento... O engenho para dispor, inventar e representar uma coisa”[1]. A ideia é um processo mental, fruto da imaginação. Do encadeamento das ideias surge a **criatividade**. Ideia e criatividade estão na base da confecção da obra artística.

A **originalidade** é o que faz que um texto seja diferente de outro. É a marca individual do texto, o seu estilo. Por esse motivo se fala 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 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 ideias aos cretinos”, afirma um tanto ironicamente Louis Aragon.[4]

CAPACIDADE CRIATIVA

Sempre senti grande curiosidade pelas fronteiras e diferenças entre inteligência e criatividade. A minha memória está cheia de recordações desordenadas das minhas leituras sobre as tentativas de compreender o processo criativo. Depois de tantos anos percebo que o ser humano é intrinsecamente inteligente, um ser que vive num firmamento contemplado por diversos tipos de inteligência e assinalado por nuvens que podemos chamar de criatividade. A imagem é poética sim, mas não foge da verdade conceitual. Não existem homens totalmente desprovidos da capacidade de entendimento, e o contrário também é verdadeiro. Da mesma maneira, um homem “unicamente criativo” viveria numa nuvem sem capacidade ou poder de permitir a passagem da luz do sol, isto é, de tornar efetiva sua imaginação.

Francis Galton e sua tese de que a inteligência e a criatividade têm uma base puramente genética serviram para sustentar as insensatas ideias 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 a inteligência humana. Esse 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, foi observado 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.

Dessa 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. Esse estudo é bem interessante, já que mesmo em condições adversas o artista é capaz de criar obras-primas. Segundo essa teoria, a mais aceita até hoje, podemos dizer que nossa criatividade é dirigida por um triunvirato mental.

De todas as maneiras, embora reconhecendo que esses estudos são importantes e necessários, creio que ainda existem muitos mistérios a respeito da criatividade, sua procedência e sua razão de existir. E os mistérios me fascinam. Sugiro aos roteiristas que não tentem definir totalmente esses conceitos, mas que tentem conhecer ou estabeleçam pelo menos uma aproximação com seu próprio processo de criação e seus mecanismos mentais e, o que é mais importante, que tentem exercitar esses processos.

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 me sentia infeliz. Foi a essa altura que decidi ser psicanalisado e mudei de rumo. A mudança de médico para roteirista foi bastante difícil, mas o resultado me parece positivo até hoje. Li a obra de Freud e a de Jung com grande interesse nessa época, e algumas das suas ideias ainda me interessam. Os estudos de Freud sobre criatividade são de tal importância que qualquer obra sobre o ato criativo

que não o mencione pode se considerar 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 me interessaram sobretudo as figuras de Melanie Klein e Lacan.

Em “Delírios e sonhos 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 fenômeno psíquico. Freud se refere também às obras da literatura, às personagens, aos temas e ao estudo do próprio escritor por meio 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 apologista da tese de que a pessoa feliz não tem fantasia, já que as fantasias são anseios insatisfeitos. Também os sonhos noturnos 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, “vestígios distorcidos de fantasias cheias de desejo de nações inteiras”, aquilo a que se chama “sonhos seculares”.

Jung, em sua teoria do “inconsciente coletivo”, segue a linha desses pensamentos. Assim, a fantasia (sonhar acordado) seria a correção da realidade insatisfeita, a invenção de uma realidade na qual 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 distingue perfeitamente o imaginário da realidade e gosta de relacionar 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 se baseia 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 a palavra *Spiel* (peça teatral e jogo, brincadeira) dá 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 relacionada com a expressão "pregar uma peça" (fazer uma brincadeira a alguém).

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

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 vai se passar. Diz ainda que as pessoas criativas são as que precisamente enfrentam essa incerteza. De certo modo, pode se comparar 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 se queria 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 forma de parábola o processo que sucede a ele 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 que em *Amadeus*, escrito por Peter Schaffer 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, escrevendo 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 e de onde vinham suas ideias, mas acreditava que se dormisse não conseguiria resultado algum. 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 suas sinfonias, dando graças ao Criador não pelas ideias, mas pela capacidade de não esquecer os sons que havia escutado durante a vida.

Segundo Tchaikovsky, se atendermos à tradição, era preciso ter muita paciência para esperar pela ideia. Mas o que ele achava muito importante era vencer a paralisia, o deixar tudo para amanhã, já que esse abatimento era pura e simplesmente o medo diante de um papel em branco. Nesse caso a pauta musical.

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

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

Alguém disse um dia, e 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 Thomas 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 creem que os bons roteiros provêm da inspiração. Tudo o que há a fazer é sentar diante da máquina de escrever e se comunicar com as musas. E então: Shazam! Qualquer coisa de mágico acontece. Na mente deles surgem ideias 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, se edifica sobre traçados e tratamentos de uma história cimentada sobre rocha sólida”[7].

Já que falamos de roteiros esta é uma verdade profunda. Despertamos 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, mesmo para os padrões de um produto hollywoodiano (as outras duas condições são “comercialidade” e “estrutura”)[8]. Jean-Claude Carrière, no encerramento do mestrado de Escrita para TV da Universidade Autônoma de Barcelona (UAB), em 1991, disse que o importante é sentir que por detrás de uma ideia existe uma história. Em outras palavras, descobrir a quantidade de história oculta que existe numa ideia.

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

A primeira se relaciona à personagem. Desde criança, e ainda hoje, sinto uma enorme curiosidade pelo ser humano. Olho para uma pessoa, ou vejo uma personagem ou leio sobre ela, e imediatamente pergunto a mim mesmo: Como é essa pessoa? Como faz para resolver o conflito de viver? Procuro detalhes. Por que tem aquele tique? Por que usa aqueles sapatos? Enfim, tento decifrar, por pura curiosidade, a pessoa e a sua personagem. Esse 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. Alguns amigos dizem que por vezes faço perguntas indiscretas, o que faz que pareça mal-educado. É um risco que corro.

A segunda é procurar histórias, e tento fazer isso 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 sustentar essa cena. Primeiro, me pergunto por que escolhi tal cena. Depois, reflito se ela será suficientemente forte ou reveladora da condição humana. Por fim, começo a transformar a cena a fim de encontrar um lugar para ela na intriga que construí ao seu redor. Isso é também um jogo mental que muitas vezes me faz passar por uma pessoa distraída.

Todo esse enredo mental é espontâneo e na maioria das vezes não me leva a nada. Somente me diverte e talvez seja a forma que utilizo para exercitar a mente. Uma nuvem passageira que se desfaz sem conteúdo ou resquício.

AS IDEIAS NÃO SURGEM DO NADA

Quando começo as minhas aulas falando sobre ideias 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, enxerga palavras na sua imaginação como se fosse uma tela? O ato de escrever é uma recopilação de palavras que se revelam na sua imaginação? Claro que não. Normalmente, nós vemos imagens e temos sensações. Interpretamos isso por meio das palavras. Para o roteirista, pensar em imagens é essencial. Certo dia, trabalhando com Xesc Barceló, esse grande amigo e roteirista catalão me disse: “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, esse exercício se torna repetitivo, devemos procurar ver também através de outros olhos e de outras mentes.

Lewis Herman, roteirista, elaborou aquilo a que chamou **quadro de ideias**. Esse quadro, no qual introduzi algumas modificações, é de grande ajuda para nosso trabalho de “mineiro à procura de ouro”.[9] Existem seis campos, nos quais, presumivelmente, encontraremos alguma ideia. São eles:

- **Ideia selecionada**
- **Ideia verbalizada**
- **Ideia lida (*for free*)**
- **Ideia transformada (*twist*)**
- **Ideia proposta**
- **Ideia procurada**

Ideia selecionada

Esse tipo de ideia 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 ideia selecionada é independente de outra pessoa ou de fatores externos. Muitos autores procuram quase sempre aí os seus temas, por exemplo Federico Fellini. Aquilo mais íntimo é frequentemente o mais universal, e uma ideia selecionada

com o tratamento adequado pode conduzir a resultados excelentes. Por outro lado, o escritor deve ser capaz de contar qualquer coisa além de 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...

Ideia verbalizada

A ideia verbalizada é a que surge daquilo que alguém nos conta, um caso, um comentário, um pedaço de história que ouvimos no elevador. É uma ideia que nasce de algo que captamos no ambiente que nos rodeia.

Gabriel García Márquez me explicou que teve a ideia de escrever *Me Alquillo para Soñar* (*Me Alugo para Sonhar*), série de TV que Ruy Guerra dirigiu para a TVE e ING em 1992 e em cujo roteiro trabalhei, quando ouviu de um conhecido a seguinte frase: “Gostaria de trabalhar enquanto durmo”.

Ideia lida (for free)

A ideia lida é aquilo que Lewis Herman denomina “ideia 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 inspirado no título de uma carta publicada no *Times*. Desse título, “The best years of our lives”, nasceu uma história que conservou o mesmo nome e foi um grande filme (*Os melhores anos de nossas vidas*).

Os jornais e revistas são uma excelente fonte de ideias. A seção policial de *O Globo* deu lugar a diversas histórias escritas por mim para a série *Plantão de Polícia*, da TV Globo. Por exemplo, a 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 interesse as notícias de revistas e jornais, presta atenção aos telejornais e programas informativos para engordar provisoriamente os seus fichários com milhares de “ideias lidas” que um dia podem se converter 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 “IDEIAS”. De vez em quando, passo esse fichário em revista e jogo fora a maior parte das coisas. Depois, recomeço a coleção. É esse o mecanismo que uso para guardar meu próprio cofre de ideias. Atualmente se pode usar o computador como cofre, mas com backup.

Ideia transformada (*twist*)

Uma ideia transformada é basicamente uma ideia 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 ideias, dos temas e dos tópicos, a variação dos mitos, é o sistema mais especificamente clássico da criação literária. É o que se chama c*ontaminatio*. Platão “reescreveu” uma grande quantidade de comédias gregas e explica isso em seus prólogos. *Henrique V*, de Shakespeare, foi uma ideia “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 ideia transformada. O plágio é a transcrição *ipsis litteris* de partes de uma obra, ao passo que a ideia transformada consiste em utilizar a mesma ideia, mas de outra maneira. Don Juan pode ser um conquistador por vocação, por destino ou por casualidade. Pode seduzir ou ser seduzido por Dona Inês, a quem pode também abandonar grávida ou se casar com ela e se divorciar 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 se arrepender a tempo. Talvez Deus não estivesse preocupado com Don Juan, seu castigo foi descobrir Dona Inês, 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 nos dar as chaves para uma série de novas histórias, outras saídas criativas.

Cuidado para não confundir a transformação de uma ideia com a **adaptação** (ver item “A adaptação”, no capítulo 11, “Outros roteiros”).

Ver televisão e ir ao cinema são meus esportes preferidos. Às vezes fico perplexo quando um aluno de roteiros ou até mesmo um profissional se mostra demasiado crítico no que respeita ao nível da televisão atual ou do panorama teatral e quando parece não gostar de nada do que vê. 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 pode até mesmo nos trazer novas ideias. Recordo que Marguerite Duras, escritora, roteirista e diretora francesa, tinha o hábito de entrar num cinema e ver durante dois minutos um filme qualquer. No fim do dia dizia que sua jornada havia sido muito mais emocionante porque vira uma mulher chorando, um casal fazendo amor e um homem morrendo.

Ideia proposta

Uma ideia proposta é uma ideia que nos é encomendada. Um produtor propõe um roteiro sobre a história de algum herói nacional ou para um filme educativo sobre os problemas ambientais do planeta. Com base nisso, vamos pensar no que escreveremos. A obra por encomenda é um desafio. É melhor escrever sobre um assunto que nos apaixona, 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 ideia 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 ideias que não são nossas, a personagens alheias a nós mesmos, de outros tempos e lugares.

Recordo muito bem o dia em que o diretor catalão Luis Maria Guell me mostrou o livro sobre a lenda do conde Arnau. Me vejo 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. Comecei a investigação mergulhando no universo medieval e saí nadando.

Ideia procurada

Uma ideia procurada é a que encontramos por meio de um estudo feito para saber qual é o tipo de filme que o mercado quer. Um estudo pode nos mostrar que não existe qualquer filme de aventuras no Brasil sobre, suponhamos, os conflitos entre portugueses e índios. O filme de Nelson Pereira dos Santos, *Como era gostoso o meu francês*, foi feito com base nessa 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 ideia 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. Foi o caso de *Love story* (*Uma história de amor*), da renovação de um gênero como *Star wars* (*Guerra nas estrelas*) ou como *Raiders of the lost arc* (*Os caçadores da arca perdida*). Ou pode ser o enfoque de um

tema de modo como nunca se fez até então. Pode também se basear na procura daquilo que agrada a determinado tipo de público, estratégia bastante frequente na televisão.

O filme *Apocalypse now*, de Francis Ford Coppola, sobre aquilo que ainda não tinha sido mostrado num filme de guerra a respeito do Vietnã, foi uma "ideia 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 ideias não são, portanto, excludentes.

Um exemplo clássico de ideia procurada que não funcionou foi o filme *Cleópatra*, de Manckiewicz. Comercialmente tinha tudo 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 e muito luxo. Mas, para infelicidade dos que nela trabalharam, o público não gostou da ideia. Curiosamente com o tempo o filme ganhou ares "cult".

CONSTRUIR UM POEMA, UMA OBRA LITERÁRIA

Stephen Spender, em seu livro *The making of a poem*[12], explica o que considera 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, porque a câmera e as novas tecnologias possuem maior acuidade de imagem do que a visão humana, o que as aproxima da imaginação. Em outras palavras, elas concretizam as percepções da imaginação e portanto ultrapassam os poderes visuais do ser humano.

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 por inteiro, e outra, mais lenta, a intervalos, da qual o trabalho às vezes surge e às vezes não. Poderíamos acrescentar o tipo de concentração do ator que se deixa levar pela personagem.

Uma pergunta que se deve fazer aqui é qual deles é o melhor. O imediato completo ou o outro cheio de intervalos e mais preguiçoso? Tanto faz. O importante é o resultado. É o leitor compreender o seu tipo de concentração e não lutar contra ele. Aproveitar o melhor que ele pode oferecer. Talvez aquele que interrompe frequentemente o seu trabalho conceba melhores conceitos do que outro que jorra concentrado um longo discurso sobre o papel.

Uma última observação. Para se ter ideia do nível de preconceito de alguns livros de roteiro estrangeiros, a concentração imediata e completa é chamada de anglo-europeia. E a lenta em estágios de hindu-islâmica. A mesquinharia humana não salva nem a arte.

Inspiração é a ideia 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 drogas facilitem o trabalho criativo, que ajudem a inspiração. É discutível. É certo que a droga atua sobre o sistema límbico, no qual 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 um "belo mas caótico fragmento cujas imagens flutuam confusamente"[13]. Ou a história de um conhecido cronista do Rio, beberrão 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, nos indica por meio 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 inspiração poética como "uma estranha sacudidela/que agita as ideias... Disformes silhuetas/de seres impossíveis... Ideias sem palavras/palavras sem sentido... Memórias e desejos/de coisas que não existem..."[16] Para mim a inspiração está ligada ao ofício, no exercício diário do ato de escrever. Me parece mais presente nas pequenas frases, na escolha de um vocábulo, do que nos grandes rasgos estruturais de um roteiro. Isso tudo, é claro, se a inspiração realmente existir.

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

Essas imagens arquivadas no nosso baú particular são aquelas que nos ajudam no dia a dia. 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.**

Atualmente, com o uso do escâner cerebral (visualização da atividade cerebral durante determinada ação), se nota que a imaginação está ligada não ao acúmulo da memória, mas à intensidade com que as ligações (sinapses) entre as células cerebrais ocorrem. Concluímos que a imaginação é fruto de um exercício intenso (uma troca intercelular) da memória e não do seu acúmulo. Isso explica a genialidade dos poetas, escritores e roteiristas jovens que mesmo sem experiência de vida alcançam níveis de trabalho surpreendentes.

Enfatizando: a **imaginação** é um exercício da memória. Não confundir imaginação com **fantasia**, já que esta é repetitiva, não trabalha com o tempo/espaço e portanto não tem conotações artísticas.

Como dizia Scott Fitzgerald: a imaginação de primeira ordem tem a capacidade de manter no espírito duas ideias opostas ao mesmo tempo, sem perder a capacidade de funcionar.

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. Essa capacidade de manejar o tempo dramático e o ritmo do roteiro é algo particular e próprio de cada roteirista.

Recordar que nos reportamos ao triunvirato mental descrito pelo professor Robert J. Sternberg, da Universidade de Yale, que ao estudar a relação entre o talento, a nossa capacidade criativa e a inteligência apontou a vertente empírica, a possibilidade do artista de se adaptar a novas situações e mudanças do ambiente, até adversas, sem perder seu vigor criativo.

E não faltam histórias ou biografias sobre o tema. Vide Oscar Wilde, Van Gogh e até escritores perseguidos durante o macartismo americano que continuaram a escrever, sob pseudônimos, grandes livros e peças. Para não falar das perseguições aos criadores não comunistas que viviam atrás da Cortina de

Ferro. Por outro lado, se alguém mudar uma samambaia de lugar provavelmente ela morrerá. O mesmo acontece se retirar um animal irracional do seu habitat natural.

Sobre a perseguição nos sistemas ditatoriais e comunistas sugiro que se veja o filme *A vida dos outros* (*Das leben der anderen*, ganhador do Oscar de melhor filme estrangeiro em 2007), do diretor e roteirista alemão Florian Henckel von Donnersmarck.

A quinta qualidade é a fé, a **autoconfiança**. Escrevemos, desenvolvemos e finalizamos o trabalho com a absoluta certeza de que realizamos uma obra perfeita. Sem fé nada se pode fazer. Depois virá a autocrítica, mas sempre com a 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. A perda da autoconfiança durante o processo criativo pode ser bloqueadora. Por outro lado a autodeificação do criador durante o processo pode ser tão nefasta quanto devastadora.

IDEIAS VALEM OURO

Uma boa ideia pode mudar a face do mundo ou, pelo menos, nos garantir a sobrevivência. As ideias valem dinheiro. Se somos pessoas que vivem das ideias, não há injustiça no fato de nos pagarem por elas. Claro que às vezes damos uma ideia e não cobramos nada, mas nesses casos se trata de um “presente”.

Às vezes nos pagam apenas para darmos ideias, como sucede no trabalho de roteiro nos cursos de formação. Também o de *script editor* ou o de *script doctor* (ver capítulo 10, “O roteirista”) são trabalhos que consistem em dar ideias e contribuir para o roteiro de outras pessoas.

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

As ideias valem dinheiro e portanto é preciso ter cuidado. Quando temos uma ideia, um roteiro, um título, uma obra de teatro, uma letra musical etc., devemos registrar essas criações imediatamente. Existem organismos que se ocupam disso. No Brasil, a Sociedade Brasileira de Autores Teatrais e a Biblioteca Nacional são os mais importantes, mas não os mais atuantes no panorama atual. Existem outros como a Sociedade Geral de Autores e Editores da Espanha (SGAE), a União Brasileira de Compositores (UBC), o Escritório Central de

Arrecadação e Distribuição (Ecad), a Associação de Músicos, Arranjadores e Regentes (Amar) e a Associação Brasileira de Música e Artes (Abramus), entre outros. Todavia mais ligados à música do que à dramaturgia.

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

Chaplin roubara sua ideia. Welles fez uma visita cordial ao produtor, conseguiu que pagasse por ter utilizado sua ideia e exigiu que colocasse seu nome nos créditos do filme. O autor de *Luzes da ribalta* nem discutiu, se limitou a aceitar. Anos antes Chaplin já havia plagiado algumas ideias de *A nous la liberté* (*A nós a liberdade*), de René Clair, em *Tempos modernos*[17]. Todos os roteiristas já passaram pela experiência de "se sentirem roubados" e verem suas ideias 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 ideias roubadas as de qualquer história com incesto, como aquela *story line* que escrevemos um dia e guardamos numa gaveta.

Numa ocasião enviei a uma TV, por encomenda do seu diretor, três ideias. 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 me pagou o trabalho. Depois, passaram esse trabalho a outro, que o transformou numa telenovela. Em nenhum dos casos reagi judicialmente, mas fiquei bastante sentido. Talvez tenha cometido um equívoco, talvez não. Ossos do ofício.

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

NECESSIDADE SOCIAL DA CRIATIVIDADE

Ao mesmo tempo que o mundo procura criatividade e que "ideias valem ouro", um trabalho da Unesco[18], assinado por C. R. Rogers, demonstra que em termos sociais o panorama é bem diferente. Vejamos: a educação tende a ser conformista e estereotipada. Na ciência tende a formar muito mais técnicos do que cientistas que irão propor novas hipóteses, críticas e teorias, e na indústria os departamentos administrativos são muito maiores que os departamentos artísticos e de design.

O entretenimento tende a ser passivo mesmo com a existência do ***zapping***[19], do ***zipping***[20] e da **interatividade**. Na vida familiar o indivíduo é levado a se vestir, proceder e se comportar dentro de um padrão estabelecido pela família e pela sociedade.

Enfim, o ser diferente é o perigoso.

Em termos de **mercado de trabalho** as **atividades criativas** correspondem a **20%** da massa laboral existente sobre a face da Terra. Os outros **80%** são atividades repetitivas. Por exemplo: num restaurante é fácil observar que a atividade criativa está no fundo, escondida na cozinha, ela é a do cozinheiro.

Levamos em conta que o trabalho criativo seja escrever, pintar, compor uma música, costurar etc. e tal. Não confundir labor criativo com comportamento aberto ou comunicativo. Um *maître* ou garçom pode ser muito simpático, enquanto o cozinheiro pode possuir um mau humor tão ácido como vinagre barato. Mas ele é o criativo.

As estatísticas da Unesco provam que a **faixa de desemprego** das atividades criativas soma **80%**, deixando só **20%** de empregos oferecidos.

Concluímos que em termos sociais o mundo rechaça de forma generalizada a atividade criativa, mesmo que seja por meio dela que se crie uma infinidade de outras atividades. Mas se o mundo é conformista o criador não deve ser. Deve imaginar e acreditar no seu trabalho, pois só assim se completará como um ser pensante.

CONCLUSÕES

Tentamos definir as ideias do ponto de vista do escritor de roteiros. Tratamos dos conceitos de criatividade e originalidade. Foram apresentados as qualidades do processo criativo e o quadro geral de ideias. Depoimentos de criadores e filósofos foram expostos. Classificamos diversos tipos de ideias e falamos de como o roteirista deve trabalhar para encontrar essas ideias. Por fim, demonstramos que elas são de ouro apesar de o mundo ser conformista e dar mais valor às atividades repetitivas. Ainda foram dadas as noções de *zapping* e *zipping*.

EXERCÍCIOS

Os 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 ideias com os roteiristas. Eu próprio me inspirei nas atividades de relaxamento de psicomotricidade para fazer os exercícios práticos de ideias.

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. Escrever 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. Por meio desses exercícios, devemos procurar nosso mundo interior e exercitar a capacidade de gerar imagens.

2. Procurar no jornal do dia anterior três notícias que possam ser convertidas em histórias separadas. Reduzir essas histórias ao mínimo possível de palavras.

3. Ver um ou vários documentários em vídeo. Tomar um desses documentários e tentar fazer dele a base de uma história de ficção.

4. Dar um passeio na rua, no metrô, num elevador e recolher palavras ou frases ouvidas. Pegar uma ou duas. Escrever uma pequena história em cinco linhas.

NOTAS

1 *Diccionario de la Real Academia Española* (http://www.rae.es/rae.html).

2 *Eclesiastes* 1:10.

3 William James é um dos fundadores da psicologia moderna. A frase se encontra no capítulo 20 do livro. *O princípio de psicologia*, um tratado editado pela primeira vez no final do século passado. Existem várias edições.

4 ARAGON, Louis. *Traité du style*. Paris: Gallimard, 1980.

5 FREUD, S. *Délires et rêves dans la* Gradiva *de Jensen*. Paris: Gallimard, 1933 (1907). [Edição brasileira: FREUD, S. "Delírios e sonhos na *Gradiva* de Jensen". In: *Obras completas*, v. IX. Rio de Janeiro: Imago, 1976.]

6 FREUD, S. *Der dichter und das phantasiere*. Paris, Gallimard, 1933 (1907). [Edição brasileira: FREUD, S. "Escritores criativos e devaneios". In: *Obras completas*, v. IX. Rio de Janeiro: Imago, 1976.]

7 ARMER, Alan A. *Writing the screenplay: TV and film*. Belmont, CA: Wadsworth Publishing Company, 1988, p. 42.
8 SEGER, Linda. *Making a good script great*. Hollywood: Samuel French, 1987, p. 78.
9 HERMAN, L. *A practical manual of screenplay writing*. Nova York: New American Library, 1951.
10 Idem.
11 Personagem vivida por Woody Allen no filme de mesmo nome (1983), que sofria de uma enfermidade que a fazia se adaptar fisicamente às pessoas que a rodeavam.
12 SPENDER, Stephen. *The making of a poem*. Londres: H. Hamilton, 1955.
13 DAICHES, David. *A critical history of English literature*. Londres: Secker & Warburg, 1969, p. 898.
14 BENAVENTE, J. *La mariposa que voló sobre el mar*, acto I, cena I, 1926.
15 COLERIDGE, S. "Kubla Khan", último verso, terceira estrofe.
16 BECQUER, G. A. *Rima III*.
17 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.
18 Arquivos da Unesco – C. R. Rogers, *Necessidade social da arte.*
19 *Zapping*: troca de canais feita pelo espectador, criando sua própria programação.
20 *Zipping*: avançar ou retroceder a imagem de um filme saltando cenas e comprimindo o tempo dramático. Daí nasceu a expressão *zip*, tipo de compressão da mídia eletrônica que diminui o tamanho total do arquivo, permitindo transferir quantias maiores de dados em menos bytes.

4 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 nenhuma exceção, brotam dessa nascente eterna. Sem insegurança não haveria progresso. A vida ficaria paralisada. A vida seria impossível.
Lajos Egri (*The art of creative writing*. New Jersey: Citadel Press, 1965, p. 29-30)

REFLEXÕES SOBRE O CONFLITO

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

O homem é um ser dialético, se desenvolve por meio 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 sempre se encontra entre uma coisa e outra e tem de optar e descobrir soluções para os conflitos, a fim de resolver as suas contradições. A ausência de antagonismo seria a tão famosa, talvez por sua inacessibilidade, paz. Ou melhor, a harmonia, o nirvana. Mas a paz não dura para sempre. Na verdade é um ideal e, como tal, inalcançável, uma vez que continuamente surgem questões e disputas. Tudo, no conjunto, faz que duvidemos continuamente, nos debatendo entre **ser ou não ser, estar ou não estar, querer ou não querer, poder ou não poder, fazer ou não fazer**.

A famosa frase de Shakespeare, *To be or not to be, that is the question* ("Ser ou não ser, eis a questão"), que encontramos na muito conhecida primeira cena do terceiro ato de *Hamlet*, é genial porque sintetiza em poucas palavras o maior conflito do homem, igualmente enunciado por Racine: *Je ne sais pas où je vais, je ne sais pas où je suis* ("Não sei aonde vou, não sei onde estou")[1].

CLASSIFICAÇÃO DO CONFLITO

De um ponto de vista didático, podemos distinguir três tipos de conflito na personagem.

1. A personagem pode estar em conflito com uma **força humana**, com outro homem ou grupo de homens. Por exemplo: *Platoon* ou qualquer filme de ação violenta ou de guerra. Na televisão, temos os exemplos de *Lampião e Maria Bonita* e *24 Horas*.

2. A personagem pode estar em conflito com **forças não humanas**, a natureza ou outros obstáculos. Por exemplo: a luta contra o fogo em *Inferno na torre* e, em geral, todos os "filmes-catástrofe". Na televisão, poderíamos citar *Heroes*, série em que os protagonistas se veem acossados pelas mais diversas e extraordinárias circunstâncias, em conflito com elementos tais como o tempo, o espaço e fenômenos paranormais.

3. A personagem pode estar em conflito consigo mesma, com uma **força interna**. Por exemplo em *Sobre meninos e lobos* e, em geral, nos filmes psicológicos. *In Therapy* é um bom exemplo televisivo, assim como *Malu Mulher*.

Como em todas as classificações que vimos fazendo, não se trata de compartimentos estanques. Tanto em filmes como em programas de televisão aparecem misturas e combinações desses três conflitos. Já o dissemos anteriormente: essa é uma classificação simplesmente didática. Assim, a obra de Spielberg, *Encurralado*, reflete o conflito com uma força humana. Sem dúvida o enorme caminhão tem de ser conduzido por alguém, embora nunca vejamos o rosto do motorista. Mas também expõe um conflito interno, uma vez que o protagonista, imerso numa crise afetiva, precisa demonstrar a si próprio que é capaz de superar sua indecisão. Ao mesmo tempo a luta é contra uma força não humana, porque de fato se mostram uma máquina-automóvel, uma máquina-caminhão e uma estrada cheia de curvas perigosas, precipícios e outros obstáculos que devem ser vencidos.

Em resumo: um conflito audiovisual pode conter todos os conflitos: **homem *versus* homem**, **homem *versus* forças da natureza** e **homem *versus* ele**

próprio. No entanto, temos um único conflito matriz, aquele que chamamos de predominante.

STORY LINE

Story line é o termo usado para designar, com um mínimo de palavras, o conflito matriz de uma história. Eu não dedicaria à *story line* mais de cinco ou seis linhas, porque é justamente a síntese da história. Uma *story line* deve englobar o essencial, isto é:

- A apresentação do conflito
- O desenvolvimento do conflito
- A solução do conflito

Por outras palavras, corresponde 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. Esses três tempos fundamentais, que se encontrariam em todos os níveis e não podem se traduzir 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. Essa é, quem sabe, uma constante secreta, que é preferível conhecer, nem que seja apenas para violar”[2]. Dessa 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 seguirmos essa ordem, teremos uma *story line* que será boa ou má dependendo do talento do autor. Com isso 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 unívoco. Conforme as escolas de dramaturgia, pode se interligar com os termos *plot principal* ou *story synopsis*[3], e os roteiristas devem saber se adaptar 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.

Insisto que a *story line* representa o **que**, 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 história.

Vejamos um exemplo de *story line* fornecido por Graham Greene, o famoso roteirista e romancista inglês: “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, senão 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 contêm esse mesmo conflito matriz?
- Quais são as possibilidades dramáticas da nossa *story line* em comparação com esses outros audiovisuais com temática igual ou semelhante?
- Qual é a tese? Que queremos dizer com essa *story line*? Que ângulo do enredo vamos explorar?

Todos conhecem, e se não conhecem vão passar a conhecer, a história de *Cyrano de Bergerac*, de Edmond Rostand, o poético clássico francês que até hoje encanta multidões. O enredo é bem simples: um mosqueteiro narigudo e inteligente se apaixona por uma nobre donzela. Como sabe que é feio contrata um rapaz bonito para cortejar a moça e usar os seus poemas para conquistá-la. Ela se apaixona mais pela inteligência do rapaz do que por sua beleza. Ele morre. Ela se recolhe num convento. Um tempo depois, o mosqueteiro feio e narigudo vai visitar a donzela, mas ambos descobrem que é tarde demais para a paixão. Perderam o amor por uma trapaça boba.

Isso seria uma *story line*, correta e seguindo a marcha do texto teatral original. Mas o roteirista pode ser mais criativo e atuar sobre o ângulo da história e do enredo e sobre a visão dramática da peça de uma maneira totalmente inovadora. O que muda tudo.

Senão vejamos: "Era uma vez uma nobre donzela que se apaixona pelo homem perfeito, lindo, inteligente e mosqueteiro. Um dia descobre que eles são dois. Desesperada ela se refugia num convento. Por fim descobre que só amava um deles, mas já é tarde demais para o amor".

Isso posto, seja sintético, direto e criativo na concepção de sua *story line*.

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.

É preciso 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 lines* incluídas mais adiante foram feitas por alguns alunos do mestrado de Escrita para Cinema e TV da Universidade Autônoma de Barcelona (UAB), do curso de 1991-1992, os quais amavelmente me autorizam a utilizar aqui os seus trabalhos.

Deve ser levado em conta que estas *story lines* foram feitas durante as aulas, como exercício prático.

Primeira análise

Com base em uma notícia do jornal (ideia 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 se tornam amigos. Surge uma oportunidade e os dois fogem. A caminho da cidade, as diferenças voltam a aparecer e, depois de uma discussão, se separam. 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, diante da mesma problemática, se aproximam me parece excelente. Notar que essa *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 essa *story line* para uma minissérie televisiva de quatro horas de duração.

Resultado

> Cinco homens de diferentes nacionalidades (argelina, coreana, argentina, polonesa e maltesa) se encontram num centro para estrangeiros, onde aguardam sua expulsão da Espanha. Se tornam amigos. Conseguem fugir e se separam. Os cinco iniciam caminhos diferentes que os levarão 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, dessa 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.

Segunda análise

Sobre uma ideia 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, é visível que a história tem possibilidades dramáticas.

Proposta

A segunda parte do exercício consistiu em pedir a outro aluno que, em apenas cinco minutos, tornasse a *story line* mais clara e 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, isto é, desequilibrada. Se converte numa série de episódios fechados e 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.

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", se descobriu que um dos alunos tinha uma tia alcoólatra. Com base nessa ideia selecionada, surgiu a seguinte *story line*:

> Uma jovem procura a autodestruição por meio do álcool. Chegando a um estado de quase *delirium*, começa a pintar e seus quadros se tornam conhecidos. Obtém fama e dinheiro, mas não consegue pintar se não estiver embriagada. Investe a fortuna adquirida na cura da desintoxicação, mas seus quadros deixam de ser bons. Perde tudo 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 me parece interessante, mas corre o risco, em termos de *ethos*, de sugerir que as drogas são imprescindíveis para a arte e, além disso, que elas oferecem 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 para ela a oportunidade de pintar, alcançando grande posição e fama. Quando tenta se libertar do vício da bebida, verifica que perde a inspiração perante as telas. Angustiada por esse beco sem saída, opta por renunciar ao luxo e à fama e passa a frequentar os Alcoólicos Anônimos, ao passo que para subsistir acaba trabalhando como caixa num supermercado.

Observações e análise

A *story line* também está completa. Nesse 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 essa *story line* suscitou muita discussão e se procurou uma saída ética mais apropriada à história, suprimindo os conceitos “bebida = pecado” e “magia/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. Enfim, notar que as opções dramáticas são várias e infinitas. E recordo que só existe uma lei em dramaturgia: a de que não existe lei em dramaturgia.

Análise final

Com a realização e a análise desses trabalhos, pretendo 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.

CONCLUSÕES

Foi apresentada a argamassa principal da dramaturgia: **o conflito**. Este foi definido e classificado. Foi indicado que conflito básico se apresenta em cinco

linhas a que se chama *story line*. Foram comentados alguns exercícios realizados por alunos.

EXERCÍCIOS

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

1. Procurar nos jornais do dia três notícias ou reportagens. Sintetizar cada uma delas numa *story line*.

2. Escolher um telefilme ou um filme em exibição. Assistir e escrever sua *story line*.

3. Recriar a *story line* dos seguintes filmes: *Barton Fink — Delírios de Hollywood*, dos Cohen, *Thelma e Louise*, de Riddley Scott, *Tropa de elite*, de Rodrigo Pimentel, Bráulio Mantovani e José Padilha.
Repetir o exercício com as seguintes obras televisivas: *O Tempo e o Vento*, *Roma* e *O Primo Basílio*. É difícil encontrar produtos televisivos num videoclube. 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 e *A sangue-frio*, de Truman Capote.

4. Ver em vídeo um filme. Interromper a exibição de meia em meia hora e fazer, de cada vez, uma *story line*. Notar que a cada nova *story line* que se escreve vão se juntando conceitos novos e eliminando outros da anterior. Na última, temos a *story line* definitiva. Examinar cada uma das incompletas e acrescentar a elas finais diferentes do original.

5. Construir uma *story line* de um desenho animado, de *Tom e Jerry* por exemplo.

NOTAS

1 *Fedra*, ato III, 1.

2 CARRIÈRE, J. C.; BONITZER, P. *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1991, p. 34-5.

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

5 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*. Madri: Ediciones Cátedra, 1985, p. 134)

REFLEXÕES SOBRE A PERSONAGEM

Personagem vem a ser algo como personalidade e se aplica 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, comediógrafo grego e 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, no argumento e enredo. Nós partiremos da observação de que não é tão fácil separar **o que se passa** e **quem o faz** ou **a quem isso sucede**. É atribuído 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]

Muitos roteiristas consideram a sinopse o reino da personagem. Não creio que seja bem assim. Como veremos adiante o verdadeiro argumento é bem mais amplo do que isso.

É bom notar que personagens e seres humanos apesar de emanarem sentimentos são frutos de árvores que não dividem a mesma raiz. Os homens necessitam de esperança, enquanto os ficcionais de expectativas. São emoções completamente diferentes, pois carregam níveis diversos de ansiedade e intensidade dramática.

Um homem esperançoso é feliz, um homem cheio de expectativas normalmente é uma criatura tensa. Já uma personagem cheia de esperanças é

uma ingênua, enquanto outra envolta em expectativas detona tensões e conflitos. É um ser rico e complexo para o drama.

Outro aspecto que devemos ressaltar é que a personagem é um ser intrinsecamente sincero. Ela sempre acaba expondo suas verdades para o público e com elas se transforma. Já o ser humano possui o hábito de mentir e ser falso, conjunto que chamamos de hipocrisia. Quando depara com a verdade, na maioria dos casos não sabe o que fazer com ela.

Outros três termos que devemos levar em conta no desenho do perfil de uma personagem são: **veracidade**, **verossimilhança** e **realidade**.

Sendo as personagens seres ficcionais elas não são reais, todavia devem ocasionar a sensação de realidade com porções de verossimilhança e alguma veracidade. Mesmo que tais premissas sejam todas falsas. Esse tênue equilíbrio será analisado durante este capítulo e ao final se encontram exercícios específicos sobre os três eixos catalisadores da concepção de uma personagem.

SINOPSE

O **argumento**, ou **sinopse**, é a *story line* desenvolvida sob a forma de texto. Uma vez que o conflito matriz se apresenta na *story line*, o segundo passo é conseguir personagens para viver uma história, que não é senão o 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. Podemos dizer que a sinopse é o reino da personagem e quanto mais desenvolvida estiver mais possibilidade terá o roteiro.

A sinopse são ideias de nossa lavra, a defesa de nossas personagens, a expressão escrita da alma da história. Convém 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. Embora deva ser atraente e sugestiva, sua qualidade mais determinante é a solidez, porque é sobre a sinopse que se apoia o passo seguinte.

O texto de uma sinopse diz apenas como serão **transportadas** para a tela as personagens por meio de uma história. É um texto que quer ser transformado em imagens e diálogos.

A sinopse é a primeira forma textual de um roteiro. É preciso que especifique 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 serem claras e explícitas 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 claro?
- Qual é o clímax? Possui impacto?
- Quais são as ações principais do protagonista?
- O que pretendemos explicar com essa 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, apesar de a especialização de “argumentista” não ser muito comum no mercado. Pelo menos no momento.

Em Portugal, “argumentista” é confundido 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.

Também é bom ressaltar que um conto ou uma peça teatral pode servir de argumento, já que é material escrito, ficcional, contém personagem, tempo e espaço específico (ver item “A adaptação”, no capítulo 11, “Outros roteiros”).

Ainda chamo a atenção para o fato de que o argumento é considerado a última parte **“literária”** entre as etapas de construção do roteiro. Em outras palavras, ele é escrito para ser lido. Com base na sinopse trabalharemos com **“dramaturgia pura”**. Palavras explícitas (diálogos), cenas, tempo dramático, estrutura etc. Artes, princípios e necessidades para outros meios de expressão e de representação do humano.

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 de que tratam suas obras. É 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**, resumo da história tal como é contada. Ambos se opõem 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. Falamos em tema de "amor", "amizade", "traição", "negócios", "capacidade de adaptação às diversidades", "falsa eficiência", "obsessão", "frustração", entre outros.

A linguagem dos audiovisuais adota sistematicamente essas 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***. Temos repetido que a flexibilidade e a clareza de ideias, além da terminologia, são virtudes do roteirista. A conservação da própria língua exige que se disponha de termos próprios para cada conceito, mas a universalidade desse 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.

Tipos de sinopse

A sinopse pode ser considerada o resumo da história vivida pelas personagens. Existem basicamente dois tipos de sinopse: a pequena sinopse e a grande sinopse.

A **pequena sinopse** vai de três a cinco folhas, contém as personagens principais e sua respectiva história de forma resumida. Normalmente se escreve com vistas a um primeiro contato com o produtor ou diretor, embora o produtor possa usar esse material nas negociações com possíveis compradores ou patrocinadores.

A **grande sinopse** está mais relacionada com a tradição europeia e o roteiro literário. Normalmente ocupa dez laudas por cada hora de audiovisual. Pode até conter fragmentos de diálogo. É gasto bastante tempo para elaborar e escrever esse tipo de sinopse e, naturalmente, é um trabalho que deve ser remunerado. Os franceses chamam a esse 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 menos longevas. Vive apenas o curto

período que vai da *story line* até o roteiro. Quanto menor seu tempo de vida, maior seu êxito. É sinal de que foi dada a partida para iniciar o trabalho de construção do roteiro.

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

Finalmente devemos estar conscientes de que a sinopse, como um conto ou qualquer outra redação literária, pode ser **vendida** ou até mesmo **raptada**. Assim devemos sempre registrar nossa sinopse antes de difundir ou distribuir esse trabalho.

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, depositar seu trabalho dentro de um envelope selado e enviar a si próprio. Quando receber guardar 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 história. Só no tribunal é que o envelope poderá ser aberto.

Ainda sobre os tipos de sinopse, acrescento o conceito de ***outline***. É uma espécie de meio caminho entre a *story line* e a pequena sinopse. Alcança o tamanho de uma a duas folhas, contém o extrato da história e um leve perfil das personagens. Normalmente não é registrado e pode ser cedido como material para aprovação do projeto quando o roteirista é contratado de uma empresa televisiva ou cinematográfica.

Também o argumento, seja sinopse completa, *outline* ou até mesmo uma versão reduzida, pode vir acompanhado de um DVD com um clipe ilustrativo do projeto. Essa tática é usada por alguns produtores independentes para convencer investidores a entrar em projetos de grande magnitude. Recordo, por exemplo, a minissérie catalã *Arnau*. O produtor inicialmente tinha 10% da produção, mas ao argumento escrito acrescentou um belíssimo clipe sobre a futura minissérie. Além defender a história, vendeu todos os profissionais envolvidos no processo. Enfim depois de pronta acabamos ganhando o prêmio de Melhor Autoria da Academia Catalã de Letras pela minissérie, que foi um sucesso.

Não confundir **clipe** do argumento com **trailer** nem com presença de atores. O clipe é um acessório audiovisual da forma escrita e enfatiza criativamente o conteúdo do argumento.

POR QUE SE FAZ UM ARGUMENTO OU SINOPSE?

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

Produção

No que diz respeito à produção, a primeira coisa a considerar é a viabilidade econômica, ou seja, o custo. Para fazer uma ideia aproximada, digamos que uma série dramática de vinte capítulos para uma televisão europeia 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 lucros.

Sob o ponto de vista econômico do produtor uma sinopse contém o convite para produzir ou, pelo contrário, para evitar. Isso não significa que devemos diminuir ou empobrecer em virtude de condicionantes monetários: pelo contrário, devemos demonstrar com a sinopse que propomos algo realizável e que 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 uma 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 muita conversa se chegou à conclusão 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 **superego**, tentando reduzir os custos. O diretor será o **ego**. É a ele que compete a realização, é o homem dos gastos. Nós os roteiristas somos o **id**, a inconsciência total, e nos compete sonhar.

Com uma boa sinopse é possível ter uma visão de aproximadamente 85% do custo de uma produção. Mas 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 mudança das estações ou o envelhecimento das personagens, 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, contanto que se esteja disposto a gastar o dinheiro suficiente. Mas, fora o custo, se um plano com

uma grua é essencial numa sequência passada numa fábrica e você não dispõe de grua, então está em dificuldades...”[2]

Mercado

Na **viabilidade de mercado** é analisado se há público para o espetáculo e que faturamento ele pode representar. Naturalmente um filme de custo muito elevado dirigido a pouco público terá menores possibilidades de ser produzido. No entanto toda regra tem exceções e às vezes um produtor aposta num filme de “pouco sangue”, como se costuma dizer, que resulta num êxito de bilheteria. Do mesmo modo uma produção dotada de todos os requisitos “imprescindíveis” para se converter em grande êxito pode resultar em 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 ser um fracasso de bilheteria, porque seu caráter antirreligioso o restringia a uma pequena parte do público. Engano seu, *O estranho caminho de São Tiago* se converteu num clássico.

Também quando escrevi a minissérie *Lampião e Maria Bonita*, em coautoria com Aguinaldo Silva, supus que apenas seria bem recebida pelo público do Brasil, uma vez que tratava de um tema muito específico de uma região do país. Também 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 histórias muito locais contêm os mistérios da universalidade.

Técnica e artística

Com a **viabilidade técnica e artística** comprovamos se existe disponibilidade 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 eletricistas. Sabemos que

essas deficiências se devem à própria falta de escolas que se dediquem à formação de atores e 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 dispor de bons atores ou atrizes muito jovens. Lembro como era difícil conseguir protagonistas de minorias étnicas nos filmes europeus. Qualquer dificuldade técnico-artística previsível pode fazer abortar uma boa ideia.

Quando escrevi o filme *Encontros imperfeitos*, dirigido por 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 contrataram uma atriz brasileira e outros americanos. Recordo que quando mostrei a sinopse ao produtor ele declarou: "Vou ter problemas com esse *casting* [elenco]".

Autoria

Não devemos esquecer a **viabilidade de autoria**, isto é, 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 seis mil folhas ou mais em seis meses, que é o trabalho em que se supõe converter uma sinopse numa telenovela de 150 capítulos. A carga sofrida por um novelista de televisão, ou noveleiro como atualmente é denominado, é enorme, ininterrupta e constante durante meses. Críticas à parte quanto a falta de profundidade do drama, repetição, redundância dramática, entre outros, seria injusto não reconhecer o volume de trabalho a que esse profissional está sujeito.

Quando escrevemos uma sinopse estamos também pondo 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 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. Isso quer dizer: conviver com essas

personagens e com essa 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. Nesse caso deve começar uma nova história com outras personagens e, se tiver muita confiança na primeira, reescrever e buscar novos caminhos. Por experiência alerto que os roteiristas profissionais escrevem muito mais sinopses que roteiros.

O roteirista inglês Allan Baker confessou certa vez que o problema não é receber o primeiro "não" e ser obrigado a reescrever, mas receber o nono e continuar a reescrever. Também o roteirista brasileiro Leopoldo Serran dava grande importância à persistência como qualidade essencial do roteirista profissional.

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

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

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 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, "O tempo dramático"). Por exemplo, a sinopse de *2001, uma odisseia no espaço*, de Stanley Kubrick, podia ter começado da seguinte forma: "Esta história começa dez mil anos antes de Cristo no planeta Terra. Depois chegamos à Lua no ano 2001 e, finalmente, perto do planeta Júpiter em 2005".

Saltos temporais na história são chamados de **elipses**.

ONDE

A **localização** indica 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 em que 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, ocorre numa época de muito desemprego na Itália.

Com isso 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 miserável da Itália do pós-guerra.

A sinopse deve nos colocar dentro desse contexto. Um drogado dos nossos dias 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.

QUEM

O **protagonista** é a personagem básica do núcleo dramático principal, é o herói da história. Pode ser uma pessoa, um grupo de pessoas ou qualquer coisa que tenha capacidade de ação e de expressão. Um exemplo não humano é o cão Rin-Tin-Tin. Enfim qualquer "coisa" que seja humanizada ou que expresse o "desenho" do humano em sua composição durante a ação.

Nesse caso é emblemático apontar o computador Hall 9000 do filme *2001, uma odisseia no espaço*, em que só escutando sua voz tomamos a máquina como

personagem, pois ela é capaz de matar, trapacear, sentir inveja e inclusive ter medo de ser desligada, isto é, de morrer. Nesse caso específico o computador perfaz o papel de antagonista que até certo ponto requer o mesmo peso dramático que o protagonista (ver adiante item “O antagonista”).

Não se deve confundir **protagonista**, **personagem secundário (**também conhecido no humor como “escada”, aquele que faz o protagonista “subir, projetar, aparecer, surgir”) e **componente dramático**. Hierarquicamente o protagonista está em primeiro plano, no centro da ação, e é o mais trabalhado e desenvolvido.

As personagens tradicionais do cinema norte-americano são baseadas 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 mudar no decorrer do enredo e adotar uma atitude positiva ou negativa, superior ou inferior, crítica ou inocente. Segue literalmente a tradição shakespeariana e tem raízes na dramaturgia do mundo árabe e do Oriente Médio.

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. A personagem secundária tende a ser mais imutável. Ela normalmente escuta ou questiona as dúvidas do protagonista, sublinhando a centralidade da figura do “herói”. Esse tipo de perfil permite que nos aproximemos mais da tradição dramática europeia, principalmente a francesa, possuindo semente na dramaturgia de origem asiática no que se refere a uma certa imutabilidade na composição da personagem.

Por último o **componente dramático** que é um elemento de **união**, **explicação** ou **solução**. Não tem a profundidade da personagem e sua função é complementar. Todavia não é desprezível. Existe atualmente uma revalorização, pelo menos da minha parte, do componente e do objeto dramático no que se refere à ficção das novas mídias (ver capítulo 14, “Roteiros para novas mídias”).

Dez dicas para construir o 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, fazer que ela seja verdadeiramente sua. Pense nela, se concentre nela, entre na pele dela. Tome consciência daquilo que a motiva, se sente medo, ou ama, ou deseja, ou qualquer

outra coisa. Conheça suas 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."[3]

Trataremos agora de **dez observações básicas** para a configuração da personagem. São indicações frequentes entre os profissionais do assunto, embora não sejam consideradas regras.

Adequação da personagem à história

Quando fazemos uma *story line*, temos alguma ideia de como vai ser o nosso protagonista, de quais são as suas características básicas para que o conflito da trama seja adequado a ele. Nos damos 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. 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 a ele. O caso contrário é pouco frequente.

Com Syd Field, teórico e roteirista norte-americano, tenho discutido muito sobre esse 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] E já respondo por antecipação: o ovo torto, uma ninhada de ovos tortos.

Personagem e história vivem uma interação perpétua. Às vezes iniciamos 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 com uma interação personagem-história indestrutível, como se de uma grande verdade se tratasse. E sobre verdades e mentiras recordo a frase do físico dinamarquês Niels Bohr: "Uma grande verdade é aquela cujo contrário é igualmente uma grande verdade".

Concluindo: personagem e história devem parecer grandes verdades e portanto estar integradas. Sem uma a outra não vive. Sobre ovos e galinhas, a ciência atual afirma que quem nasceu primeiro foi um ovo malfeito. Um experimento da natureza da família das *Phasianidae* que não deu certo, pois se esqueceu de voar. Enfim, uma ninhada de ovos malformados. Donde se pode concluir apressadamente que nossa evolução se deve a uma série de mal-

entendidos genéticos, fortuitos e oportunistas. Tese de Charles Darwin que além túmulo ainda causa polêmicos distúrbios até hoje.

Quanto às personagens é melhor ter um ovo malformado do que um perfeito. O segundo nos promete um ótimo omelete, sem conflito ou drama. O primeiro uma dor de barriga inesquecível.

O pensar e o sentir da personagem

A personagem pensa e sente, mas faz isso de maneira muito peculiar. Existe um princípio dramático bastante simples que reza que cada vez que a personagem pensa ela fala ou se expressa.

Pensar = Falar

A personagem pode contar mentiras, falar pouco, muito ou balbuciar, mas em qualquer dos casos estará expondo seu pensamento por meio da fala ou de sua expressão.

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

O emprego da voz **em *off*** para descrever estados de espírito e pensamento da personagem, tão comum no cinema francês, me parece um recurso aborrecido e pouco criativo que considero preferível evitar. Sempre existem exceções como o filme de Martin Scorsese *Os bons companheiros* (1991), um magnífico script que utiliza bastante esse procedimento. Mas é uma exceção à regra, se existisse tal coisa em dramaturgia, por mais que o cinema norte-americano use e abuse do *off*.

Sentir = Atuar

O sentir da personagem é expresso 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 eles estão presentes. Agimos com cautela, bondade e aparente eficiência, mas na verdade todos esses critérios escondem mágoas, frustrações e rancores. Com a personagem isso nunca acontece. Tarde ou cedo expõe todos os seus sentimentos por meio de ações e revelações. E assim podemos repetir que as personagens são seres **sinceros**, **porque tudo aquilo que**

pensam expõem por meio da fala e tudo quanto sentem expressam por meio das 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 por meio de olhares, expressão corporal, gestos etc.

Ao trabalhar para o cinema ou para a televisão, devido às características próprias de cada um desses meios de comunicação (ver capítulo 12, "Meios e linguagens"), encontramos diferenças na maneira como a personagem se comporta ao pensar/falar e sentir/atuar.

Numa primeira aproximação podemos distinguir que no cinema esse jogo é menos evidente do que na TV. Esta trabalha mais com a evidência. Por exemplo, na TV dizem que "se mata três vezes". A personagem pensa: "Vou matar esse homem". Imediatamente diz: "Vou matar você". Então sente um grande ódio e atua apertando o gatilho. Finalmente se aproxima do cadáver para ter a certeza e, pensando em voz alta, declara: "Está morto mesmo".

Logo a televisão é mais radiofônica do que o cinema e o teatro.

A maneira de falar

Nesse ponto apenas classificamos ou definimos a maneira de falar da personagem: se gagueja ou é lenta, se tem sotaque do sul ou é muda 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* se caracterizaram por uma fala concisa e rica em acentos cerrados e duros. Os heróis da tragédia por um acento puro e uma voz profunda. Mais recentemente em *O silêncio dos inocentes* era precisamente a maneira de falar que definia e opunha dois perfis psicologicamente muito complicados.

Até escrever *Lampião e Maria Bonita* mal havia tido contato com a maneira de falar do Nordeste brasileiro. Da mesma forma até escrever a minissérie *Me Alugo para Sonhar* com Gabriel García Márquez ignorava como se falava e vivia na Cidade do México. Nesse último caso foi de todo indispensável uma investigação *a posteriori*. As peripécias de um herói medieval, o conde Arnau, apresentavam o duplo problema de se fazer de um modo crível e converter um falar antigo 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 esses pormenores linguísticos e de diálogo tendem a desaparecer. A dublagem é uma prática quase universal na TV e até mesmo nas salas de 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 favor devo sublinhar que com esse método se perde parte da riqueza e do detalhe da composição da personagem.

Aliás foram os americanos que com sua praticidade puseram todas as personagens falando inglês sem sotaques nem nuances. Egípcios, Cristo, Cleópatra, cães, russos, chineses, todos falam inglês fluente.

Esse modelo está se expandindo pelo mundo e cada país adota sua língua como matriz para as produções localizadas em países distantes. No Brasil mesmo é obvio que *A Paixão de Cristo* representada nos palcos é falada em português. Mesmo que a personagem esteja em Miami ou Nova Deli, todo mundo falará português.

O batismo

Vamos agora batizar as nossas personagens. É essencial ter presente que o nome tem muita importância, pois revela (e isso é algo geralmente aceito) a **classe social**, o **caráter** e a **tipologia** da personagem.[5]

Uma personagem rural pode se chamar Natalino Toninho. Mas se é da classe média vai se chamar André Gustavo. E se é da classe alta Luís Henrique. Numa história sobre Portugal dos anos 1950, as personagens terão um nome composto: José Qualquer Coisa ou Maria Qualquer Coisa. Embora se a história assim o exigir possam ser nomes pouco comuns aos da sua condição.

O nome representa classe e origem e também predestina. Basta lembrar a obra de Wilde *A importância de se chamar Ernesto*. Podemos recorrer a um nome clichê sempre que este esteja de acordo com a história. Uma esteticista pode muito bem se chamar Shirley, mas sendo 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 podem ser dadas por sua leitura periódica. Em todos os países que visito encontro listas

telefônicas, mesmo naqueles chamados “repressivos” ou “ditatoriais”, mas somente no Brasil as listas telefônicas são escassamente distribuídas, mantidas por companhias privadas e reservadas para o comércio e a indústria. Desconheço as razões legais de tais restrições, mas reconheço que todo indivíduo tem direito a informação livre provinda do Estado. O que ele faz com ela se transfere para outra esfera de competência.

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, falsa eficiência, manipulação etc.).

Os ingredientes que entram na composição de uma personagem são basicamente os mesmos, o que varia são as proporções dadas a esses valores. Conforme essas 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 ela **pareça 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. O ser humano é imperfeito por natureza e portanto contraditório e conflituoso.

Uma personagem é um ser único e tem as suas impressões digitais como qualquer outro ser humano. Um passado, uma infância, uma adolescência, sofrimentos e alegrias. Enfim tudo que pareça humano. Mas acima de tudo tem uma história que é unicamente sua e de mais ninguém.

Outros aspectos que levamos em consideração são seus atos conscientes, ou seja, aqueles que realiza por sua **própria vontade**, e 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 holandês Baruch Spinoza (1632-1677), um dos primeiros estudiosos do conflito, alertou que os impulsos são mais fortes do que a ação, são inconscientes. O homem é racional, mas reage por emoções. Portanto quanto mais complexa for uma personagem mais emoções possuirá e com mais ação será envolvida. Criar conflitos e não parar de resolver. Afinal quando resolvemos o drama ele se acaba.

Aquilo que procuramos na configuração de uma personagem é seu **equilíbrio**, as linhas de força que a compõem, embora esse 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 fica evidente que as mais inesquecíveis, aquelas mais íntimas, são as mais complexas e contraditórias. No entanto nem todas as personagens devem ou podem ser construídas com a mesma complexidade. Esta tem um limite como a criatividade excessiva. Personagens supercomplexos se perdem por intoxicação de criatividade.

Quando chego a este ponto nas minhas aulas há sempre algum aluno que pergunta pelas personagens estereotipadas ou perfeitas: totalmente más ou totalmente boas, muito frequentes nos produtos audiovisuais de sucesso americanos tanto do norte como do sul. 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 ter um perfil único, de traços fixos. São assim os justiceiros do Oeste ou os malvados diabólicos (lembrar de Jack Palance em *Os brutos também amam*), os fazendeiros inocentes mas covardes, a madrasta 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. 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*. Ele achava que elas eram 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.

Concluímos que a personagem de ficção não é real, mas deve parecer real. Para isso deve conter traços ficcionais que nos transportem ao campo da verossimilhança e por contaminação à veracidade.

Composição

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

São três os fatores que temos de considerar nessa configuração:

- **Físico:** idade, peso, altura, presença, cor do cabelo, cor da pele...
- **Social:** classe social, religião, família, origens, trabalho que realiza, nível cultural...
- **Psicológico:** ambições, anseios, frustrações, sexualidade, perturbações, sensibilidade, percepções...

Não podemos esquecer que a emoção de uma personagem tem de coincidir com seu intelecto. Se ela tem um caráter altamente racional, de emotividade nula, é claro que não podemos fazer que dance o can-can, já que (a menos que tivesse enlouquecido ou estivesse bêbada) tal comportamento não estaria 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. Essas capacidades podem se desenvolver à medida que o autor sai para a rua, vai a bares, fábricas, salões da alta burguesia etc., observando e tomando nota dos múltiplos comportamentos humanos que formam esses universos: forma de vestir, gestos, modos de falar etc.

Podemos dizer que o autor é um **colecionador** 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, se modifica. A mobilidade é inerente a todas as coisas vivas. 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 isso seja trabalho do ator. Dessa forma uma personagem que inicialmente seja onipotente e distante pode acabar humilde e afetuosa devido a múltiplos contratempos sofridos no decorrer da história. Esse processo é chamado **evolução da personagem**.

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	astuto – franco
impetuoso – sereno	histérico – plácido
egoísta – altruísta	torpe – hábil
leal – desleal	galante – rude
loquaz – taciturno	ativo – preguiçoso

Podíamos acrescentar a esse quadro muitas outras características. Para dizer a verdade creio que a lista nunca acabaria. No entanto essas 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 personagem. Existem vários níveis entre uma palavra e outra. São mil palavras intermediárias, cada uma defendendo um conceito diferente, uma reação diversa e uma ação diferenciada. Imagine a quantidade de nuances de emoções que existem entre ser "misterioso" e "evidente". E esse é apenas um único exemplo.

Nem só dramaturgos e teóricos em dramaturgia se debruçam sobre essas características básicas. O surpreendente poeta Alexandre O'Neill nos demonstra no poema "Homem" essa diversidade infinita do ser humano. Transcrevo menos de 10% do referido poema, de forma aleatória e mantendo a linguagem da fonte original da Biblioteca de Autores Portugueses[7].

> Insofrido Temível Adamado Puro Sagaz Inteligentíssimo Modesto Raro Cordial Eficiente Criterioso Equilibrado Rude Virtuoso Mesquinho Corajoso Velho Ronceiro Altivo Rotundo Vil Incapaz Trabalhador Irrecuperável [...] Popular Eloquente Mascarado Farroupilha Gordo [...] Ridículo Atrasado Soerguido [...] Romântico [...] Hostil Incrível Sereno [...] Onanista Abominável Ressentido [...] Amargurado Egocêntrico [...] Mordaz Palerma Malcriado Ponderoso Volúvel [...] Bonito Lindo Irresistível Pesado Arrogante Demagógico Esbodegado Áspero Viril Prolixo Afável Trepidante Rechonchudo Gaspar Mavioso Macacão Esfomeado Espancado Bruto [...] Gago Atilado Acintoso Garoto [...] Insinuante Melífluo [...] Solerte Hipocondríaco [...] Desopilante Mole Motejador Acanalhado [...] Amancebado [...] Ferido Expulso Idiota [...] Amordaçado Medonho [...] Insensato [...] Vulgar Ciumento [...] Gasto [...] Idoso Idealista [...] Racista Menino [...]

Abro um parêntese para sugerir a leitura de poemas pelos roteiristas e dramaturgos. Levando em conta que a arte e a dramaturgia são terrenos marcados pela **síntese**, é bom lembrar que os poetas conseguem com uma palavra só eclipsar pensamentos, dádivas e pecados de uma maneira tão saborosa quanto criativa. Ler um poema é também nos dar chaves para a construção de personagens. Talvez os poetas sejam os artistas que lidem com a expressão mais pura e reveladora do conteúdo dos símbolos.

Tenho o maior apreço pelos poetas e deles podemos tirar gratas lições. No texto teatral "Sempre" de minha autoria, parte da Trilogia da Imaginação, inédita no Brasil, reproduzo o seguinte monólogo da protagonista dando sua aula:

> [...] Da palavra "vaticano" nasceu o vocábulo latino "vagitanus", que por se aproximar do verbo "augire" estruturou o verbo "vagir": soltar vagidos, berros, gritos, choros, lamentos e gemidos. *(pausa)* Gostaria de fazer isso. Ah, como gostaria. (*emocionada*) (*pausa*) Foi o deus Vaticano que proveu a raiz semântica do ato de "vaticinar": profetizar, predizer, prenunciar, adivinhar, prever e antever. *(pausa)* Se juntando todas estas ações e verbos: vagidos, profetizar, berros, predizer, gritos, prenunciar, choros,

adivinhar, lamentos, prever, gemidos, antever. Seria só curioso, se não fosse também verdadeiro, (*pausa*) estou com vontade de chorar. De berrar. *(pausa)* O nome Vaticano talvez tenha sido abreviado pela língua do povo etrusco como “uates”, vocábulo que se transformou em latim e deu nascimento à palavra “poeta”. *(pausa)* Tenho certeza que vou chorar. Me sinto tão frágil. *(pausa)* “Poeta” aquele ser capaz de profetizar emoções aos berros e sussurros, proclamar aos gritos o futuro, lamentar nossa minúscula condição, predizer felicidades e paixões, gemer frente ao poder inútil e antever o destino do universo com um simples malabarismo da palavra. E muito mais pode ser, ser poeta. *(emocionada) (pausa)* O deus Vaticano foi exterminado com a queda do antigo Império Romano, talvez seja por isso que muito pouca importância se passou a dar às vozes dos poetas e às palavras dos poemas. *(limpa uma lágrima) (pausa)* Como o deus Vaticano não tinha corpo ou rosto. *(pausa)* Queria ser igual a ele. *(pausa)* Não houve enterro quando da sua morte. Ele também não se transformou em planeta como muitos outros deuses. Vaticano apenas se abstraiu ainda mais até se alienar no impensável. *(pausa)* Me sinto como um animal, mudando de penas e peles. Estou em trânsito e não me permito perguntar de onde, para onde. *(pausa)* O oitavo monte teria ficado sem dono se não tivesse ocorrido um fato obscuro e triste. Numa noite chuvosa e cheia de ventos, um grupo de seres maltrapilhos e famintos rasgou as entranhas da colina. Cobriu com terras e lamentos, o corpo sem vida de um homem pobre envolvido numa mortalha rota foi enterrado. Um pescador de nome Pedro. *(pausa)* Somos bilhões de terráqueos. Cada um se achando o único, quando na verdade ninguém é único. Será possível que vou me afogar nesse mar de irrelevâncias? (*pausa*) No momento em que o coração de São Pedro foi enterrado no ponto mais alto do Monte Vaticano, se iniciou a construção da Igreja de Cristo...

O filosofo grego Sêneca proclamou há dois mil anos que **o aspecto mais difícil de um ser humano é se conduzir como um só homem**. Muitas vezes me parece que o público e a crítica exigem enorme coerência de personagens e situações ficcionais, enquanto na vida real o mar de hipocrisias e incongruências somado a incoerências vaza por todos os poros, leis, poderes e meios de informação.

É sempre bom lembrar que a primeira razão da dramaturgia é divertir, introduzindo a capacidade de abstrair, depois informar, no sentido de questionar, e por fim formar, por conscientizar as duas primeiras qualidades.

Ainda sobre a inconstância dos homens e a identidade das personagens, sugiro nos refugiarmos no filósofo Montaigne para promover um epílogo que nos parece ideal como ponto final sobre o tema. Ele soberbamente decretou:

> Não somente o vento dos acontecimentos me agita conforme o rumo de onde vem, como eu mesmo me agito e perturbo em consequência da instabilidade da posição em que esteja. Quem se examina de perto raramente se vê duas vezes no mesmo estado. Dou à minha alma ora um aspecto, ora outro, segundo o lado para o qual me volto. Se falo de mim de diversas maneiras é porque me olho de diferentes modos. Todas as contradições em mim se deparam, no fundo como na forma. Envergonhado, insolente, casto, libidinoso, tagarela, taciturno, trabalhador, requintado, engenhoso, tolo, aborrecido, complacente, mentiroso, sincero, sábio, ignorante, liberal e avarento, e pródigo, me vejo de acordo com cada mudança que se opera em mim. E quem quer que se estude atentamente reconhecerá igualmente em si e até em seu julgamento essa mesma volubilidade, essa mesma discordância. Não posso aplicar a mim um juízo completo, sólido, sem confusão nem mistura, nem o exprimir com uma só palavra.[8]

O contraste

O homem é intrinsecamente **variável**. Podemos dizer que existem tantos tipos de pessoas como impressões digitais. E quando criamos uma personagem oferecemos a ela uma personalidade, uma maneira de ser, uma originalidade, um estilo. São as chamadas tinturas de verossimilhança.

Não seria exagerado comparar a personagem a um filho. Afinal nasce de nós e leva a nossa marca ficcional. Quando está preparada, tal como sucede com os filhos, a personagem se move sozinha. O autor já não tem de dizer mais nada a ela, o cordão umbilical foi cortado. É a própria personagem que se expressa, se move e se comporta em função de sua **vontade própria**.

Por esse motivo temos de conhecer a personagem tanto quanto seja possível, respeitar a sua originalidade e individualidade, para não incorrermos na atrocidade de pôr nos seus lábios palavras que são nossas e não suas. Também 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, dúvidas, questionamentos e paixões. O **contraste** a tornará diferente das outras personagens e dos seres vivos. Por exemplo, James Bond, de Ian Fleming, apresenta poucas contradições e baixa identidade, mas muito contraste.

Por outro lado não se deve confundir uma **personagem contraditória** com uma personagem em **conflito**. A personagem contraditória expressa a sua complexidade por meio de ações antagônicas e quase sempre leva a cabo atos díspares em nome de uma direção dramática, isto é, capturada por um objetivo dramático. A personagem em conflito, como não tem direção ou objetivo dramático, não atua contraditoriamente e é prisioneira do seu conflito, portanto não evolui dramaticamente. Todavia não deixa de criar problemas e até causar crises.

Mais adiante desenvolveremos o conceito de **objetivo dramático**, aquilo que quer ser alcançado pelo protagonista. A exemplo dos humanos, a personagem não é um ser estático e avança na busca de uma completude existencial. Por meio de seus conflitos transforma o seu entorno para alcançar a sua necessidade dramática. E para conquistar ou não o objetivo dramático colocado como marco no encerrar do drama ela tem perdas e ganhos, exteriores e interiores. Para isso ela usa todas as armas: até os contrastes mais sedutores e os disfarces mais medonhos.

A dificuldade

Se no início do argumento a personagem não surge em sua totalidade, podemos continuar a história e deixar que o próprio desenvolvimento dos fatos vá revelando os detalhes que faltam.

Muitos autores dão apenas uma pequena ideia da personagem no começo da história porque sabem que, à medida que esta avança, as ações e os diálogos desenham a personagem. Deixam transparecer seus sentimentos, a maneira como pensa, como se expressa. A própria ação nos dirá como ela é.

Outra possibilidade é criar personagens estereotipadas, cuja função seja 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 possuir um desenho minucioso não pressupõe um impedimento para desenvolver as novas etapas do roteiro.

Não existem regras. Também sabemos que muitos autores desenham suas personagens e que por vezes vale mais a pena termos um perfil sintético e preciso do que outro grande, longo e prolixo.

Recordar que arte é **síntese**. **Onde existir maior concentração de pensamento artístico, mais alta será a qualidade artística.**

Vejamos: o amanhecer se revelando numa sinfonia, a estética feminina dentro de um quadro, um incesto numa peça de teatro etc.

O antagonista

O antagonista é o contrário do protagonista, o seu oponente. Não é necessariamente uma pessoa, podendo 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. Os que se destacam do coletivo o fazem por vezes mais por sua própria personalidade do que pela extensão dos seus papéis. Sucede com o Marquês de Leguineche em *La escopeta nacional* e suas sequências.

Com certa frequência os antagonistas se tornam mais evidentes e bem definidos. Em *Amadeus*, de Peter Shaffer, a personagem de Salieri tem mais especificidade humana do que o próprio Mozart, que se mantém não só devido à lenda, mas também devido à força dramática da sua personagem ingênua e genial ao mesmo tempo. No entanto Salieri lutava contra a mediocridade de todos nós, invejas e “injustiças divinas”. Na obra de James Cameron *Terminator*

(*O exterminador do futuro*), o antagonista é um *cyborg* assassino que 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 se permitiu 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* (BBC/London Film Productions) 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, reserva para si um papel discreto enquanto nasce, se desenvolve, amadurece e se deixa morrer envenenada.

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".[9] O antagonista deve ter o mesmo peso dramático que o protagonista, mas não é necessário que seja desenvolvido com a mesma profundidade dramática.

Os componentes dramáticos

Entre o protagonista e o antagonista são interpostas e entrelaçadas as personagens secundárias ou colaboradoras, ou de passagem, e também os chamados **componentes dramáticos**.

A personagem secundária está ao lado do protagonista e faz parte do universo em que ambos se movem ou, melhor ainda, do mesmo núcleo dramático (ver capítulo 6, "A construção dramática"). Como é secundária tende ser menos complexa.

O leitor pode recordar famosas personagens secundárias, como o ambíguo policial de *Casablanca* ou o ajudante de fotógrafo Passepartout em *A volta ao mundo em 80 dias*. Ou ainda o bobo da corte da peça *Rei Lear* de Shakespeare.

Em último lugar nessa hierarquia se encontram os **componentes dramáticos**, que servem como elementos explicativos, de ligação e conclusão. Normalmente são personagens estereotipadas e sem qualquer complexidade. Como o famoso e caricaturado motorista de táxi de *Mulheres à beira de um ataque de nervos*, de Pedro Almodóvar, ou um carteiro que aparece apenas para entregar um

telegrama. Convém ressaltar que componentes dramáticos podem ser **personagens** ou **objetos inanimados**.

O acerto ou a gratuidade do componente dramático determina a consistência da obra. Desde os filmes corais até aqueles carregados de humor absurdo, nos quais uma personagem pode aparecer para justificar uma simples passagem cômica[10], existe um vasto leque de possibilidades que o roteirista deverá equilibrar. Não obstante o **objetoinanimado** pode ser o componente dramático mais peculiar e 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 se constituir em componente dramático, como Lila Kedrova no papel de condessa no filme *Cortina rasgada* de Alfred Hitchcock.

Análise

Volto a tomar como referência o curso de escrita para cinema e TV da Universidade Autônoma de Barcelona de 1991-1992 para dar alguns exemplos por meio 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?

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

Primeiro perfil

Escrito com base na *story line* sobre uma notícia retirada de jornal: “Estrangeiros ilegais em Barcelona”.

> Jelio Iskur, 25 anos. Varna. Bulgária.
> Compleição atlética, cabelo curto, pele escura. Se veste esportivamente: camiseta de malha, jeans e casaco. O aspecto inspira confiança. Faz um ano que reside ilegalmente em Barcelona. Se adapta rapidamente às circunstâncias. Condensa tudo que quer dizer em poucas palavras. Filho de um 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 *striptease*. Agora leva uma vida dupla: trabalha como pedreiro e pertence a uma rede de venda de automóveis roubados. Vive num andar de El Raval. Se relaciona basicamente com outros imigrantes europeus. Acredita que todo 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 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 muito pouco do mundo interior da personagem.

Segundo perfil

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

> Epifânia é uma mulher negra de 45 anos e 1,60 m aproximadamente. Está um tantinho roliça: uns 60 quilos. É uma mulher de caráter forte, acostumada a mandar em toda a família. Dirige o marido e os filhos em tudo que respeita à vida deles. Acha que é imprescindível para todos que a rodeiam, não aceita de forma alguma que possa ser de outro modo. 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 com os filhos Claude e Gabriel, as filhas Evangeline e Evelyne e 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, estão sua família e os demais haitianos residentes em Genebra. Nesse 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. É aquela que deve obedecer.
> Epifânia vive uma relação complexa com esses dois mundos, que pagam de forma diferente as frustrações que ela sente em cada um deles.

Observação e análise: o perfil está completo. Mas é excessivamente longo. O nome Epifânia aparece cinco vezes, denotando uma redação confusa. Por exemplo: não era necessário mencionar o nome dos filhos. O vodu parece um dado exagerado e desnecessário.

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

Terceiro perfil

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

> É uma mulher de uns 50 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 se pica. A pequena, que tem 14 anos, está repetindo a 8ª série do ginásio.
> Sai de casa às seis da manhã e regressa às oito 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 suas pernas e os rins, o médico receita a ela os mesmos comprimidos para a tensão.
> Não gosta das filipinas porque tiram dela o pão dos seus filhos. Quando trabalha em casas ricas, quase não fala. Nos andares ocupados por moças e rapazes, prega sermões quando vê caras novas ou calcinhas nos banheiros... faz isso discretamente... afinal, dá razão a eles: são quatro dias, mas que tenham cuidado, pois eles são demasiado bons e há muito desavergonhado por aí...

Observação e análise: essa personagem não é crível. É quase caricatura confusa. Não sabemos de que se trata o papel. Para internar numa clínica o filho que se droga? Para alguma coisa relacionada com o trabalho dela ou com sua saúde? Seria diferente se vivesse na porta 4, nono andar D?

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

Quarto perfil

Este perfil é baseado na *story line* sobre a pintora alcoólatra (ver capítulo 4, “O conflito”).

> Ana Turner só aparenta seus 40 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 ideias. A vida decorre em seu lar como um ritual estrito pautado hora por hora. Quem quiser conhecer Ana 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 avança e revela pouco a pouco a doçura que contêm o reino da sua voz e o brilho do seu olhar adolescente.

Observação e análise: o perfil me parece 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.

Análise final

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

Essas três questões me parecem fundamentais para julgar uma personagem do ponto de vista dramático.

Pode ser útil fazer tais perguntas ao seguinte perfil:

> Talvez se Miguel Cantó não tivesse sofrido aquela desgraça e tivesse se dedicado completamente à sua carreira, chegasse a diretor de um prestigioso escritório de advogados. Em 1982 sofreu um grave acidente durante a viagem de fim de curso à Ilha Minorca: se atirou 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 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 que ele se entenda com meio mundo. Tem 35 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 50 km de Barcelona. Pode dirigir carro e gosta de viajar. O acidente o afetou muito, mas ele insiste em dizer que conseguiu superar o ocorrido. Quer demonstrar isso 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 reconhecer isso e mantém distância: não quereria ligar Elisabeth para sempre a uma pessoa presa a uma cadeira de rodas.

1. A personagem está 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 com uma paixão cuja possibilidade de se realizar está condicionada pela moral vigente e pela impotência. Seria aceita como protagonista de uma série em menos de um segundo? Sem dúvida com um perfil bem construído.

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

Sim, me parece. É interessante notar na descrição que aparentemente não há lugar para o mundo interior da personagem, que resulta mecânico e vazio, por isso mesmo está aberto para um carrossel de aventuras. Inclusive o uso de novas drogas para recuperar a virilidade e o amor.

3. Quais sentimentos e valores dessa personagem estão em jogo?

É uma pena que seja um portador de deficiência, que certamente sofreu muito e vê o mundo de uma forma muito particular. Por isso mesmo poderia ousar e jogar com maior número de sentimentos, conflitos internos ou valores particulares. Num todo o perfil é elegante, bem escrito e reflete o contexto de um europeu do início do século XXI.

Um analista mais criterioso poderá reconhecer que essa personagem, embora tenha possibilidades de viver histórias, tende em qualquer caso a certa artificialidade. Se for o caso, dá a medida exata do que acontece em sua maioria nas televisões do mundo, isto é: histórias sem fim, vividas por personagens robóticas e sem alma.

Em todo o caso parece que a crise atual da dramaturgia se torna mais patente na composição da personagem do que no fluxo da ação dramática. Explosões de automóveis, sequestros e assassinatos parecem mais fáceis de criar do que personagens reais e complexas que possam viver esses acontecimentos.

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

QUAL

É notório que se a leitura de uma sinopse não desperta o nosso interesse tampouco o fará o roteiro ou o produto audiovisual resultante. Falta emoção ou talento.

O quarto conteúdo de uma sinopse é a **história** que vamos contar, criada ou adaptada especialmente para personagens concretas. “Contudo a sua história não deve ser uma representação direta de tal acontecimento. A perspectiva que você escolher, justamente com tudo mais, é coisa sua. É aqui que a sua individualidade pode encontrar um ângulo interessante, em que começa a aplicar a estratégia narrativa que melhor serve à história, em que a experiência vital o ajuda a extrair uma perspectiva inusual da sua história.”[11]

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 irão se resolvendo por meio das personagens até o desenlace final. Resumindo: **a ação dramática é definida como conjunto de fatos que por meio de uma construção imaginária projetam uma história de ficção.**

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 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 se exprime 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”[12]. Portanto a arte não é cópia nem imitação, mas sim uma invenção que expressa de maneira sensível, estética, o universo particular de cada artista.

O **realismo**, por exemplo, é uma linguagem estética baseada na realidade e construída com base nos objetos e nos seres que fazem parte de um mundo concreto. Não é a 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 fílmico 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"[13].

Quando o **surrealismo** se serve de um realismo meticuloso, 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. Seria uma das leituras do real. Que nesse caso poderíamos afirmar se tratar de um tipo de **veracidade**, que até então não tínhamos enxergado.

Jogos de palavras e conceitos filosóficos contraditórios à parte, a ficção em sua mais singela definição se trata da "arte de contar histórias". Serena e antiga propriedade humana, normalmente sob a responsabilidade dos membros mais velhos das tribos e que ocasionava estranhas emoções na plateia. Choros, espantos e risos.

Um dramaturgo, um roteirista, um ROM (ver capítulo 14, "Roteiros para novas mídias") deve estar atento para a reação da plateia. Reconhecer que o oficio de ficcionista quer dizer também "aprender com os próprios erros e com os acertos dos outros". Também deve estar atento para o sentido da antecipação da plateia e a reação desta perante os fatos expostos (ver itens "Antecipação" e "Estrutura clássica", capítulo 6, "A construção dramática").

E sobre o tema retomo a personagem professora da minha peça "Sempre" tentando explicar os misteriosos efeitos da dramaturgia.

> Não entendeu o efeito paradoxal. Exemplo: voltamos ao tema lágrimas e risos. Podemos dizer que o riso, ao contrário do que se pensa, nem sempre traz o sinal de júbilo ou de satisfação. Considerado uma das armas mais letais dos dramaturgos, o riso desintegra verdades através da exposição do ridículo das certezas. Nascendo daí a expressão morrer de rir. *(pausa)* O choro é regenerador justamente por formular a ideia de morte, de perda. Por conter alguma forma de fim, deflagra nas mentes a necessidade de um novo início. De um renascer cheio de esperanças e isento de críticas. Quando se tornam públicos, tanto o efeito do riso como o do choro são perigosíssimos por serem paradoxais. O riso por matar euforias, o choro por consagrar mentiras.

Eisenstein naquela famosa sequência de *O encouraçado Potemkin* "mostra 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"[14].

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 e real. O espaço-tempo pode parar como em *slow motiom* (câmera lenta). Pode voltar atrás como em *flashback*. Pode dar um salto e nos revelar o futuro em *flash-forward*. Nesse aspecto, a comparação mais imediata é com o romance, no mundo literário. A maior imaginação exigida ao se comparar o mundo do romance com o mundo do teatro, o projetar imagens, não é necessária no cinema no instante em que ele se comunica mediante a projeção de imagens.

Mas é sempre bom recordar que a imaginação é bem mais ampla do que a projeção de imagens. Em dramaturgia está presente nos diálogos, na estrutura dramática, na confecção das cenas e no ritmo dramático.

De todas as formas a ficção não pode deixar de agradecer à realidade pela sua contribuição, já que refaz uma representação do humano. Todavia não deve favores ou escravidão. Hipoteticamente a obra ficcional deve estar livre de verossimilhanças, veracidades e verdades, em se tratando de uma visão imaginária de um artista que constrói uma série de coincidências factuais que devem conter o sentido de credibilidade para um punhado de seres humanos durante um período determinado de tempo.

Parece evidente que a fronteira que separa a realidade concreta da ficção é enorme, todavia não é notada. Esse esclarecimento é importante para que não se interprete erradamente o significado de ficção, que não é senão uma realidade inventada mediante alguns resquícios retirados da realidade.

Criar um drama básico

Para construir um drama básico é preciso passar 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 desses 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)”[15].

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

Em cada uma dessas etapas a personagem atuará 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.

A qualidade do conflito

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

Basicamente esses 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: a correspondência e a motivação.

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, suspensa 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 será para o espectador. Da mesma forma se a situação é sensual ou amorosa também deve ser para o público.

E é exatamente isto que temos de procurar: uma correspondência com o público que o projete para o “eu também”.

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. 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.

Ponto de identificação

As qualidades de correspondência 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 são percebidos 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 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 plateia.

Isso acontece até em filmes surrealistas como os de Buñuel. Claro que não por meio 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 esse **ponto de identificação**, o público se comove, chora, ri, odeia ou vibra. É quando dizemos coisas como: “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 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?

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 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 ser rei. Temos então um conflito interior, de identidade.

Podemos responder à terceira pergunta dizendo que o problema se apresenta no princípio, mas que o conflito principal da personagem nos remete ao final.

A quarta resposta terá de ser mais extensa, uma vez que implica uma série de diferenciações. Um conflito pode ser crucial, ter grande importância, para a maioria das pessoas, viver ou morrer, ganhar ou perder, mas também pode ser crucial apenas para o protagonista, a decisão de se tornar rei ou não. O que aparentemente não nos afeta, se a maioria dos seres humanos não se sentisse pequenos deuses e deusas, para não usarmos os termos príncipes, princesas e rainhas. Uma tola ilusão, já que no meu entender estamos tão longe de Deus como a compreensão das formigas traçando caminhos erráticos ao redor de um quilo de açúcar.

Em qualquer caso o conflito deve conter a máxima importância para a personagem em questão. Mesmo que não o seja para a maioria das pessoas, se a personagem for convincente existirá integração e o público ficará satisfeito.

Ação dramática *versus* personagens

Com base no exemplo apresentado, podemos dizer que a personagem gera conflitos, exteriores ou interiores, de acordo com suas necessidades ou seu caráter, e novos conflitos, por sua vez, dão lugar a outros. O dramaturgo até certo ponto não se coloca na posição de resolver conflitos e sim de expor, acrescentar, complicar, questionar e em última instância deflagrar algum tipo de solução.

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 te matar 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.

Definição da ação dramática

O leitor poderá perguntar a si mesmo por que fizemos a trajetória "conflito, problemas, vontade direta ou indireta, ficção e criação de um drama básico". 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 poder escrever uma história. Segundo essa definição a ação dramática é algo semelhante a uma operação aritmética, uma soma:

vontade direta ou indireta da personagem
+ decisão conflituosa da personagem
+ mudanças

_____

= ação dramática

Aqui as **mudanças** se referem ao fato de que como todo ser vivo a personagem também vai modificando seu comportamento à medida que soluciona, ou não, os problemas: muda à proporção que também **vive**. Pode se dar o caso de que quem muda não é o protagonista, mas sim as outras personagens e até mesmo o público.

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

A UNIÃO DOS QUATRO CONTEÚDOS

Esta é a 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 título, nome do autor, data e registro. Numa segunda folha, a *story line*. Depois algumas páginas nas quais se desenvolve o perfil das personagens principais. Finalmente um último texto em que a história é contada já entrelaçada com as personagens ou não.

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 propriamente dita, será desenvolvida do ponto de vista teórico e prático no próximo capítulo, no qual desenvolveremos o conceito de estrutura dramática.

EXEMPLO DE OUTLINE

Para melhor refletir sobre como a história deve ser contada de maneira clara e direta dentro de um argumento, nada melhor do que um exemplo. Já que vimos alguns perfis de personagens, escolhi um texto que conta as ações que indiquei para desenvolver o projeto da minissérie *Terra do Sol*, de minha autoria, com dezesseis episódios escritos em colaboração com o escritor Antônio Torres. Obviamente esse material está registrado e tem todos os direitos reservados.

Notar a quantidade de situações, momentos e tipos de conflito existentes no texto para dar volume aos dezesseis episódios propostos.

Como escreveu Aristóteles: “Na ficção é preferível fazer o impossível parecer verossímil do que o possível, inacreditável”.

Outline Terra do Sol ou Massacre na Terra do Sol

“Pode parecer que estou tentando descrever um sonho – mas faço uma tentativa em vão, porque nada supera a sensação do ato de sonhar, conjugação que absorve o absurdo, a surpresa, os instintos mais primitivos, o medo, a revolta, a noção inimaginável de ser capturado pelo incrível.”
(Joseph Conrad)

“Maior rio situado totalmente em território brasileiro, o Rio São Francisco – também conhecido como Rio da Unidade Nacional – nasce em Minas Gerais, Serra da Canastra, e segue passando por Bahia, Pernambuco, Alagoas e Sergipe, sendo o único grande fornecedor de água da região semiárida do Brasil. O aproveitamento energético do ‘Velho Chico’, como também é chamado, transformou a região e o homem do sertão nordestino.”
(Texto do Instituto Histórico e Geográfico Nacional)

1900. Fronteira da Bahia com Alagoas. A água jorra do enorme maciço rochoso e explode sobre o desfiladeiro do rio São Francisco.

Do promontório de pedra, um homem montado num cavalo branco deslumbra o sertão e o vale do rio.

Ao redor do cavaleiro, um bando de jagunços mal-encarados, de olhos fundos e brilhantes, parece venerar aquele homem que se defende do vento enterrando sua cabeça num chapéu-panamá.

O vento sopra forte, a poeira sobe e rodopia, enquanto o sol incandescente tinge o rio de vermelho.

Levantando o chapéu, o homem faz uma promessa, ou melhor, lança um desafio: jura que fará daquele lugar o coração do Brasil.

O vento arranca seu chapéu que é tragado pelo turbilhão de espumas do rio.

Vinte anos depois. Rio de Janeiro, na Embaixada Inglesa.

O embaixador de Sua Majestade promove um jantar requintado para autoridades brasileiras e importantes convidados. A conversa circula ao redor dos candelabros de prata e da fumaça dos charutos, tem como tema o desprezo por um lunático que teve a ousadia de construir uma hidroelétrica no rio São Francisco e montar uma fábrica têxtil. E pior, com maquinaria alemã e um sócio americano.

Enfim, uma loucura ignóbil já que todos ali sabem, ou têm certeza, que o Brasil é um país agrícola, falido, sem capacidade industrial ou tino comercial, um caso perdido.

Enquanto o embaixador presenteia a mulher de um ministro do governo com um volumoso colar de pérolas chinesas, na sala de despachos da embaixada o telégrafo expele uma ordem sinistra numa tira de papel picotado: matar um homem.

No dia seguinte o senhor embaixador convoca um caçador profissional, meio inglês, meio brasileiro, cheio de débitos bancários, e o força a aceitar uma missão espinhosa: Delmiro Gouveia, o lunático que tenta industrializar o nordeste brasileiro (contra os interesses dos industriais e banqueiros ingleses) parece ter enlouquecido de vez e precisa ser detido. Em outras palavras, destruído.

Se sentindo acuado tanto pelas autoridades como pelos interesses ingleses, Delmiro havia comprado um carregamento de armas que desceria o rio São Francisco até seu centro industrial próximo a Cachoeira de Paulo Afonso.

Faria ele uma revolução? Talvez até quisesse dividir este pobre país? E por que manchar de sangue a árida Terra do Sol?

Um descalabro que só poderia e deveria ser corrigido pela Coroa Britânica, já que essas ideias desenvolvimentistas e hostis foram fomentadas pelos ingleses com quem Delmiro trabalhou. A situação seria realmente vergonhosa se o discurso do embaixador não fosse tão cínico.

Conrado, o caçador, deveria descer o rio com o tal carregamento de armas, cinco companheiros e, com o aval das autoridades brasileiras, se infiltrar no reinado de Delmiro a fim de exterminar este.

Era exatamente isso que todos esperavam de Conrado, uma caçada.

Ele iria caçar um bicho louco, um animal irado, mas seria muito mais que isso. Conrado iria destruir um sonho, decepar um ideal e erguer um mito.

E essa será a saga que contaremos: o diário de bordo de Conrado, um barco com uma tripulação de cinco homens e carregado de armas desce o rio São Francisco até o Paralelo 10, a Terra do Sol, vivendo da aventura à paixão, da morte ao renascer, revelando um Brasil mítico repleto de lendas e dramas.

Não só a tripulação é personagem dessa aventura, o barco e o rio em si têm participação importante.

Suas corredeiras traiçoeiras, o fenômeno do chupa, súbita queda dos barrancos sobre barcos, águas e vilas, as tormentas tropicais, o calor, os bancos de fundo raso, os jacarés, as enormes sucuris, os barrancos e as comunidades ribeirinhas, com seu linguajar, costumes e mitologia, entram pelo barco adentro acirrando conflitos entre os homens e trazendo o inesperado.

O barco é obrigado a ancorar diversas vezes e assim encontramos rendeiras, lavadeiras e pescadores, cada um com uma história, uma visão do rio e de Delmiro. E um drama para viver. Por exemplo: o mistério da Mãe D’Água, a agressividade das piranhas, a noite resgatando os fantasmas do rio, o fachear. O medo do desconhecido.

Há um barco de saqueadores, piratas do São Francisco, que buscam diamantes nos barrancos do rio. Causam erosões e são capazes de tudo: inclusive de saquear outros barcos, destruir uma vila e atacar um entreposto.

Os dois barcos se encontram numa batalha sangrenta.

Um dos homens de Conrado esconde uma nativa no barco onde passa a viver uma ardente paixão. A tripulação passa competir entre si pelo amor que emana da mulher.

Conrado também encontra uma moça, Olga, estudante paulista, perdida numa comunidade de esculpidores de carranca.

Lá todos são cegos e esculpem as carrancas somente com o tato. Um lugar mágico que vive num mundo inacreditável.

Ela pinta carrancas e a natureza, reproduz esse universo para a eternidade, mas acaba apaixonada por Conrado ao pintar seu corpo semidesnudo e febril.

Um dos homens da tripulação morre afogado ao tentar salvar um menino das presas de um jacaré. E outro é misteriosamente assassinado. Uma tribo de índios cerca e intimida o barco.

Alguém está sabotando o barco. Por quê? Para quê? Uma das caldeiras é danificada.

Durante toda a viagem Conrado lê um relatório sobre Delmiro, sua vida, fotos, cartas, opiniões, artigos de jornais e realizações. Teria esse homem enlouquecido? Por que necessita de um barco com armas?

Olga tenta convencer Conrado que Delmiro não é um vilão e sim um herói.

Enquanto isso na Embaixada Inglesa a situação se deteriora. Um dos empregados, o *valet de chambre* do embaixador, é preso após vender documentos confidenciais para um jornalista ardiloso. O jornalista resolve seguir o barco pelo rio a fim de escrever uma grande reportagem.

Para neutralizar a imprensa, o embaixador remete o primeiro-secretário e sua esposa, Georgiana, para deter o jornalista comprando este com libras esterlinas.

No final todos se encontrarão nas terras de Delmiro. A propósito, Georgiana é amante de Conrado e esse complexo triângulo amoroso é sabido desde o início.

Os tripulantes vão se transformando diante da natureza estonteante e hostil. Um dos homens cai doente, é malária.

A natureza é feroz com os homens. Além de mosquitos, serpentes e sanguessugas, existem morcegos, onças e fabulosos micos brincalhões.

Um segundo homem deixa o barco, segue um pregador apocalíptico que caminha em direção à Amazônia com um grupo de fanáticos enfermos que sorvem o néctar de uma planta.

Existe uma casa de prostituição flutuante que passa a navegar junto do barco, onde tudo pode acontecer. Da cachaça ao riso, da felicidade ao êxtase. É a aventura do amor fácil.

Felicidade e amor que florescem em ingenuidade numa vila durante uma quermesse, num Conrado que vence a fúria das chamas que envolvem o barco, na alegria de salvar Olga de uma onça pintada.

Episódios, acontecimentos e histórias ligados um a um, até formar um painel repleto de ação e emoção da condição humana. Da aventura única de vencer o São Francisco.

No final todos se encontram na hidroelétrica de Delmiro. Olga e a mulher do primeiro-secretário, Georgiana, se comem vivas.

Os jagunços e os operários que aparentemente veneram Delmiro não deixam que ninguém dele se aproxime, mas o primeiro-secretário, o jornalista e um dos homens da tripulação do barco promovem uma conspiração e eclode uma revolta à base de corrupção e discursos demagógicos. Manobram as pessoas por meio de um fazendeiro local.

Delmiro pouco fala, mas se dispõe a conversar com Conrado. Discute pontos de vista, suas vidas, nossa terra. Sonhos e ideais.

Na sala de lâmpadas e energia da hidroelétrica eles se encontram. Luzes incandescentes, reatores, turbinas e faíscas pontuam a conversa que fala do futuro. Conrado confessa sua missão e sugere que Delmiro fuja.

Delmiro se confessa cansado, diz que Conrado não era o primeiro com a missão de o matar, nem seria o último. Que cedo ou tarde os grandes interesses internacionais acabariam com ele, mas jamais com sua luta.

Delmiro resolve se deixar morrer. Quer se tornar um mártir.

Horror dos horrores, Delmiro se deixa matar pelas mãos do primeiro-secretário da embaixada inglesa, pois Conrado, amante de sua mulher, não cumpriu o dever para que fora contratado.

O corpo de Delmiro desaparece nas espumas do rio.

A rebelião eclode.

Tudo é destruído. Teares picados a machadadas, tecidos queimados.

Conrado é atirado pela cachoeira abaixo, junto com as maquinarias têxteis, junto com o progresso. Tudo é tragado pelo rio.

A sala de lâmpadas e energia da siderúrgica é destruída a porrete, filamentos luminosos e chicotes elétricos se apagam para sempre.

A luz artificial ficará cinquenta anos sem pulsar na Terra do Sol. O progresso efetivamente foi adiado, como desejavam o embaixador e algumas autoridades.

O destino de Conrado é ficar numa cadeira de rodas. Enquanto ele limpa uma arma, Olga reproduz carrancas e estatuetas de barro com sua palheta de pintura.

Calados, ambos observam o rio São Francisco tingido de vermelho pelo sol.

Olga desenha. Uma das estatuetas de barro traz a figura de um jagunço, a outra é Delmiro, ambos heróis esquecidos.

O verdadeiro Delmiro Gouveia

Delmiro foi um enigma.

Para alguns o diabo, para outros um visionário, mas para todos um idealista com tintas nacionalistas.

Filho ilegítimo de um fazendeiro cearense foi subindo na vida como intermediário do comércio de pele de cabra, carneiro e boi para os ingleses, chegando inclusive a comprar o palacete em Recife que pertencera ao gerente da filial do British Bank.

Aos 40 anos era milionário, ligadíssimo aos ingleses e conhecido por todos como “o rei das peles”.

Por prepotência e inexperiência entra em disputa com o poder da oligárquica família Rosa e Silva, dona dos canaviais pernambucanos. Em pouco tempo perde tudo e entra em falência.

Foge para Alagoas.

Com apoio financeiro dos irmãos alemães Rossbach e dos italianos Lionelo Iona e Guido Ferrario, funda a empresa Iona e Cia. para construir o primeiro polo industrial do Brasil às margens do rio São Francisco.

Em torno de 1900 chega a Alagoas uma comissão de cientistas, engenheiros e técnicos, liderados por um empresário americano de nome Moore. Visitam a cachoeira, avaliam suas possibilidades e, em sucessivas reuniões com Delmiro, acertam a formação de uma grande empresa. O plano: Delmiro deveria comprar as terras adjacentes à cachoeira nos estados de Alagoas, Pernambuco e Bahia e, em seguida, conseguir autorização desses três estados para explorar a cachoeira. Satisfeitas essas pré-condições, os capitais americanos fluiriam para a construção de uma grande hidroelétrica, que geraria energia para iluminar e abastecer o Recife. A energia restante seria utilizada para um empreendimento agroindustrial a ser instalado nas terras em torno da cachoeira. Plantações irrigadas forneceriam matérias-primas para indústrias que seriam movidas pela abundante energia.

Em 1917 Delmiro Gouveia possui uma das maiores fortunas do continente, suas fábricas exportam linhas, tecidos e carretéis para meio mundo.

Aos 57 anos é misteriosamente assassinado. Suas fábricas e a hidroelétrica são destruídas a marreta e os restos atirados no rio São Francisco pelos ingleses.

CONCLUSÕES

Refletimos sobre a personagem e sobre sua importância vital na dramaturgia, uma vez que **sem personagem não há drama**. 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.

Analisamos e comentamos algumas delas e refletimos sobre a importância da ação dramática, que será desenvolvida no próximo capítulo. Foram abordados os conceitos de ficção, verossimilhança, veracidade e credibilidade.

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

EXERCÍCIOS

Proponho fazer alguns exercícios práticos sobre a composição da personagem. Podem ser divididos em dois tipos: estáticos e dinâmicos.

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

Exercícios estáticos

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

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

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

2. Ler três contos (por exemplo um de Gabriel García Márquez, outro de Guy de Maupassant e um de Machado de Assis).
Formular as mesmas perguntas do exercício anterior sobre os protagonistas dessas narrações.

3. Repetir esse mesmo exercício mentalmente com pessoas que vemos 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 esse jogo com outros roteiristas enquanto comemos num restaurante e é sempre muito divertido, além de ser muito útil para exercitar a imaginação.

Exercícios dinâmicos

O objetivo destes exercícios é entrelaçar a personagem com a ação dramática, reconhecer suas mudanças enquanto "vive" uma história.

1. Escolher vídeos de filmes conhecidos (como *A festa de Babette*, de Gabriel Axel, ou *Central do Brasil*, de Walter Salles).
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 terá mudado?
- Acabar de ver os filmes e então voltar a pensar nas próprias respostas, comparando com as que o filme deu.

2. Ver três vídeos de filmes com o mesmo ator ou atriz como protagonista (por exemplo Kevin Costner em *Dança com lobos*, *JFK* e *Robin Hood, príncipe dos ladrões*, embora também se possa fazer com filmes de William Hurt, Selton Mello ou Meryl Streep). 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/atriz sentiremos mais dificuldade na realização do exercício.

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, se convertendo numa personagem completamente diferente. Sem sentir, traçamos em nossa vida arcos dramáticos como se fôssemos personagens de um grande filme ou de uma série. Ou quem sabe somos?

4. Se alguém estiver interessado, exercito a concepção das minhas personagens desenhando um quadrado no papel. Depois divido o quadrado em quatro partes. Na primeira faço o esboço de um perfil humano, na segunda um coração, na terceira um cifrão e na última uma interrogação. É uma tentativa sucinta não de reduzir a personagem mas de buscar sua essência em quatro perguntas básicas. Como é fisicamente? Seus amores? Como vive? E a interrogação significa a incógnita de sua alma.

NOTAS

1 Citado por Barnet, Berman e Burto em *A dictionary of literary terms*. Londres: Constable, 1960, p. 112.
2 FIELD, Syd. *The screenwriter's workbook*. Nova York: Dell Publishing, 1984.
3 Convém consultar a obra de Vladimir Propp, *Morfologia do conto*.
4 Para Field, a personagem se opõe 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, p. 14, 19-29.
5 KELSEY, G. *Writing for television*. Londres: A&C Black, 1990, p. 104.
6 BRADY, Ben. *The keys to writing for television and film*. Iowa: Kendall/Hunt Publishing Co., 1982.
7 O'NEILL, Alexandre. *Poesias completas* (*1951/1986)*. Lisboa: Imprensa Nacional; Casa da Moeda, 1990, p. 336-7. (Biblioteca de Autores Portugueses).
8 MONTAINGNE (1952). "Da incoerência de nossas ações". In: *Ensaios*. Trad. Sérgio Milliet. São Paulo: Abril Cultural, 1972, p. 164-5.

9 PROPP, Vladimir. *Morfologia del cuento*. Buenos Aires: Juan Goyanarte, 1972, p. 121.

10 A obra de Muñoz Seca, *La venganza de Don Mendo*, levada ao cinema por Fernando Femán 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.

11 DANCYGER, Ken; RUSH, Jeff. *Alternative scriptwriting: writing beyond the rules*. Boston; Londres: Focal Press, 1980, p. 196.

12 TODOROV, Tzvetan. *Estruturalismo e poética*. São Paulo: Cultrix, p. 35.

13 MONACO, James. *How to read a film*. Nova York; Oxford: Oxford University Press, 1981, p. 7.

14 HAUSER, Arnold. "A era do filme". In: *Sociologia da Arte*. v. I. Rio de Janeiro: Zahar Editores, p. 70.

15 SEGER, Linda. *Making a good script great*. Hollywood: Samuel French, 1987, p. 4.

6 A CONSTRUÇÃO DRAMÁTICA

Toda criatura do mundo da ficção ou da arte necessita, para existir, ter seu drama, no qual possa ser uma personagem [...]. Esse drama é a *raison d'être* da personagem, a função vital necessária para sua existência.
Luigi Pirandello ("Six characters in search of an author". In: *Naked masks: five plays*.
Nova York: Dutton, 1952, p. 363)

REFLEXÕES SOBRE A CONSTRUÇÃO DRAMÁTICA

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 e 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, que no teatro grego era o chefe do coro, membro destacado do elenco que podia dialogar com as personagens. Talvez tenha sido Homero quem desenvolveu múltiplas situações dramáticas em cada uma das obras épicas. As ações homéricas possuem uma vocação audiovisual, são suas precursoras. Recursos como o *flashback*, que faz "recordar" Ulisses e narrar suas aventuras. O suspense que interrompe no canto XIX uma situação-limite, se a antiga ama de leite o vai reconhecer e talvez denunciar, intercalando outra história, a da cicatriz, que fará que ela efetivamente o reconheça e identifique. Estruturalmente moderno e atual.

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. Se trata de uma obra descolorida e algo crítica, mas está na raiz de tudo que sabemos sobre a arte de escrever para representar. E por isso chegou a se converter numa obra de culto de conhecimento obrigatório para todos que se dedicam a escrever para cinema, televisão, teatro e outras mídias.

Para Aristóteles, o dramático é uma relação de fatos e acontecimentos, de 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 como o motivo por que escrevemos e vamos contar alguma coisa (*o ethos*). A **dicção** seria o diálogo, sobre o qual falaremos adiante, no próximo capítulo. A **música** incluiria não só aquilo que hoje entendemos como tal na linguagem audiovisual, mas também a cadência ou o ritmo dramático. 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 **como vamos desenvolver a ação dramática**. Aristóteles fala também de **fábula** e **forças motivadas**, mas o núcleo, o mais importante, é esse **como**. Teorizando que todas as histórias já foram contadas ou estão no etéreo para serem captadas (ver item "Diário secreto de um roteirista", capítulo 15, "Diário secreto, conselhos e epitáfio para um roteirista"), a destreza artística e a capacidade criativa se concentrariam majoritariamente na maneira em que se expõe o drama. Levando em conta que esse "como" contém a alma capaz de realizar e sintetizar todas as novas etapas do processo de elaboração do texto de ficção.

Esses 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 suprimirmos ou alterarmos alguma alteraremos o conjunto.

Um roteirista deve juntar o **como** ao **qual**, ao **quando**, ao **onde**, ao **que** e ao **quem**.

Esse **como** consiste em desenvolver a ação dramática por meio de um ou vários *plots* e procurar a maneira mais criativa, harmoniosa e emocionante de contar uma história. O roteirista deve saber **estruturar** sua história sob o ponto de vista **dramático**, pensando na reação da plateia. Uma boa estrutura é um dos

pontos-chave na construção de um bom roteiro. Os conceitos **construção dramática** e **escaleta**, de procedência italiana, são praticamente sinônimos de **estrutura**.

A **estrutura** é a maneira como vamos ordenar as **ações** dramáticas para **construir** um drama efetivo.

ESTRUTURA (OU ESCALETA)

A estrutura é a fragmentação da história em momentos dramáticos, em situações dramáticas que mais adiante vão se converter em cenas. Essa fragmentação feita pelo roteirista segue uma ordem consequente com as necessidades dramáticas. É **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 sequência em que vamos montar essas cenas. Dessa forma temos:

- Argumento: um corpo único.
- Estrutura: divisão desse 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 isso mais claro podemos fazer um paralelismo com a história em quadrinhos em que um quadrinho (cena) se segue a outro, com um encadeamento dramático escolhido pelo desenhista.

Um bom roteirista se distingue 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. Uma vez que a função do roteirista é emocionar o público e prender sua atenção durante todo o espetáculo, nos damos conta de que em primeiro lugar uma estrutura não deve, ou não deveria, aborrecer o público.

TIPOS DE ESTRUTURA

Quando pensamos em estrutura, apreciamos dois tipos:

- Macroestrutura
- Microestrutura

Macroestrutura

A macroestrutura é a estrutura geral de um roteiro, o esqueleto das cenas. É nela que determinamos se o filme terá 2 horas ou 8 horas, se vai ser dividido em 25 ou em 250 episódios, conforme seja para uma série ou para uma telenovela.

Depois decidiremos se vamos contar em *flashback*, se fará incursões no futuro, por qual cena começará, onde se situará o conflito principal, quando se chegará ao clímax etc.

Vejamos um exemplo: a história do massacre dos índios 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 *flashback*: o velho índio vai recordando como tudo se passou. O filme é *Little Big Man* (*O pequeno grande homem*), realizado por Arthur Penn.

Uma vez definidos os pontos-chave da história, eles podem ser organizados de maneira adequada em relação ao aumento da tensão dramática. Para terminar nos dedicamos 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 a tensão dramática em cada capítulo.

Habitualmente ao fim de sessenta capítulos o autor já não sabe o que contar, tem a sensação de 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 se situa nos extremos: o começo e o fim

de cada capítulo, com atenção no último capítulo da semana. Na realidade um *plot* completo deve ser desenvolvido entre segunda-feira e sexta-feira ou sábado.

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 próximo episódio.

Esses ganchos são muito utilizados no princípio e no fim 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 se produzir um anticlímax. Está certo que mantenha os seus espectadores em suspense, mas faça isso ao menos com certa proporção”[3].

Em contrapartida em algumas séries e minisséries os pontos críticos são rodeados de uma atenção especial. Essa atenção especial se baseia 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 de uma minissérie.
c. Atenção para a terceira semana de uma série de quatro semanas ou minissérie.

Como se pode notar, escrever por capítulos ou episódios 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 o delineamento geral do trabalho.

Devemos observar os seguintes aspectos:

- **Duração:** tempo de exibição, se é continuo ou descontínuo.
- **Tipo de dramaturgia:** se é aberta ou fechada. É aberta se a história continua, e fechada se ela alcança um final a cada encerramento de episódio de um seriado. Logo num filme ela é sempre fechada.
- **Personagem:** no cinema temos um número de personagens fixas. Uma série televisiva, por exemplo, como vive uma história diferente a cada semana possui personagens fixas e convidadas.

Atualmente os diversos tipos mais comuns de criações de ficção em televisão são chamados de produtos audiovisuais. Em televisão temos os seguintes casos:

a) Telenovela

Para a macroestrutura desse tipo de produto audiovisual estudamos quantos capítulos devem existir e fazemos uma planificação de fatos principais, mudanças e pontos críticos a serem desenvolvidos em cada uma das semanas de duração da telenovela. Isso não implica que depois não devemos igualmente estruturar cada capítulo e até mesmo cada cena.

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

Atualmente é o produto televisivo mais explorado no Brasil, mas não no mundo. Em nossa conjuntura política, jurídica e comercial se trata do produto local mais rentável sob o ponto de vista econômico, mas isso não quer dizer que seja aquele mais estimulante nem revelador sob o ponto de vista criativo, muito menos o mais fecundo para as próximas gerações. Entretanto, mesmo sem nenhuma necessidade, importamos novelas mexicanas, roteiros colombianos e programas de variedades estrangeiros numa contradição aparentemente inexplicável se não houvesse uma concentração quase monopólica dos meios de produção e comunicação no Brasil, sejam eles quais forem.

b) Minissérie

Uma minissérie não ultrapassa os vinte episódios. Costuma se falar em minisséries curtas, de dois a seis episódios, e minisséries longas com mais de seis episódios.

Como primeiro trabalho de estrutura de uma minissérie, devemos planejar as mudanças e os pontos críticos a ser desenvolvidos, ou melhor dizendo, qual será o tema de cada um dos episódios que a compõem. Por exemplo, na minissérie *O Tempo e o Vento*: primeiro a saga de Ana Terra nos primeiros capítulos, depois o Capitão Rodrigo e por fim a Revolução e o Sobrado.

Por conveniência a terminologia correta é: **capítulos** se nos referimos a telenovelas e **episódios** em relação a minisséries ou séries.

O Tempo e o Vento foi uma minissérie longa com dezessete episódios. Já *Lampião e Maria Bonita*, escrita por mim e Aguinaldo Silva, teve apenas oito. Uma longa, outra curta.

Outro exemplo de minissérie curta foi *Maysa, Quando Fala o Coração*, de Manoel Carlos, com direção de Jayme Monjardim, exibida em 2009. Um belíssimo trabalho de estrutura dramática e vivo exemplo da capacidade criativa dos profissionais da televisão brasileira. E mais teríamos se houvesse uma política cultural mais expansiva e regionalista, menos concentradora (ver itens "A ideologia do emissor, "Direito autoral universal", "Reações, transformações e especulações", capítulo 12, "Meios e linguagens").

A propósito, nos meios audiovisuais, de produção e de informação, as empresas brasileiras se encontram numa correção legal invejável. A questão está em decidir o que é **legal**, **ordem**, **justiça**, **lei** ou o que é **justo**. Pensando bem são conceitos completamente diferentes que se transmutam com o tempo e o espaço. Essa dúvida sempre assombrou e assombra os juristas e filósofos, mas com certeza tais conceitos manobram e conduzem sociedades.

c) Série

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

Séries brasileiras existem até hoje, mas curiosamente com tendências a possuírem em sua maioria rasgos humorísticos. Mas talvez o panorama mude uma vez que com a concorrência a programação se tornou instável.

d) Telefilme

No cinema ou num telefilme nosso primeiro trabalho estrutural consiste em reconhecer os pontos críticos, feitos de mudanças dramáticas, e planejar esses pontos críticos para um período de tempo adequado entre 90 minutos e 120 minutos.

No Brasil tivemos exemplos de telefilmes na década de 1980 com os Casos Especiais de 90 minutos, mas infelizmente esse formato foi abandonado. Atualmente existem poucos formatos de audiovisuais exibidos nos canais brasileiros, o que denota certa negatividade na curva de diversidade formal criativa.

Mais adiante abordaremos com mais rigor a estrutura fílmica. De todas as formas, diariamente uma avalanche de filmes americanos é transmitida na TV aberta.

e) Sitcom

A chamada comédia de situação foi criada nos Estados Unidos. Palmas e risadas são colocadas nos momentos propícios para alertar o telespectador do momento do riso. Na verdade sua origem vem do teatro vaudeville francês e normalmente cobre poucos cenários, um número restrito de comediantes, um abrir e fechar de portas e diálogos de humor afiado.

Quadro de produtos audiovisuais

Produto audiovisual	Tipo de dramaturgia	Personagem	Duração
Telenovela	Aberta	Fixa	+/– 100 capítulos, +/– 45 min.
Minissérie	Fechada/aberta	Fixa/convidada	mín. 4/6, máx. 17/24 episódios, +/– 45 min.
Série	Fechada	Fixa/convidada	12/24/36 episódios (cobrem temporadas de 3 meses), +/– 45 min.
Sitcom	Fechada	Fixa	25 min. (também por temporadas)
Telefilme ou filme	Fechada	Fixa	90 min. (variedade avulsa ou específica de canal a cabo, download)

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 história que será contada 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.

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.

Trataremos da estrutura da cena com maior detalhe quando falarmos de tempo dramático e unidade dramática (ver capítulo 7, “O tempo dramático”).

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 ajudar a personagem a entrar em contato com o espectador fazemos uso dos **pontos de identificação**. Mesmo assim acontece às vezes uma reação inesperada do público, que o autor não previu. Por exemplo: risos nervosos. O que não se pode aceitar é que essa reação seja sempre contrária à que o autor espera. Se isso acontece é porque algo está errado na nossa forma de contar aquela história. Ou alcançamos uma reação paradoxal do público.

Claro que há momentos em que a tensão dramática decai e o público começa a se aborrecer. Para evitar isso 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 ideia de **agilidade** é intrínseca à estrutura. Sem ela não existe ação dramática.

Notamos que a estrutura equivale à ação dramática. Sua função é **apresentar** o drama, **despertar** o interesse, **manter** e **aumentar** esse interesse.

CONTROLE DE AUDIÊNCIA

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

Normalmente são feitas três tomadas de contato: no princípio, no meio e no final de um programa. E no final se estabelece uma média. De acordo com o quadro de controle, um ponto de audiência de televisão representa 1% do total de lares que possuem televisores em cada cidade, região ou localidade. Como esse total 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 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 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 real de determinada série ou minissérie. Outros fatores entram em jogo, como a imprensa, a publicidade maciça de um produto de baixa qualidade, a audiência que fica sempre no mesmo canal por inércia, ou mesmo um erro de programação que faz que às vezes uma boa minissérie malogre por culpa de um horário inadequado.

Na telenovela, para assessorar o autor existem empresas especializadas em realizar enquetes de grupos de espectadores para discutir a trajetória da novela. São chamados *group control*.

Cinco pontos básicos são abordados nesse processo: quais personagens agradam, quais não caíram no gosto do público, que tramas funcionam, o que não está sendo bem compreendido ou não está funcionando e como gostariam que a história prosseguisse.

Como vimos a telenovela é uma obra aberta e o autor se vale desses recursos para captar mais audiência.

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

ANTECIPAÇÃO

Antecipação 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 sucederá, o público fica na expectativa.

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

- Telegráfica
- Por repetição
- Por contraste

Telegráfica

Telegrafar quer dizer passar uma informação mínima, verdadeira ou falsa, de um fato dramático que há de acontecer. Essa informação pode ser transmitida por um gesto da personagem, por 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. Isso cria uma expectativa no público, embora este possa se frustrar no caso de a personagem acabar por não fazer nada e deixar tudo como está.

De qualquer forma esse telegrama de antecipação será um ás que guardaremos na manga ou evocaremos quando acharmos conveniente fazer isso, ou seja, para aumentar o conflito.

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. Essa mania embora se repita constantemente continua a dar lugar a situações cômicas. No seriado *Hulk* aparecia de vez em quando um *insert* do passado ou da experiência que o tornara monstro. Isso fazia o público ficar atento, porque sabia que algo de terrível se passaria e cada vez se criava uma expectativa maior. Sua raiva cresceria.

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

Por contraste (ou evidência)

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

O **contraste** é essa rara capacidade que o público possui de olhar para o que já conhece sem necessidade de muitas alterações. Podemos dizer que a telenovela funciona muito nessa 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 ele vai morrer crucificado? Por que estreiam simultaneamente dois filmes sobre Robin Hood e três minisséries sobre Colombo, o descobridor da América?

Pela simples razão que não são os desastres que nos interessam e sim a relação das personagens e suas histórias que nos capturam.

INVERSÃO OU REVERSÃO 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 o remédio for tomado.

Outra forma de antecipação é provocar uma surpresa, uma **inversão da expectativa**. Baseados naquilo que o público está esperando, apresentamos um fato completamente inesperado. Um bom exemplo de surpresa é a velha palhaçada: o palhaço se prepara 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. Mas em lugar de saltar passa ao lado dela.

A antecipação está intimamente relacionada com o conhecimento que temos do que é provável acontecer ou não. E esse conhecimento adquirimos por meio 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. São os conhecimentos adquiridos que nos permitem antecipar o que se passará.

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 guardar 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 emergir no próprio *plot* por meio de uma declaração inesperada. Por exemplo: “Eu sou seu pai”. Ou então pode sair de outro *plot* ou *subplot* quando se descobre que numa carta do falecido este declara: “Eu sou seu 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 o filho depois de muitos anos de separação. Ou pode ser desagradável no caso de o pai morrer pouco antes de dizer ao filho que o perdoa.

Existe uma célebre frase em *Star Wars*. Em um dos momentos cruciais, quando Luke Skywalker está prestes a perder a luta contra Darth Vader, o vilão se revela pai do jovem Jedi e diz: “Eu sou seu pai”. Luke então inesperadamente se joga precipício abaixo. **Reversão de expectativa.**

No caso de uma espera agradável, nos sentimos 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, entre outras.

A antecipação é considerada um elemento principal da estrutura, já que podemos utilizar a espera para expor outros motivos, acrescentar novas informações, aumentar a tensão dramática etc.

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 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 no primeiro existe antecipação. O público sabe que o assassino está atrás da porta enquanto o protagonista, ignorando, se aproxima dele, passo a passo. Na surpresa o público dispõe da mesma informação que as personagens. Não sabe que o assassino está atrás da porta. Não existe uma tensão crescente dentro da estrutura e sim uma espécie de choque, sem sentido, mas parecido com um susto. Se trata de uma construção pobre.

Outros graus de suspense são a **curiosidade** e a **dúvida**. Criamos uma expectativa à medida 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 se tornar monótona, é preciso dar a ela um pouco de suspense. Ninguém escapa ao suspense, à antecipação urgente.

Classes de suspense

Suspense da personagem ou suspense maior

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

Uma boa forma de manter tal suspense é utilizar as dúvidas do protagonista e ir adiando a solução (recurso das telenovelas). Todavia, como a dramaturgia e a arte em geral são expressões de **síntese**, a telenovela por ser muito extensa foge de certos padrões dramatúrgicos alargando situações e por conseguinte desmembrando o suspense maior, diluindo e adiando a solução dos conflitos.

Já o cinema, o teatro e as minisséries se aproximam mais do estado de síntese da arte dramática.

Suspense por incidentes ou suspense menor

É quando se apresenta um forte obstáculo que, no entanto, é superado facilmente. Normalmente se trata de um problema que surge sem estar diretamente relacionado com a solução do problema do *plot* principal e que 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. São considerados recursos para criar um suspense menor. Se apontam aqui os filmes-catástrofe, os filmes de ação com enredo pobre e os games de luta.

O PLOT E O NÚCLEO DRAMÁTICO

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

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

Ou seja, o **núcleo dramático** é um conjunto de personagens unidas 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, a **estrutura dramática**. 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 ser desenvolvido em vários *plots*.

Construção da ação dramática = ESTRUTURA

Enfatizando: a **estrutura** tem por função **apresentar** o drama, **manter** e **aumentar** o interesse do espectador. Enquanto até a etapa do argumento nós somamos temas, princípios e conceitos autorais na forma de texto, a estrutura é a **fragmentação** desse processo em um **pensamento dramático**. Iniciamos a concepção das partes do drama, seus momentos mais expressivos e suas situações menos agudas e distribuímos esse material em receptáculos que chamamos de **cenas**.

Sobre um conjunto de cenas, ou núcleo dramático, a ação dramática gira. Esse movimento que deve ser progressivo é chamado de *plot*. O *plot* se move 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 já fala de *plotless play*, quer dizer, obras sem *plot* ou nas quais este é de pouca importância. Não compreendo bem o que isso significa, mas creio entender que se refere às **buscas** ou **investigações de linguagem** em que 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. São as chamadas **instalações**.

Os defensores dessa 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 século XIX. Mas independentemente da importância que possa ter, essa 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 Blues*, do ponto de vista do *plot* e do núcleo dramático. Assim podemos dizer que em cada episódio se vê claramente como são desenvolvidos 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, notável 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*. Por meio de componentes dramáticos, esses três núcleos com seus respectivos *plots* começam a se integrar, se confluir e se misturar.

A cada dia a quantidade de núcleos dramáticos e a complexidade da telenovela se tornam mais amplas. Três núcleos já não servem mais, os autores usam quatro, cinco, seis por obra. E o número de personagens, em média entre vinte e quarenta, pulou para quase oitenta. Enfim um artifício que obviamente aumenta a responsabilidade e os custos aparentemente dá mais segurança ao autor, pois ele pode mudar de núcleo inúmeras vezes acreditando que a estrutura dramática será diversificada e a tensão mantida.

Esse pensamento é parcialmente verdadeiro, pois o espectador pode perder a capacidade de identificar a história central do que está sendo contado. Já a minissérie tem o máximo de quatro *plots* e disso não passa. A série tem duas histórias e o *sitcom* um único enredo.

Princípios de 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.[4] Embora se possa começar uma história pelo fim, pelo

meio ou por outra ordem disposta pelo autor, sempre haverá um **princípio**, um **meio** e um **final**. O que nos interessa saber é que **todas essas 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, esse princípio também está presente. Mesmo que o final seja aberto, como no filme *O discreto charme da burguesia*, de Luis Buñuel, escrito por Jean-Claude Carrière, em que as personagens saem andando pela praia sem maiores explicações, deixando as conclusões para o público.

Falemos agora da **unidade**.

Vimos que a totalidade é uma soma de todas as partes, e que esse é o princípio básico da unidade. Desse ponto de vista, "a supressão ou alteração de alguma das partes irá alterar o todo"[5]. De modo que, se suprimirmos uma parte e o todo continuar a ser harmonioso, é porque aquela parte estava demais, não era necessária.

Um dos principais agentes de destruição desse princípio de unidade é a censura. Tanto a que se pratica por razões econômicas, a mais frequente, 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, pode fazer que a lógica interna do filme fique subentendida ou simplesmente destruída.

A censura habitual de produção, que afeta a suposta comercialização dos filmes, faz encurtar com frequência 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 em que um sacerdote anunciava cigarros durante um ofício religioso e em que crucificados tentavam estacionar no mesmo buraco. A censura política espanhola substituía sistematicamente, por meio da dublagem, aqueles conquistadores espanhóis que cometiam atos pouco ortodoxos, nos filmes de aventura, por cidadãos portugueses. Na última versão, a autêntica, de *Spartacus*, se compreende finalmente a relação homossexual entre Antonino e Crasso.

A maior história de todos os tempos, de George Stevens (1965), teve uma primeira versão que durava 4h07. Foi cortada em várias versões de até 2h07. A versão para televisão ficou com 3h15. E esse massacre foi feito apenas por razões comerciais.

De qualquer forma esse tema será tratado mais adiante. E, no Brasil, quem não viveu os anos de “chumbo” da ditadura militar? *Roque Santeiro* de Dias Gomes foi censurada. Várias novelas de Janete Clair se submeteram a cortes. Seriados como *Plantão de Polícia* e *Malu Mulher* eram sujeitos à aprovação de Brasília para que fossem exibidos. Além de filmes, peças e até músicas. Mas, se isso acabou, o mecanismo de bloqueio ou interceptação da criação continua vivo não só no Brasil como em outras partes do mundo.

Para concluir: a lógica intrínseca de um *plot* não pode ser quebrada, não podemos fazer saltar cenas sem desvirtuar o sentido do *plot*.

Probabilidade. Necessidade. Credibilidade

A **credibilidade** de uma história está intrinsecamente unida à verdade das coisas, às necessidades reais do homem. Esses valores têm de ser mantidos quando se pretende que a história pareça verossímil ou verdadeira.

Existe uma lógica que não deve ser quebrada. Uma personagem não pode atravessar o deserto sem beber água. Portanto é bastante provável que o atravesse com um cantil, porque sabe que encontrará 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 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 acabam ou que o chapéu está colado à cabeça. O público aceita esse fato e assume o princípio dessa possibilidade. A isso se chama também **licença poética**.

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**. Ele pode ser mínimo, mas deve estar presente.

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 custam a ser entendidos, são difíceis e têm uma linguagem

sofisticada, não se enquadram nos padrões familiares das 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 essa *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 esse *continuum* dramático.

Num *plot* a única lógica que interessa é como se organizam 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 se colocar os acontecimentos de uma história posicionados organicamente em partes conexas segundo a necessidade dramática.

Por exemplo, *Édipo rei* de Sófocles conta em *flashback* 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. **A estrutura de seu roteiro.**

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. Vai se integrar nele e o influenciar.

Esse 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 França. 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 Shakespeare. Os franceses sempre

fizeram fortes críticas a esse tipo 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."[6]

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 desenrola.

A produção britânica *EastEnders* é um bom exemplo. Suas personagens sofrem evoluções constantes que dependem da simpatia que o público 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 nesse 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. Dizemos que numa telenovela há uma alternância de *plot*s principais e *multiplot*s.

No cinema atualmente existem histórias de *multiplots*, como o filme mexicano *Amores perros* (*Amores brutos*) escrito por Guillermo Arriaga. Outro exemplo de alternância de enredos e *plots* é o filme *Short cuts* de Robert Altman. Na verdade esses *plots* entram todos com certo paralelismo dentro da história e ao final tendem a se encontrar numa espécie de clímax, o momento dramático final.

Plot comparativo

Plot comparativo é quando são criadas duas ou mais histórias da **mesma importância**, que sucedem seguidamente, sem união aparente entre si, ou que se

entrelaçam por comparação ou contraste. Às vezes é utilizado um componente dramático como elemento de união entre as duas histórias. George Elliot escreveu em *Middlemarch* um dos modelos de história mais notáveis que se conhece.

Para exemplificar indicamos filmes realizados por três diretores que exploram um único tema, com uma visão particular e uma história original sobre determinado assunto. Assim citamos Woody Allen, Martin Scorsese e Francis Ford Coppola, que dividem a concepção de três histórias particulares sobre Nova York em *Contos de Nova York*. É uma espécie de painel sobre um tema.

Formas e formatos de plot

A classificação dos *plot*s segundo suas formas e formatos foi elaborada por Lewis Herman, baseado nos estudos de George Polti ("36 situações dramáticas").[7] Não acho necessário explorar todas as situações dramáticas, já que a maioria delas é pouco expressiva e praticamente desnecessária.

A classificação nos serve mais para uma análise posterior de um roteiro do que para o momento da sua concepção. Francamente ninguém se senta numa cadeira e diz: vou escrever uma história com *plot* de amor. Outro ponto interessante é que de uma forma ou de outra todas as histórias já foram contadas, os *plots* já foram explorados, mas o importante é como o leitor voltará a fazer uma leitura dessas situações dramáticas.

Notar que qualquer produto audiovisual contém vários desses *plots* ou temáticas em jogo, mas sempre existirá um que é predominante e que vai proporcionar a identidade central do *plot*.

1. Amor

Um par que se ama e se separa por algum motivo volta a se unir e tudo acaba bem.

É o clássico "rapaz procura moça, perde e torna a encontrar", 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 *E se fosse verdade* 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. É necessário vencer a qualquer custo. São histórias

que giram em torno de lutadores, esportistas, campeões. E não se deve esquecer o dinheiro que transforma a vida e é a dinâmica da ascensão social.

Às vezes têm um fundo social, político ou ético (*Cidadão Kane*, *O candidato* e *Milk – A voz da igualdade*).

3. Gata Borralheira (Cinderela)

Transformação de uma personagem humilde em personagem ilustre, segundo as condições sociais vigentes. Esse é o clássico dos clássicos. A princesa que nasceu no lugar errado e sofre sem ressentimento até conhecer o seu príncipe encantado e se transformar na donzela perfeita. Seria injusto não citar *Pigmalião*, de Bernard Shaw, que no cinema virou o célebre musical *My fair lady*. Mais recentemente *Uma linda mulher*, de Garry Marshall, e *Bety, a Feia*, telenovela colombiana.

4. Triângulo

Um novo membro interfere na relação do casal.

Os triângulos costumam ser amorosos. Até há poucos anos, o mais habitual era opor a 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 se associar a outro. As relações entre um político e seu partido podem se alterar 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 a discórdia semeada entre um casal por um terceiro pode não ter razões amorosas. Por exemplo: uma mulher pode hesitar entre uma profissão brilhante que exija dedicação integral (cantora de ópera, bailarina etc.) e o casamento 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 ideia da parábola evangélica do filho pródigo que volta para a casa dos pais. Pode ser o marido que regressa da guerra ou qualquer outro retorno. Exemplo: *Amargo regresso*. O regressado sempre busca reparação para o que julga ter sido uma grande injustiça da qual o suposto ofensor nem tem consciência. O regresso de *Tieta do agreste* de Jorge Amado é típico desse *plot*.

6. Vingança

Um crime ou uma injustiça são cometidos e o herói, ou o anti-herói, tenta fazer justiça por sua conta.

A tragédia grega pôs em cena vários mitos da vingança, assassinatos terríveis e massacres. Também o teatro popular inglês do século XVI explorou o mesmo gênero.

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 Expresso Oriente*, o protagonista era objeto da vingança coletiva. Na literatura encontramos a personagem central de "O cobrador", conto de Rubem Fonseca: um pobre diabo que encontra sua realização matando ricaços. Geralmente personagens vingadoras são ressentidas e trazem como objetivo maior fazer justiça com as próprias mãos. Vários filmes e seriados americanos exploram essa vertente.

7. Conversão

Se baseia na possibilidade de um bandido se tomar herói, de uma sociedade injusta se transformar etc. Na realidade se trata de uma tentativa de converter o público. *Os sete samurais* e sua versão americana, *Sete homens e um destino*, são um bom modelo.

A conversão trabalha na transformação da personagem que psicologicamente é dinâmica. De usurpadora ela pode passar a conhecer os direitos do usurpado e assim adquirir nova consciência do mundo que a cerca. Cito como obra maior o filme *A lista de Schindler*, de Steven Spielberg, com roteiro de Steven Zaillian.

8. Sacrifício

Um herói se sacrifica por alguém ou por uma causa. Filmes de guerra cuja bravura, heroísmo e honra são ressaltados a cada instante são os paradigmas desse tipo de *plot*. Podemos indicar o filme *O resgate do soldado Ryan* de Steven Spielberg. Mas nenhum produto audiovisual ultrapassa o *plot* de sacrifício da Paixão de Cristo.

9. Família

Relação entre famílias ou grupos relacionados de alguma forma. A inter-relação num mesmo núcleo dramático. Por exemplo: *O grupo* e *Os rapazes da banda*.

Quando falo de família não estou falando necessariamente de Medeia ou da

Família Addams, mas sim de um grupo de pessoas que vive numa espécie de contorno grupal, tribal ou familiar. Logo podemos tratar neste item de gangues de adolescentes, bandas de músicos, jogadores ou temas que abordem uma interligação entre um conjunto de camaradas, companheiros ou iguais.

10. O diferente (o estranho)

É aquele que chega para perturbar, cuja dinâmica e presença são completamente inesperadas e conflituosas. Normalmente abre caminhos e aponta novas direções. Como exemplo mais significativo temos *E.T., o extraterrestre*. Ainda *Rain man*, *Mudança de hábito* e *Um estranho no ninho*.

É bom perceber que os atores adoram essas personagens, que normalmente são adoradas pelo público também. Entretanto os produtores relutam em produzir tais roteiros porque os consideram “estranhos”, “diferentes”.

Essa classificação segundo a tipologia dos *plot*s foi configurada por estudiosos do tema. Mas, enquanto escrevo estas linhas, me dou conta de que nenhum autor costuma ter tal classificação 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.

Essas classificações servem unicamente para se ter uma ideia 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 serem mais um dado em nosso arquivo.

A origem da fábula

Segundo o investigador russo Vladimir Propp[8] o núcleo mais antigo da fábula se encontra 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 se transformou 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 essa teoria, a fábula é composta por trinta funções, embora não contenha necessariamente todas, mas apenas boa parte delas, com uma sucessão sempre idêntica. Apesar de nem todos os autores concordarem

com ela, conhecer essa teoria é interessante para aqueles que queiram escrever para crianças. É bom advertir que a estrutura deve ser lógica e concatenada, porque criança pensa. Pensa até demais e sente muito. Pressente o desprezo, e se o roteiro não for benfeito se ressente.

Existem várias faixas para o público infantil, mas o trabalho de Vladimir Propp é bem amplo e chega a alcançar a adolescência.

As funções características de uma fábula são as seguintes:

1. Afastamento (se passa em outra época, em outro mundo...)
2. Proibição (alguma 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 alguém concreto o submete (as provações do herói)
13. O herói reage
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. Regresso do herói
21. Perseguição ao herói
22. O herói se salva
23. O herói chega incógnito à 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, sendo clássico o casamento da protagonista no último capítulo. Também encontramos o uso da fábula recheada de fantasia presente na estrutura de vários filmes, como na Trilogia do Anel (*O Senhor dos Anéis*).

Podemos conhecer mais o assunto em dois outros livros. *O herói de mil faces*, de Joseph Campbell[9], no qual George Lucas se baseou para criar sua fábula espacial (*Star Wars*). Ou ainda na obra de Christopher Vogler[10], *A jornada do escritor*, que embasado nos conceitos de Campbell demonstra como usar a estrutura mítica para criar narrativas fílmicas.

ESTRUTURA CLÁSSICA

Depois de tudo que foi dito sobre a ação dramática, podemos construir uma estrutura dramática. Comecemos por analisar a chamada estrutura clássica.

"Sabemos que um roteiro é uma história contada em imagens, diálogos, descrições e situada em 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."[11]

Portanto, uma estrutura clássica é dividida 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 se possam colocar os anúncios publicitários.

Mas passemos à estrutura clássica e aos seus componentes:

Primeiro ato

- exposição do problema

e/ou
- situação desestabilizadora

e/ou
- uma promessa, uma expectativa

e/ou
- antecipação de problemas
- **CONFLITO EMERGE**

Segundo ato

- complicação do problema

e/ou
- deterioração (piorar a situação)

e/ou
- tentativa de normalização, levando a ação ao limite

e/ou
- medida extrema
- **CRISE**

Terceiro ato

- **CLÍMAX**

e/ou
- reversão de expectativas
- **RESOLUÇÃO**

e/ou
- EPÍLOGO

É fácil observar que os três atos têm sua própria estrutura dramática. Em televisão é considerado importante que a resolução seja seguida do **epílogo** em que é explicado o porquê da história.

Se juntarmos e jogarmos esses pontos todos num diagrama em que as vertentes são **tempo** e **intensidade dramática**, teremos o que chamamos de **curva dramática**. Cada um desses pontos marcará um momento do roteiro, que de acordo com a nomenclatura americana são os famosos ***turning points***, ou ***plot points***, ou **pontos de ataque**, ou ainda as famosas **viradas**.

Isso para mim vira um pesadelo e até certo ponto um mecanismo restritivo, já que o leitor de uma produtora americana vê se na página 5 há um desastre de automóveis, se nas próximas páginas há um assassinato, na página 32 uma cena de sexo ou adultério e um massacre nas páginas finais.

Obviamente a estrutura deve ter uma razão crescente de interesse, mas não pode ficar prisioneira de uma fórmula estanque de ação dramática.

Em seguida vamos estudar esses diagramas. Mas ao contrário da personagem terrorista do filme *La chinoise* (*A chinesa*) de Godard, que diz: “Vou explodir o

Louvre para depois estudar museologia", penso que devemos estudar museologia para depois explodir o Louvre.

Ainda sobre estrutura dramática, movimentos cinematográficos e artísticos importantes como os desenvolvidos por Orson Welles, Glauber Rocha, Buñuel, Woody Allen, Fellini, Bergman, Altman, Kurosawa e outros, se tivessem seguido essas regras, jamais teriam entrado para a história do cinema criando novas maneiras de alcançar estruturas fílmicas fortes e de interesse crescente.

DIAGRAMAS

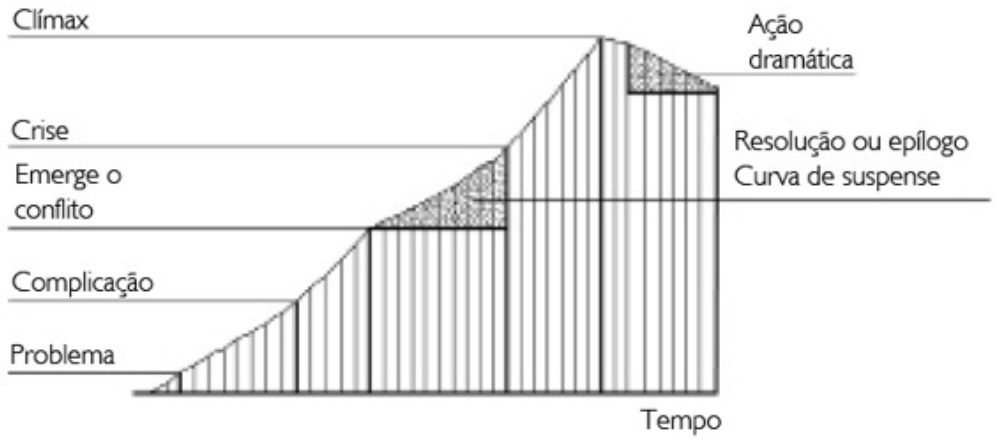
O diagrama de uma ação é a representação da curva dramática de uma estrutura. Cada autor pode fazer a sua, pois constitui uma boa forma de visualizar a estrutura e comprovar se funciona ou não. Não confundir ação pura, isto é, tiros de revólver, pulos sensacionais, mortes sangrentas etc., com ação dramática. A ação dramática está ligada diretamente à tensão dramática, isto é, à profundidade das emoções que estão em jogo num determinado momento e que irão transformar ou redirecionar a história para outro círculo de conflitos.

Advirto também que não estou desprezando esses diagramas, mas apenas alertando sobre sua importância quando se estrutura uma história. Normalmente prefiro trabalhar com tipos de cena (ver adiante neste mesmo capítulo) do que com os chamados pontos de virada.

Os pontos que definem a curva final da estrutura clássica nos levam a observar o crescendo emocional que queremos que o público experimente à medida que o protagonista se encontra diante do problema, entra em conflito, a situação piora, a crise chega, depois o clímax e finalmente tudo se resolve.

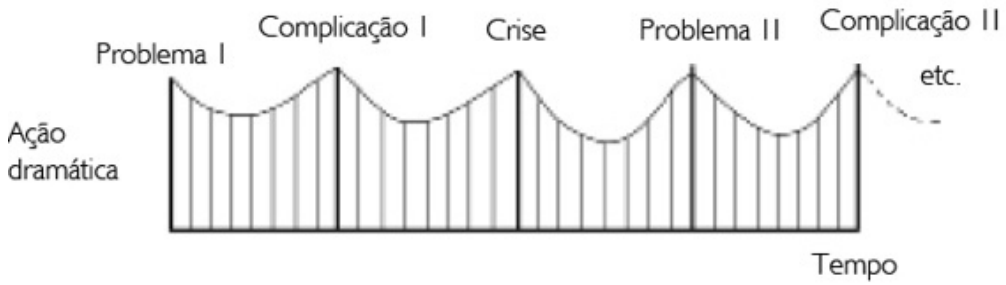
Desde o momento em que o conflito aparece até o ponto de crise, é produzida a **curva de suspense**. É nela que os problemas e os conflitos parecem se concentrar num beco sem saída aparente, que leva o protagonista e a história ao momento de crise. Esse momento é crucial. Atenção à maneira como é desenvolvida, porque a intensidade com que a crise estalará depende da tensão acumulada nessa curva.

Figura 1
Diagrama de estrutura clássica



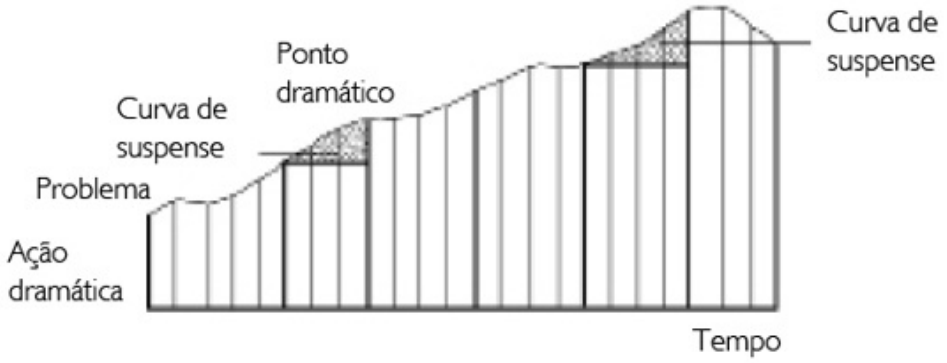
Não confundir clímax com crise. Clímax é um momento em que todas as forças dramáticas estão no mais alto grau de tensão, porém existe uma solução à vista. Já na crise as forças dramáticas estão numa gigantesca e conflituosa tensão, entretanto não existe solução à vista.

Figura 2
Diagrama de uma estrutura ondulante



O diagrama da figura 2 é o que normalmente apresentam as séries televisivas. A tensão se mantém muito mais tempo e pode ocasionar uma diminuição de interesse. Exemplo típico é o filme de **suspense** (ver figura 3).

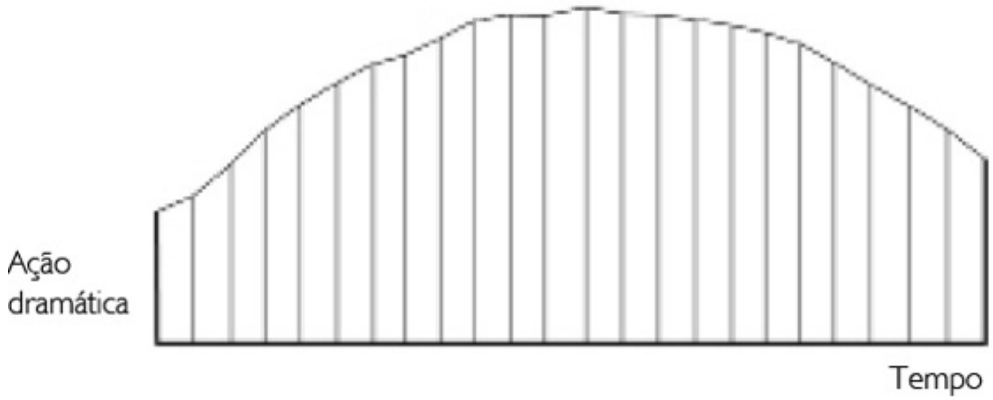
Figura 3
Diagrama em patamar



Normalmente nas tragédias clássicas, neoclássicas e modernas a crise aparece no último terço da obra.

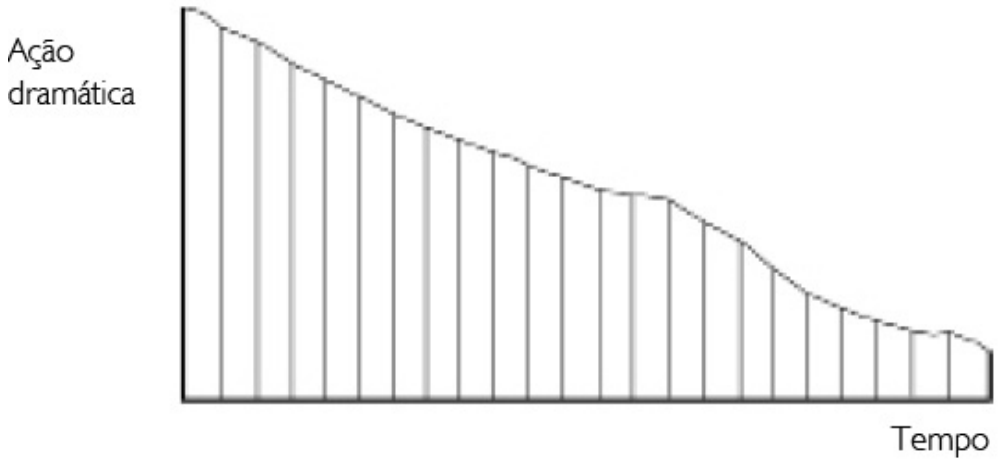
Em *Hamlet* de Shakespeare a crise aparece no meio, mas mesmo assim a resolução é lenta. Estrutura decrescente, ou em U invertido, ou romântica (ver figura 4).

Figura 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 figura 5).

Figura 5
Diagrama mostrando perda de interesse



Outro lugar que afeta a estrutura dramática é o chamado **ponto de ataque**, ou ponto em que começa a crise e se precipitam os acontecimentos.

Se o ponto de ataque é prematuro é denominado ***ab ovo*** **(óbvio)**, tudo é contado no início impossibilitando manter a tensão dramática até a resolução. Se o ponto de ataque é tardio é denominado ***in medias res*** **(medíocre*)***, as ações e os conflitos ficam concentrados no terço final, os acontecimentos se precipitam numa avalanche, tornando o final confuso. É típico do roteirista avarento que guarda a criatividade e desconhece o mecanismo de que quanto mais se exercita a criatividade mais ela se revitaliza.

VALORES DRAMÁTICOS

Os valores dramáticos podem ser avaliados e quantificados.

Para finalizar nosso trabalho de estrutura é interessante fazer as seguintes perguntas:

1. Fica claro o problema no **princípio** da estrutura? É realmente um problema importante? Quantas cenas prevemos que serão necessárias para expor o problema (quanto menor o número, melhor)?
2. A história é verossímil? Há **credibilidade** nesse *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 nessa 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** se mostrou **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.

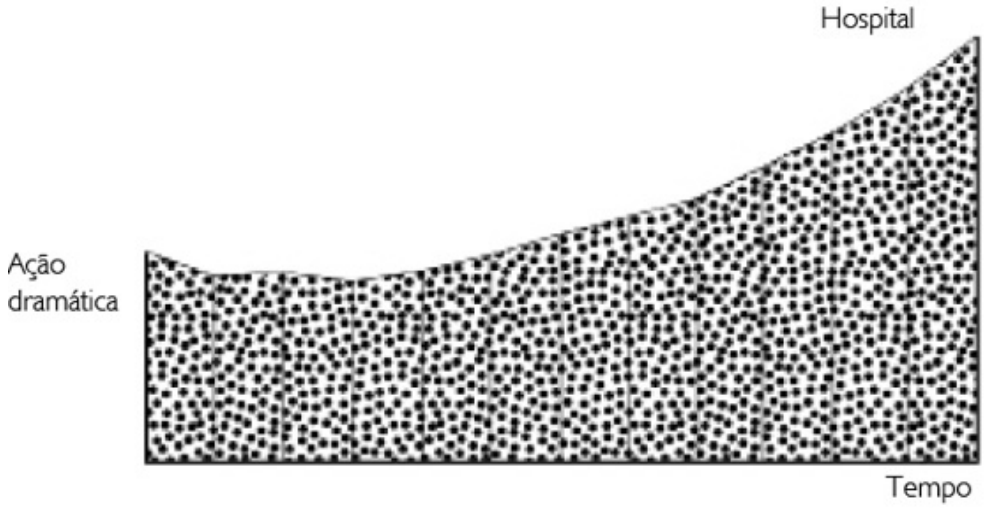
CURVAS DRAMÁTICAS

Dessa maneira montar um roteiro significa ir unindo, entrelaçando as curvas dos diversos núcleos dramáticos (*plot*s), criando pontos de interferência de uma curva em outra, harmonizando os diferentes *plot*s, criando um somatório de curvas e assim fazendo surgir uma curva nova e única chamada **curva final do roteiro**. Por exemplo:

Primeiro plot

Um jovem leva uma vida tranquila. Sofre um acidente de automóvel e é levado para o hospital.

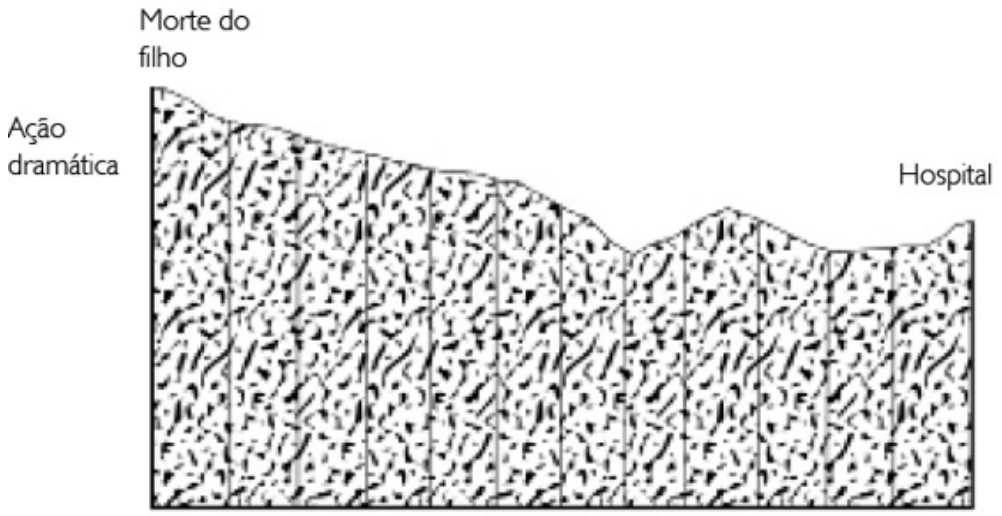
Figura 6A



Segundo plot

No hospital, a médica que o atende acaba de perder um filho com leucemia e passou por uma forte crise.

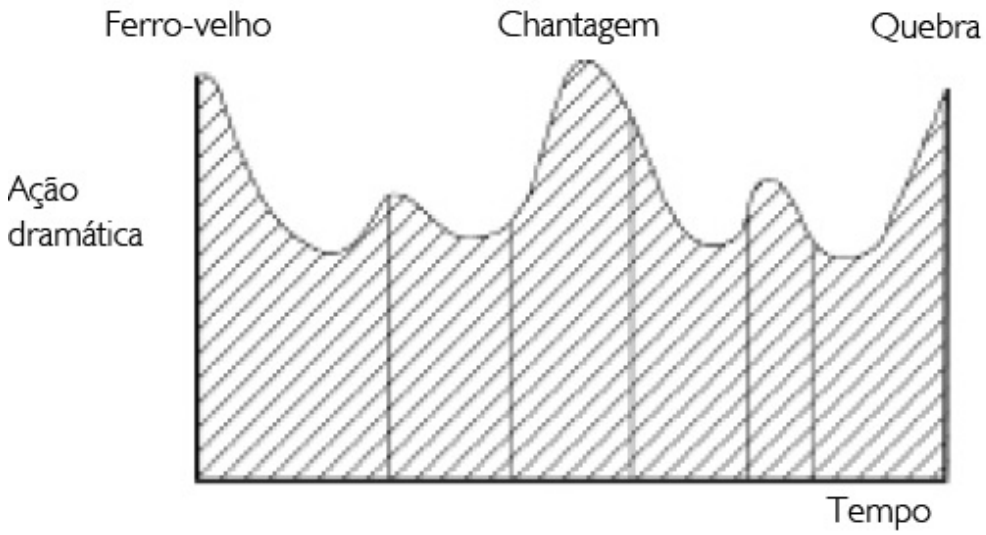
Figura 6B



Terceiro plot

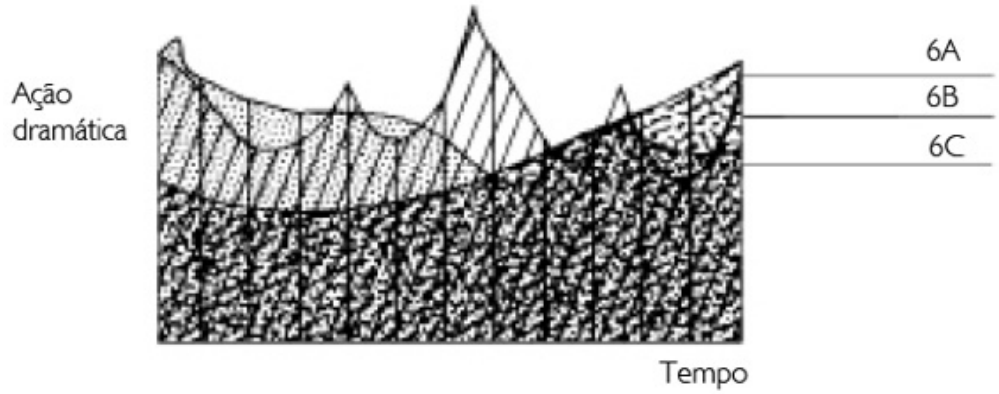
O carro do acidente é vendido ao ferro-velho, mas o dono do estabelecimento, à beira da falência, aproveita o fato de o automóvel ser roubado para fazer chantagem com o rapaz.

Figura 6C



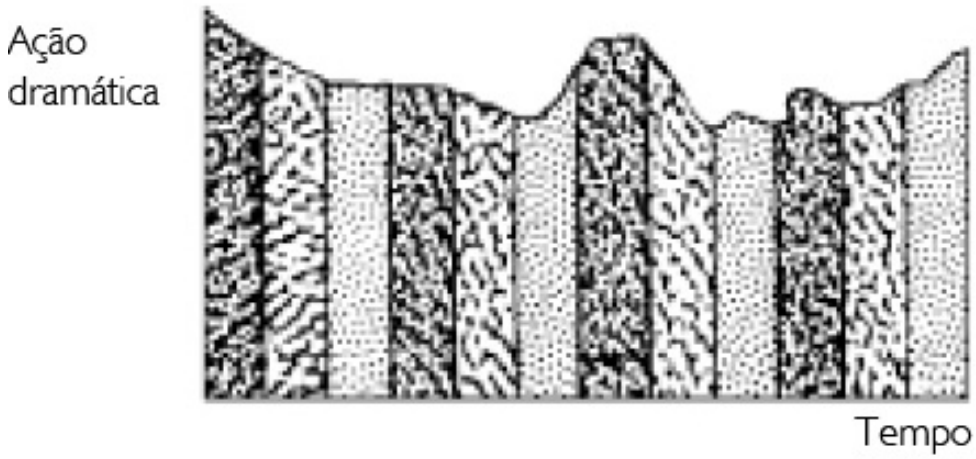
Assim esse entrelaçado de *plots* nos dará uma curva dramática total da obra, que será a seguinte:

Figura 6D



O somatório de todas essas curvas seria a curva do próximo diagrama:

Figura 6E



Vimos que a estrutura é um problema que é preciso resolver. Dado que se trata de uma **construção**, deve ser tratada como tal, planificada e organizada de maneira que se mantenha em pé.

Por nos basearmos em critérios lógicos, é possível cometer dois tipos de erros: por falta de **informação inicial** ou erro na resposta, na **solução do problema**.

Quando começamos uma estrutura devemos em primeiro lugar nos documentar com todas as informações necessárias, partindo do princípio de que temos uma história e o perfil das personagens.

Investigação

A investigação é importantíssima para o roteirista, não só na busca de ideias ou temas, mas também na história, nos diálogos e na estrutura.

Quando um roteirista estrutura, deve saber para que meio o faz. Conhecer nossas limitações e possibilidades para determinado meio é essencial.

Vamos estudar a seguir alguns dos formatos televisivos e cinematográficos mais frequentes.

Estruturar para a televisão

Telefilme

O telefilme costuma ter uma duração de aproximadamente 1h30, embora exista também o telefilme curto, de 25 minutos, e os docudramas ou outros casos especiais isolados, que podem chegar até os 45 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, *grosso modo*, se divide 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).

Esse 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).

No caso de ser uma telenovela, a quarta parte não conterá a resolução mas sim um novo gancho que se resolverá no capítulo seguinte. Também pode haver

uma quinta parte, havendo cinco intervalos comerciais além da abertura e do fechamento.

Em todos os formatos televisivos, a primeira parte se chama **cabeçalho** ou **exposição do problema**. Pode também existir uma cena isolada, geralmente de muita ação, antes dos créditos, a que os americanos chamam **teasing** ou **pré-créditos**. A última parte se chama **cauda** ou **resolução do problema**. É o **epílogo**, que no caso da telenovela, como já dissemos, deverá conter um gancho.

Esse formato televisivo de 25 minutos havia caído em desuso há alguns anos. Agora retorna no *sitcom* como vimos anteriormente.

Formato de 50 minutos

Esse é um formato clássico para as minisséries e também para algumas séries televisivas. E 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, esse formato é dividido 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 acaba necessariamente na última parte. O que se faz é procurar uma situação dramática ou uma revelação que antecipará algo para o episódio seguinte. É a isso que se pode chamar **episódio com resolução incompleta**.

A televisão europeia trabalha fundamentalmente com esses formatos. 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 e que seu final deve ser surpreendente, mas é no desenrolar da parte central que

se reconhece o verdadeiro talento do roteirista para estruturar.

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 duração média de 90 a 105 minutos até 120 minutos, o que representa um total de nove ou dez bobinas.

Se dividirmos o filme em nove blocos de sequência de estrutura, teremos de situar o clímax no oitavo bloco e resolver 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 se situa 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. Atualmente a maioria dos filmes é feita para ser exibida na televisão, o que torna todo filme um telefilme.

O filme pode ter duração de 90 a 120 minutos e se trabalha, *grosso modo*, com uma estrutura similar à do telefilme. Embora o telefilme deva, segundo as teorias norte-americanas, procurar temas, histórias ou personagens que mais adiante possam ser desenvolvidos em séries ou minisséries. Mas tanto os filmes como os telefilmes constituem uma espécie de ensaio para outros produtos audiovisuais, vide *Star Wars*. Pessoalmente considero que um dos problemas da televisão na América Latina é que de maneira geral produz poucos telefilmes, ficando depois sem possibilidade de desenvolver séries ou minisséries. O telefilme e a minissérie são os produtos televisivos de que mais gosto.

O formato norte-americano para o filme ou telefilme é constituído de oito partes, com sete intervalos, completando um total de 2 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).

É claro que existem filmes de duração mais extensa e que não possuem a pretensão de se transformarem em outros produtos audiovisuais. Porém a tendência da indústria do entretenimento é inequívoca, sempre buscando multiplicar as possibilidades de rendimento de um produto fílmico.

Relação tempo/dimensão

A correspondência entre **tempo** e **dimensão** do roteiro *(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*.

Mais adiante apresentarei um roteiro completo, podendo assim o leitor **qualificar** e **quantificar** o que chamamos de folha *standard*.

Os horários e a programação televisiva

A segunda informação útil para o roteirista se refere 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 e afins. Se o horário de emissão do nosso programa é às 17 horas, as limitações são maiores. Em contrapartida às 22 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 o critério funciona por idade, ou seja, maiores de 4 anos, maiores de 12 anos, maiores de 16 anos e de 18 anos.

É importante conhecer esses códigos. Quando um produtor nos contrata para fazer o roteiro de um filme para maiores de 4 anos, devemos pensar no que mostrar e em que assuntos podem ser tratados e desenvolvidos.

Número de atores, locações e cenários

Outra informação importante é o número de atores, locações e cenários que teremos à nossa disposição.

Em televisão para um episódio de cinquenta minutos podemos contar frequentemente com dez atores (com fala), doze cenários e alguns exteriores.

Para as minisséries televisivas as limitações são variáveis. Temos de contar com uma média de 35 atores (personagens com diálogo), ao passo que os cenários e instalações necessários são muito mais numerosos. No entanto tudo depende do tema que abordamos. Não se trata de quantidades ilimitadas, mas sim de necessidades mais amplas.

Em cinema, normalmente, o máximo é de 18 a 28 atores. Tudo depende da produção e dos cenários e locações necessários, matéria que no cinema é muito variável. Ainda assim é preferível que as ações se concentrem num mínimo de instalações e cenários, pois isso facilitará o trabalho e diminuirá os gastos de produção.

Claro está que estamos falando de uma produção pequena ou média. Se tocarmos no tema “superprodução” esses números sofrem uma alteração astronômica tanto em número de atores como em número de cenários e figurantes. Todavia com a inclusão da computação gráfica e dos efeitos especiais os orçamentos podem triplicar. E seria só curioso se não fosse verdadeiro que os técnicos e outros profissionais recebessem ao final muito mais do que os roteiristas que criaram o produto original.

Resolução do progresso

Agora que já conhecemos as nossas limitações e as regras do jogo, podemos começar a resolver a nossa estrutura.

Antes de tudo é conveniente saber que uma folha corresponde a 1 minuto/1min30s de ação. Claro que isso pode variar segundo a ação dramática (uma página pode equivaler a 30 segundos), mas a média costuma se fixar em 1 minuto. Não importa quantas cenas existam numa página de roteiro, o importante são o número de ações e a quantidade de diálogos.

Finalizando: jamais trabalhamos numa estrutura de forma total. Trabalhamos por partes, fragmentos, como um pintor que divide um quadro branco em quadrados e vai preenchendo as partes até perceber o desenho do conjunto.

Inclusive existem autores que estruturam primeiro a quarta parte antes da terceira, depois pensam na segunda e por último reveem a escaleta inteira de

forma cronológica. Esse processo pode parecer aleatório e ilógico, porém a imaginação é visual e às vezes cenas não se desenvolvem no nosso pensamento de forma cronológica e direta.

Tempo de reflexão

Falaremos agora da **gestação**, do período de que necessitamos para **deixar crescer** naturalmente, dentro de nós mesmos, a ideia original.

Durante esse tempo que dedicamos a imaginar como vamos contar 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, consequentemente, 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** e **solitário**. O autor se deixa levar e pensa na trama. Imagina. Se for necessário indaga, consulta outras obras que tratem do mesmo tema. Por fim reflete, deixa a ideia germinar e se mune do máximo de material possível. É uma espécie de gestação, a criativa.

Recordo uma ocasião em que passei 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, disse: “Eu te pago para escrever, não é para ler e ficar parado”.

Se o trabalho for de **coautoria**, o autor fala com seu colega, os dois trocam ideias e fazem o conhecido *brainstorm*. Gosto muito de trabalhar em coautoria 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 quando concluído é praticamente impossível saber quem teve tal ou qual ideia, quem foi o responsável por determinada estrutura dramática ou qual dos dois disse pela primeira vez a palavra para determinado diálogo.

Para mim o trabalho de parceria é particularmente salutar. Não apenas por conhecer outras mentes e universos criativos, e aprendi bastante com eles, mas também por solidificar laços de amizade que marcaram cumplicidades por toda a

vida (ver “Diário secreto de um roteirista”, no capítulo 15, “Diário secreto, conselhos e epitáfio para um roteirista”).

Tenho excelentes recordações do meu trabalho de coautoria com Gabriel García Márquez (colombiano), Alexander Chlepianov (russo), Xesc Barceló (catalão), 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). Uma boa colaboração é como um casamento: um alimenta o outro e tudo agregado 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 óptica pessoal.

Não é raro que diretores, atores e produtores participem desse processo e colaborem com ele dentro das suas possibilidades. É o que se chama “reuniões de criatividade” ou “estrutura italiana” (o nome provém do *boom* do neorrealismo italiano, quando eram vários os roteiristas que escreviam o mesmo roteiro em colaboração com todos os outros membros da equipe). Só depois de todo mundo intervir, quando as hesitações principais estão resolvidas, é que o roteirista então, sozinho, confecciona sua estrutura.

É sempre bom lembrar que a estrutura é um trabalho íntimo. Não é feita para ser mostrada a outras pessoas. Você faz uma **escaleta**, sozinho ou em conjunto, como se enxergasse um filme na sua cabeça, tendo conhecimento das limitações do veículo comunicador em que se expressará e dos limites de produção que encontrará, é claro.

O trabalho de estrutura traz, creio, ao roteirista o mesmo sentimento do pintor que observa a tela em branco projetando ali a pintura que pretende criar. Ou do escultor olhando para um bloco de pedra e reconhecendo ali dentro um anjo, uma mulher, uma criança chorando.

A ESTRUTURA PILOTO

Uma estrutura piloto é aquela que ainda não é definitiva, porque se completa à medida que o trabalho se desenrola. Enquanto escreve o primeiro roteiro o roteirista continua a modificar a estrutura, variando sutilmente o rumo dos acontecimentos.

Por vezes digo que a estrutura piloto é quase sempre **suicida**.

A estrutura piloto é, portanto, uma espécie de guia. Quando montamos uma estrutura, as primeiras perguntas que nos fazemos são: que macroestrutura vamos fazer? Onde vamos situar o clímax? Qual discurso vamos usar? Qual formato audiovisual vai ser utilizado para estruturar o drama? Quais são as embocaduras clássicas?

Para contar uma história, temos **cinco** caminhos clássicos de desenvolvimento da macroestrutura. De acordo com eles, a macroestrutura pode se desenrolar:

- Com a mediação de um **narrador** (alguém presente ou em *off* que nos conta, por meio de imagens, a história).
- Com a ajuda de **legendas** (com as quais entramos em novos universos e períodos da história).
- Por meio de **ação direta** (obedecendo a uma ordem cronológica, direta e simples).
- Por meio de ***flashback*** (contamos o passado).
- De forma **mista**.

Narrador

O narrador pode estar presente, pode estar em *off* ou pode estar presente em *off*. Temos exemplos de narrador nos filmes de Woody Allen e nos desenhos animados de Walt Disney.

Evidentemente o narrador deve se integrar na história ou tomar parte nela, quer como personagem que narra, quer como apresentador que de quando em quando interfere no processo. Fellini costumava utilizar esse último recurso. Qualquer filme ou espetáculo que tenha uma personagem-guia que vai explicando, narrando ou desenvolvendo a ação se classifica nesse modelo. Por exemplo: *E la nave va*.

Legendas

Se trata de um desenrolar de acontecimentos com comentários, títulos e subtítulos.

As legendas podem ser geográficas e indicar um lugar. Podem indicar passagem do tempo, como em *Amo tu cama rica*, de Emilio Martínez Lázaro: “um ano depois”, “seis meses depois”, “anos antes”. Mudanças de estação: verão, inverno etc. Também podem explicar uma cena, uma mudança de

intenções. E 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.

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 à ordem cronológica dos acontecimentos da vida real.

O tempo dramático é caracterizado pela síntese de horas, meses ou anos em duas horas de espetáculo. Atenção para a diferença entre **tempo dramático** e **tempo real**. O tempo dramático é a síntese do tempo real (ver capítulo 7, "Tempo dramático"). Alguns cineastas, 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 essa experiência (*Festim diabólico*).

Flashback

Não se deve confundir com o *flashback* isolado em um produto audiovisual. O *flashback* aqui indicado é o caminho estrutural que escolhemos para construir a história, ou seja, quando todo o filme é um grande *flashback*. Como exemplo dessa técnica podemos citar em cinema *Crepúsculo dos deuses*. Em televisão é pouco utilizado.

Normalmente serve 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 *flashback* pode acarretar perda de interesse e tornar a história confusa. Portanto, para se recorrer a ele, terá de estar em perfeita interligação com a história e ser absolutamente necessário na ação dramática. Se não for assim o melhor é não ser utilizado, pois pode entorpecer o desenrolar dos acontecimentos.

Todas essas técnicas que vimos – **narrador**, **ação direta**, **legendas** e ***flashback*** – não são soluções incompatíveis. É possível fazer um filme com técnica **mista**, ou seja, utilizando técnicas combinadas.

Outros exemplos:

- **Em *flashback*:** *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*.
- **Mista:** *Amarcord*, com ação direta, legenda e narrador. Em TV, *O Tempo e o Vento*.

Na realidade o que importa não é a pureza do gênero, mas o uso que fazemos das técnicas e possibilidades. Só duas possibilidades dessas quatro não podem ser concomitantes: *flashback* e ação direta. Um filme não pode ser contado estruturalmente em *flashback* e ação direta. Mas um produto audiovisual pode ser contado em ação direta tendo por vezes *flashbacks* como um dos tipos de cena (ver adiante).

A CONSTRUÇÃO

Agora que já conhecemos os caminhos possíveis da macroestrutura, vamos entrar em cheio no processo por meio das pequenas partes a que chamamos **cenas**.

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 sempre que acompanhem uma personagem em seu deslocamento de um cenário para outro. A organização em sequência dessas unidades menores é o fundamento para a construção da estrutura.

Nesse ponto do processo da escrita do roteiro começamos a falar de cena como um breve resumo descrito da ação, sem diálogos. Esses apontamentos, organizados de modo determinado, oferecem o primeiro esquema dramático da nossa estrutura.

Creio que em todas as técnicas e artes passamos do pequeno ao grande, partimos da essência para chegar ao todo. Assim num primeiro instante fomos da *story line* até o argumento. Agora esboçamos as cenas ou o resumo de seu conteúdo para depois completar com os diálogos. Vamos estudar sobre a arte dos

diálogos e a elaboração da cena completa no próximo capítulo (ver itens “Microestrutura da cena”, “Diálogo” e “Reflexões sobre o tempo dramático”).

Mas afinal o que é uma **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 Chambers considera o conceito tradicional como originário do teatro elizabethano. Segundo ele, a cena é **uma secção de tempo contínuo, numa mesma localização, onde uma parte do drama ocorre**.[12]

Um conjunto de cenas passadas numa mesma localização, principalmente no cinema, pode ser chamado de **sequência**.

Também é importante saber que toda cena tem uma razão de existir, mesmo que seja somente passar o tempo e “não dizer nada”.

Mas aqui, neste momento estrutural, devemos pelo menos conhecer como se dividem dramaticamente as cenas. Isso é realmente indispensável para a construção orgânica e crescente de uma história.

Sinto que aqui repousa minha grande **diferença** com outros teóricos na **visão** que tenho sobre o **roteiro** e a **dramaturgia**. Acredito que é na escolha dos tipos de cena que o autor exerce sua capacidade criativa e não seguindo os esquemas com viradas ditadas pelos diagramas anglo-saxônicos. Por exemplo, podemos começar um filme com um homem morto falando em *off* para a plateia: “Estou morto, fui assassinado, etc...” Essa é uma **cena de resolução**, como veremos adiante, todavia pode abrir um roteiro e não é uma cena típica do primeiro ato.

Também é prudente avisar que as cenas não têm uma identidade única, mas sim uma preponderante. Essa característica maior é que proporcionará sua categoria didática.

Do ponto de vista didático, existem dois tipos de cena:

- Essencial
- De transição ou integração

Digo “didático” porque na maioria dos casos uma cena não tem função pura. Mesmo uma cena essencial contém transição e integração, e vice-versa. No entanto se pode afirmar que em cada cena predomina uma dessas funções.

Cenas essenciais

As cenas essenciais são as que contêm o fundamental para o desenrolar do drama.

Enquanto a música possui sete notas musicais, nós trabalhamos com cinco cenas essenciais. O que aparentemente seria redutor, se não fosse um falso raciocínio. Pois ainda temos as cenas de transição e de integração que formam um painel muito extenso, fazendo da dramaturgia uma arte de possibilidades infinitas. São classificadas em:

Cenas de exposição

São as mais adequadas para expor um motivo, um problema, uma informação. Devemos ser muito cautelosos na confecção desse tipo de cena para o resultado não ser demasiado didático. Isto é, a personagem não deve passar informações de modo direto e "agressivo" para a plateia, como se estivesse preenchendo uma ficha de cadastro.

Cenas de preparação

São aquelas que nos informam das complicações que virão mais tarde. Nesse tipo de cena corremos o risco de ser demasiado explícitos. Aqui preparamos o espectador para futuras complicações e deteriorações das emoções. É assim quando o macaco do filme *2001, uma odisseia no espaço* de Stanley Kubrick descobre que o pedaço de osso de mamute pode destruir conchas e crânios secos de outros símios. Ele se prepara para a luta. Desperta para a violência.

Cenas de complicação

São as que ilustram o desenrolar da complicação e nos preparam para o clímax. O risco nesse ponto seria diminuir a expectativa do clímax. Mas não se iluda, cenas de complicação são também chamadas **cenas de crise**. É quando as personagens aturdidas não sabem o que fazer e, perdidas em conflitos, não têm uma solução à vista. Normalmente cometem desatinos como Medeia, que comeu os próprios filhos.

Cenas de clímax

Evidentemente são o ponto mais alto do drama. Os americanos as chamam *obligatory scenes* (cenas obrigatórias), porque sem elas não existe o grande momento dramático. É quando todas as forças dramáticas estão em jogo, em conflito total, e existe o prenúncio de uma solução à vista. Talvez seja a única

cena que não possa sair do lugar, da parte final da estrutura. Mas pode ser partida durante um filme. Num filme de mistério, o clímax não é quando o detetive refaz a noite do crime em detalhe e acusa o assassino. O clímax é quando o acusado pula em cima do detetive, rouba sua arma, explica suas razões e ameaça as pessoas dizendo que vai matar todos.

Cenas de resolução

Também chamadas terminais ou de conclusão, são as que se encontram no final de qualquer produto audiovisual, principalmente o televisivo. Enfatizo que esse tipo de cena pode estar em qualquer lugar da estrutura, até no início como disse anteriormente. Por exemplo, se um filme for contado em *flashback* como em *Sunset Boulevard* (*Crepúsculo dos deuses*, de Billy Wilder, em 1950).

Trabalhando com cenas essenciais

Com o que acabamos de ver, um leitor distraído poderia supor que toda estrutura dramática contém sempre a mesma ordem de tipos de cena. Dessa maneira a estrutura começaria sempre com cenas de **exposição**, seguiria com outras de **preparação** e depois viriam as cenas de **complicação**, **clímax** e finalmente **resolução**. Isso equivaleria a conceber a estrutura como se fosse uma receita culinária repetitiva e mecanicista.

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, é possível montar uma estrutura da seguinte forma:

1. Começamos com uma **complicação**.
2. Expomos os fatos e os problemas com um *flashback* (**exposição**).
3. Entramos no **clímax**.
4. Cenas de **preparação** das complicações que vão ajudar na interpretação do clímax.
5. Voltamos ao **clímax**.
6. Cenas de **resolução**.

Portanto a estrutura é maleável. Existe uma infinidade de combinações, tudo depende da imaginação do autor.

Cenas de transição e de integração

Também são denominadas **intermediárias** e servem para ligar as cenas essenciais. Quando compomos essas últimas, surge entre elas um vazio intermediário que devemos superar com elementos de **integração e/ou transição**. Não existe uma diferença clara entre uma cena de transição e uma de integração, pois isso depende da sua função na estrutura. São várias as soluções possíveis para unir as cenas: o passar do tempo, o *flashback* e outras formas de transição.

A estrutura não vive só de cenas essenciais porque o drama seria um produto sem nuances. Seria como uma pintura que só tivesse as cores fundamentais, sem sombras, nem tons, nem misturas. Necessitamos dessas passagens que não são fundamentais ao drama, mas que de uma forma particular marcam a autoria, a funcionalidade e o encanto de um roteiro.

Considerando as combinações possíveis entre as cenas essenciais e aquelas de transição e integração, a quantidade de instrumentos de cenas e as identidades à disposição do roteirista são enormes. Esse universo multiplicador só nos leva a pensar que ainda existem muitos campos a ser explorados e conteúdos a ser criados.

A seguir sob o ponto de vista didático indico **dez tipos** de cenas de **integração** e **transição**.

Passagem de 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 esses recursos foi criada uma espécie de cumplicidade, de forma que não é necessário que essas indicações sejam tão claras ou evidentes. A passagem do tempo é incorporada nos diálogos e nos acontecimentos.

Uma passagem de tempo muito longa é a **elipse**. Por exemplo: começa a pegar fogo numa casa / corte / as cinzas se apagam. A elipse mais conhecida é a do filme *2001, uma odisseia 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 um elemento integrador das cenas.

Flashback

Falamos agora do *flashback* precisamente como elemento integrador. O *flashback* pode ser brilhante, mas é com frequência embaraçoso. Não inspira confiança nem ao público nem aos produtores. “Como regra geral, é sensato evitar os *flashbacks* sempre que possível, simplesmente porque interrompem o avanço da história. Isso pode aborrecer ou confundir os espectadores.”[13]

Um *flashback* pode ser de quatro tipos:

- **Evocado**
  Uma personagem solitária evoca o que se passou tempos atrás para explicar melhor o presente.

- **Solicitado**
  Uma personagem (por exemplo, um detetive) explica em *flashback* como o crime foi realmente perpetrado. Se trata então de um *revival*, visto que alguém explica a outrem o que se passou.

- **Atípico**
  Esse tipo de *flashback* é o que não pode ser classificado nem como explicativo nem como evocado, mas sim como uma mistura de ambos ou um elemento de união. Surge quase sempre como um elemento de surpresa.

- ***Flashback* dentro de um *flashback***
  É uma técnica muito perigosa que pode fazer que se perca o fio da história. Na medida do possível o roteirista principiante deve evitar.

Quando falam do filme *Amnésia* (*Memento*, de Christopher Nolan), que teve sucesso entre o público jovem e se tornou cult, não posso deixar de acusar que é pouco claro para o espectador médio.

Localização

Os *stocks shots* localizam cidades, casas, continentes, eras etc. Normalmente integram o espectador dentro da ação e da estrutura. Por vezes são acompanhados de música ou não. Atualmente se preferem as tomadas aéreas de paisagens, aliás, vivamente exploradas.

Cenas oníricas

As ilusões de uma personagem que embora pareçam reais são apenas o reflexo de sua subjetividade. Normalmente um sonho.

Inserts (inserção)

Imagens fugazes que nos recordam que algo vai suceder. *Flashes* nos remetem a um acontecimento, aumentam a emoção e antecipam uma situação. Por exemplo, o *insert* de maus tratos infantis em histórias de psicóticos significa que o protagonista vai se confrontar com algum problema importante ou terá uma crise.

Flash-forward (previsão ou antevisão)

É uma cena que mostra parcialmente o que ocorrerá mais adiante. Normalmente é o recurso usado para aguçar a curiosidade do espectador. Visões do futuro são comuns em filmes de médiuns e profetas. O próprio trailer é um movimento *forward* para aguçar a curiosidade da plateia.

Trailer (anúncio de cena)

É outro tipo de *flash-forward*, composto por pequenas imagens emocionantes ou incitadoras de determinado programa que será exibido daí a alguns dias. É utilizado como propaganda para uma estreia ou uns minutos antes da apresentação. Era um recurso muito utilizado em *Malu Mulher*. Todo trailer é um *flash-forward*.

Cenas alegóricas

Outro tipo de cena de integração ou transição. São momentos circenses ou de alegorias carnavalescas. Existe uma pausa na narrativa para a entrada de máscaras, fogos e objetos “mágicos”. Bailes e outros eventos musicais como o balé podem ser tomados como alegorias quando não fazem parte da narrativa central.

Cenas simbólicas

Não são consideradas essenciais, por uma questão óbvia: nos remetem ao jogo dos espelhos, tentam expressar “verdades” por meio de meias mentiras. O simbolismo também está diretamente ligado a determinada época, perdendo o valor com o correr do tempo. O clássico exemplo do protagonista se casando

com a mulher indesejada e enxergando o rosto da mulher amada vestida de noiva.

Cenas múltiplas em tela recortada

Uma multiplicação de eventos sucede numa tela em diferentes quadros. Um homem sai do carro, um casal se beija, um homem arma um revólver, uma torcida vibra com uma partida etc. Um bom exemplo é a série *24 Horas*, que mostra acontecimentos simultâneos em tela recortada. Esse é um recurso eventual ligado a concomitância de eventos e passagem de tempo, portanto não é essencial.

Outras formas de transição ou integração

São cenas até agora não classificadas e que não possuem um valor essencial. Na maioria dos casos têm uma função de transição e são muito abertas. Por vezes resultam da aplicação de novas tecnologias de forma que seu peso dramático é muito baixo. Podemos dar como exemplo o videoclipe, desenhado basicamente para esse tipo de cena que, por não ser essencial, deixa o espectador num nível muito baixo de assimilação.

Enfim qualquer coisa que inventemos ou imaginemos para aumentar e aguçar o interesse do público é válida para essa classificação.

Ainda uma nota final sobre cenas de **transição e integração**: elas **continuam em aberto**. Suas fronteiras estão livres para novos limites e criações. Em outras palavras, qualquer tipo de cena que não se enquadre nas cenas essenciais é e deve ser colocado nessa categoria. Assim se ela é de tela tripla, com múltiplos acontecimentos, vulcões explodindo, trilhos de trem significando o pensamento de um perturbado, tudo serve.

TEMPO E RITMO

A manipulação desses tipos de cena é que permitirá aos roteiristas atingir ao final o que se chama **tempo e ritmo dramático**. São conceitos abstratos que na verdade nunca foram postulados, definidos ou qualificados totalmente.

O tempo dramático, como se sabe, não está ligado nem ao número de cenas nem ao fato de serem longas ou curtas e sim à sua eficiência dramática. Já o ritmo é a consequência e cadência desses vários tempos. Todo esse processo está intrinsecamente ligado ao interesse da plateia.

Várias cenas curtas podem aumentar o ritmo, dando a ilusão de excitação, mas isso pode ser extremamente cansativo para quem assiste. O tempo dramático se torna rápido quando várias mudanças ocorrem, mas se não houver preparação se perdem a credibilidade e o interesse da plateia.

Algum autor já comparou o ritmo em dramaturgia ao ato de fazer amor, explicando que é sensorial, intuitivo e instintivo.

Em ambos os casos, quanto mais se faz mais se exercita e aprende.

Ao iniciar o trabalho de estrutura leve em conta cinco pontos cardeais:

- O início será bem colocado? Será impactante?
- Existem pontos fracos de menor interesse? Muitas cenas de transição?
- Existem furos de continuidade? Passagens abruptas?
- O clímax estará bem posicionado? Todos os *plots* serão contemplados com cenas essenciais?
- Alguma coisa pode ser cortada? Existe história de mais ou de menos? Lembre do conceito de unidade e totalidade.

Para finalizar: recorde que uma estrutura bem feita é a base de seu trabalho no futuro. Mesmo que depois seja transformada, mudada ou detonada. Mas sem dúvida a **escaleta** é a plataforma de lançamento do roteiro.

O PROCESSO DE ESTRUTURAR

Quando contamos com as personagens, a história que vamos contar, a macroestrutura, as cenas essenciais, os mecanismos do passar do tempo etc., é chegado o momento de nos sentarmos e começarmos a trabalhar.

Cada autor tem seu método, que tanto pode ser simples como complexo. Geralmente faço uma pequena lista das cenas e dos seus conteúdos numa folha de papel. Quando trabalhei com Gabriel García Márquez utilizamos um enorme quadro-negro para poder olhar as cenas de longe, apagar e mudar de lugar. Com Xesc Barceló usamos pequenas fichas. Cada uma representava uma cena e o respectivo conteúdo. 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*, costuma usar fichas de várias cores. Cada cor corresponde a um núcleo dramático. As dos policiais são encarnadas, as dos bandidos azuis e as da família sequestrada

verdes. Rift cola todas essas fichas numa grande parede. Drew Hamond, roteirista americano, usa complexas telas de computador coloridas.

Qualquer metodologia é válida para se conseguir uma boa estrutura. A forma mais bonita e mais fácil que conheço de estruturar é a que utiliza a roteirista italiana Suso d'Amico, que explicou sua maneira a uma plateia perplexa: "Sento olhando para o jardim com uma folha de papel e um lápis e faço meu esboço primário... Escrevo 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 consiste em poucas palavras simples que só eu entendo."[14]

ANÁLISE

A análise proposta consiste em recriar a estrutura de uma velha história verídica, narrada por Michel Foucault em *Moi Pierre Rivière ayant égorgé ma mère, ma soeur et mon frère...*

Vejamos o argumento de Foucault:

> Pierre Rivière, 20 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. Semianalfabeto, costuma ir à igreja da aldeia onde lê livros sagrados e se converte numa espécie de místico solitário. Seu comportamento é bizarro e recebe a alcunha de "o idiota". Assusta as crianças com animalidades tais como crucificar rãs e pássaros nas árvores. Um dia quando já não consegue aguentar 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 sofreria 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. É encarcerado, julgado e condenado à morte. É considerado um louco, até que escreve suas memórias em cinquenta folhas de papel. Na primeira parte analisa a vida conjugal dos pais e na segunda seu próprio comportamento quando pequeno. Essas memórias fazem 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 Casa de Arte de Laranjeiras (CAL, 1982). Por consenso foi decidido que a história seria estruturada num formato especial de 45 minutos para a televisão.

Foi conduzida uma adaptação do argumento original atualizando a história e mudando o local dos acontecimentos, que passou a ser o Brasil contemporâneo. A personagem de Pierre se converteu em Pedro e o pai num pastor protestante. Foi criada também uma nova personagem, um editor de livros que era quem contava a história. O argumento, recriado, foi dividido em cinco partes:

Primeira parte: 4 cenas (5 minutos de ação). Apresentação.
Segunda parte: 6 cenas (10 minutos de ação). Desenvolvimento.
Terceira parte: 7 cenas (10 minutos de ação). Desenvolvimento.
Quarta parte: 7 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 alguns embrulhos e cartas.

Cena 3. Um escritório. O editor fala ao telefone. Recebe um embrulho trazido pelo carteiro. Lê o manuscrito que veio dentro do embrulho. Lê uma parte do manuscrito de Pedro.

Cena 4. Uma parte do livro em quatro *flashbacks*, a infância de Pedro quando maltratava os animais.

Análise da primeira parte

É uma parte introdutória, de preparação, na qual se apresenta o fio condutor da história. A localização dos acontecimentos foi feita e há uma antecipação em *flashback* comprovando as incríveis revelações do manuscrito.

Estrutura da segunda parte

Cena 5. Exteriores da prisão. O editor vai à prisão se encontrar 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 tranquilo e introvertido.

Cena 8. O pai de Pedro recebe um embrulho igual ao do editor.

Cena 9. O editor e o psiquiatra se despedem, quando soa o alarme geral na prisão.

Cena 10. Luta no refeitório da prisão. Pedro, que fora descrito como tranquilo, 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.

O perfil de Pedro foi traçado. Há um detalhe importante, a cena em que o pai recebe o manuscrito. Assim é aberto 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. *Flashback* 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 essas 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 *flashback*. 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 a ele 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 livro.

Cena 21. Tipografia. O livro está sendo impresso.

Cena 22. O pai vai ter com o editor. Pede a ele que não publique o livro.

Cena 23. Pedro recebe o primeiro exemplar.

Cena 24. *Flashback*. 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 por meio dessa cena sabemos o que fez Pedro matar sua família.

Estrutura da quinta parte

Cena 25. Preparativos para a festa de lançamento do livro.

Cena 26. Pedro recebe a notícia de que lhe negaram 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 se encontra 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

Essa parte apresenta um paralelismo: a angústia de Pedro diante da festa de lançamento do livro e o contraponto das cenas em que o pai aparece rezando.

Análise global

É um trabalho simples baseado num argumento muito complexo. É preciso salientar que esse exercício foi feito em uma hora de aula com pouco tempo para ser tranquilamente meditado.

A recriação me parece confusa. A personagem do editor resulta artificial, pouco significativa. Com essa estrutura não tiramos todo o sumo que a história pode dar.

Observar 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.

Recordar que essa estrutura é apenas um primeiro guia para o nosso trabalho. A partir daqui elaboraremos o primeiro roteiro, portanto é possível refazer e voltar a compor.

Normalmente a estrutura é apenas uma orientação para o roteirista. Essa tarefa aparentemente sem sentido, sem graça, serve de base para o desenvolvimento do primeiro roteiro e é essencial para um bom resultado.

Durante quase trinta anos outros exercícios como esse foram realizados em vários seminários e todos resultaram igualmente satisfatórios.

CONCLUSÕES

O capítulo foi dedicado à **ação dramática** e à **estrutura**. Definimos ação dramática como o encadeamento de fatos e acontecimentos 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**. Depois de introduzirmos em nosso trabalho o **qual**, o **onde**, o **quando**, o **que** 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 plateia/estrutura**.

Os conceitos de ***plot*** e **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 **detransição** ou **integração**.

Nos detivemos 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.

EXERCÍCIOS

De todos os exercícios propostos neste livro, aqueles que se referem à estrutura talvez 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 escrever um bom romance é possuir uma excelente estrutura e confessou que antes de começar a escrever estudou detalhada e profundamente a estrutura das obras de Flaubert.

O que proponho aqui é basicamente o mesmo: estudar a estrutura dramática das obras de outros roteiristas, algo que faço frequentemente.

Vamos propor três tipos de exercício.

Exercícios de criação estrutural ausente

Também chamados **exercícios de investigação estrutural**. Consistem em estudar a estrutura de roteiros publicados, fitas de vídeo ou filmes.

Cinema

Atualmente se publicam roteiros no Brasil. Livros que viraram filme e seus respectivos DVDs e roteiros. Além de clássicos de Bernardo Bertolucci, Hitchcock, Truffaut e Bergman etc.

Posso sugerir aleatoriamente cinco títulos fáceis de encontrar em DVD, em roteiros e em bancas de jornal (coleções cinemateca Abril): *O iluminado*, *Shakespeare apaixonado*, *Se eu fosse você*, *O caçador de pipas* e *O silêncio dos inocentes*.

Para o estudo estrutural de filmes, sugiro analisar qualquer roteiro publicado ou assistir aos filmes, aproveitando inclusive a divisão por blocos de cenas, fazendo 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 ***plot*s** existem? Qual é o principal? E quantos núcleos dramáticos existem?

3. É possível detectar um **condutor dramático** em alguma cena concreta?

4. A **crise** está bem colocada dentro da estrutura dramática? É crucial? Quantos momentos de crise existem nessa estrutura?

5. Quais são as **cenas essenciais**? De que maneiras diferentes se especifica o passar do tempo? Há cenas de **transição** ou de **integração**? Onde?

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?

Televisão

Fazer o mesmo exercício formulando as mesmas perguntas, mas neste caso sobre um episódio de uma série ou minissérie que esteja gravada e possa ser vista diversas vezes. Sugiro a compra de uma minissérie em DVD, à venda no mercado.

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 tenha duração de uns cinquenta minutos.

Exercícios de criação estrutural parcial

Fazer os mesmos exercícios descritos anteriormente acrescentando mais duas perguntas:

1. Que mudanças poderiam ser realizadas quanto à ordem 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.

2. Que mudanças poderiam ser realizadas quanto à ordem e 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 esse segundo tipo de exercício qualquer pessoa pode se tornar um colaborador secreto de um roteirista profissional. Desenvolvi esse tipo de exercício em algumas aulas e os resultados foram sempre excelentes, por vezes até mais criativos do que os originais.

Exercício de criação estrutural total

Tentar imaginar uma estrutura própria. Sugiro que se comece por uma de trinta minutos, pequena, simples, para um curto episódio televisivo ou para um filme de curta-metragem.

Podemos imaginar que esse curto episódio conterá uma pausa publicitária no meio, levando à necessidade de um “gancho” nesse momento.

Aconselho também que não se trabalhe com histórias surrealistas ou fantasiosas em excesso. O roteirista iniciante deve constatar a dificuldade de

estruturar histórias com um grande componente de credibilidade e evitar o caminho fácil das histórias delirantes e sem sentindo.

NOTAS

1 ARISTÓTELES. “Poética”. In: ARISTÓTELES; HORÁCIO. *Artes poéticas*. Edição bilíngue. Tradução de Anibal González. Madri: Taurus, 1987. Inclui também “La epístola a los pisones”, de Horácio.
2 FIELD, Syd, *The screenwriters workbook*. Nova York: Dell Trade Paperback, 1984, p. 93.
3 SWAIN, Dwight. *Film scriptwriting*. Boston; Londres: Focal Press, 1988.
4 Aristóteles, *Poética*, capítulo 7.
5 Aristóteles, *op. cit.*, capítulo 8.
6 KELSEY, Gerald. *Writing for television*. Londres: A&C Black, 1990, p. 88.
7 HERMAN, Lewis. *A pratical manual of screen playwriting*. Nova York: New American Library, 1951.
8 PROPP, Vladimir. *Morfologia del cuento*. Buenos Aires: Juan Goyanarte, 1972.
9 Joseph Campbell (1904-1987) foi um estudioso norte-americano de mitologia e religião comparativa.
10 Christopher Vogler é um roteirista de Hollywood. É famoso por ter escrito o memorando “The writer’s journey: mythic structure for writers” (A jornada do escritor: estrutura mítica para roteiristas), um guia interno para os roteiristas dos estúdios Walt Disney.
11 FIELD, Syd. *The screenwriter’s workbook*. Nova York: Dell Trade Paperback, 1988, p. 27.
12 CHAMBERS, Edmund. *The elizabethan stage*. Oxford: Clarendon Press, 1923.
13 SWAIN, Dwigth, *op. cit.*, p. 198.
14 Suso d’Amico numa conferência proferida no Centro Acarte de Lisboa, em 1991.

7 O 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)

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 máster de Escrita para Cinema e TV da UAB foi muito movimentada devido à cerimônia de fim de curso, aos jantares de diplomação, às últimas conferências dadas por Jean-Claude Carrière e aos meus encontros finais com os alunos para fazer uma retrospectiva e um balanço dos trabalhos. Lembro que era uma terça-feira, chovia e eu entrava na Universidade quando uma aluna colombiana se aproximou e disse que infelizmente não poderia comparecer ao jantar de encerramento, no sábado, porque partiria na sexta-feira para Bogotá. Conversamos um pouco sobre a América do Sul enquanto eu assinava uns documentos de que ela necessitava, e assim entramos na sala onde ministraria a aula. Durante a palestra, perguntei a cada um dos alunos quais eram os conceitos teóricos sobre roteiro que ainda suscitavam qualquer dúvida. Essa aluna respondeu que encontrava maiores dificuldades na compreensão do conceito de tempo dramático.

Utilizei o seguinte exemplo para esclarecer suas dúvidas:

> Imagine que hoje em vez de terça-feira seja sexta e que dentro de duas horas uma aluna parte para Bogotá de avião. Está chovendo e ela precisa desesperadamente que o professor assine os documentos. E então ela me encontra exatamente neste momento à porta da Universidade, depois de ter me procurado durante horas. Finalmente assino os seus papéis. Agora faça uma comparação entre a cena real e essa segunda imaginada. Claro que esse segundo momento dramático é muito mais tenso e angustiante do que o primeiro, pela simples razão de que, imaginariamente, já devia estar embarcando ansiosa no aeroporto. O único fator que alteramos nesse encontro foi o vetor **tempo**, que evidentemente transforma de maneira radical a atmosfera e a ação dramática.

A noção de **tempo dramático** é muito complexa. Podemos dizer que cada ação dramática decorre durante um determinado lapso de tempo que pode ser longo ou curto, lento ou rápido. A isso 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 e no entanto nos dá a sensação de ser.

Neste livro já dissemos que escrever um roteiro é fazer constantemente perguntas. A **que** (conflito), **quem** (personagem), **quando** (temporalidade), **onde** (localização), **qual** (ação dramática), **como** (estrutura), devemos acrescentar, finalmente, **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 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**. Embora um filme possa ter uma duração de duas horas de tempo real, quando assistimos 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* (*Rope*, 1948), segundo a peça teatral de Patrick Hamilton, no qual o tempo dramático coincide com o real e a ação dramática decorre durante 80 minutos. É uma coincidência, não 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 se desenrolava ao mesmo tempo que a ação. Esta

era contínua, desde o levantar até o baixar do pano. E fiz a mim mesmo a seguinte pergunta: como posso filmar 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 19h30 e termina às 21h45. Então me ocorreu a ideia louca de fazer um filme que constasse de um único plano. Atualmente quando penso nisso me dou conta de que foi completamente estúpido, porque rompi com todas as minhas tradições e reneguei 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 essa noção de tempo ideal é muito variável, se transforma em cada época (ao rever um filme de 1940 e comparar com um filme atual, reparamos que hoje as ações decorrem a uma velocidade maior do que há cinquenta anos).

Logo se pode dizer que todo produto audiovisual tem um ritmo, **uma resultante de tempos dramáticos parciais** que decorre durante um tempo ideal e permite ao espectador sentir em cada cena o peso dramático específico que o roteirista atribuiu a ela.

O **tempo dramático parcial** é o tempo intrínseco de cada cena. Não é como se poderia pensar o seu tamanho, visto que uma cena curta pode nos dar uma sensação de aborrecimento e de um decurso de tempo longuíssimo. Pelo contrário, uma cena longa de quatro, cinco ou até dez minutos pode provocar um leque de sentimentos e reflexões tão intensos que nos faz perder a noção do tempo real. Resumindo: nem uma cena curta é sinônimo de tempo dramático curto, nem uma cena longa reflete necessariamente um tempo dramático extenso.

O tempo é em si um brinquedo da inteligência, como pensa uma personagem em *Hiroshima, meu amor*. "Compreender 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 embarcará dentro de quatro dias, possui um tempo dramático muito mais longo do que a segunda, na qual ela deve embarcar no espaço de duas horas.

Evidentemente essas "duas horas" contêm as qualidades de expectativa e tensão que atuarão sobre o tempo dramático e assim ocorrerá uma redução

inequívoca. Portanto demonstramos como o **diálogo** se constitui no fundamento utilizado para alcançar o **quanto** dessa cena.

O **tempo dramático** de uma cena está intimamente ligado ao **diálogo** e às **indicações** que nele existem. Resumindo: **o tempo dramático parcial, o quanto**, é construído de um ponto de vista formal por meio do diálogo. Está ligado à **escritura** e ao **conteúdo** das cenas.

Neste capítulo e no próximo vamos analisar esse **quanto** por meio 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, rascunho, primeiro tratamento, *first draft* ou *treatment*.

O PRIMEIRO ROTEIRO

O primeiro roteiro é escrito com base na seguinte noção: a cena é a **unidade dramática de um roteiro**. Portanto quando falamos do primeiro roteiro tratamos basicamente da cena.

Como vimos no capítulo anterior: 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 Chambers considera o conceito tradicional como originário do teatro elizabethano. Segundo ele, a cena é **uma seção de tempo contínuo, numa mesma localização, em que uma parte do drama ocorre**.[4] Shakespeare sempre se ajustou a essa definição, com a única exceção de *Antônio e Cleópatra*, em que encontramos 42 cenas em apenas 12 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 essa definição quando a personagem principal sai de cena é considerado que esta acabou, embora as outras personagens possam continuar ou entrar ali.

Atualmente no cinema e na televisão nos baseamos na cena inglesa, ou seja, aquela que é determinada pela sua localização no espaço e tempo continuado. Por outro lado no teatro moderno o conceito de cena permanece aberto. Tennessee Williams nunca põe intervalos nem divisões de cena, o espetáculo é direto.

O primeiro roteiro é o desenvolvimento das cenas indicadas na estrutura. É o roteiro desenvolvido num texto para ser filmado. No entanto, como ainda não foi

revisto nem repensado, não é considerado um roteiro final (ver próximo capítulo, “A unidade dramática”).

E aqui abrimos uma digressão. A essencialidade das cenas está ligada diretamente ao conteúdo dos discursos. Uma cena é de transição ou de integração quando possui menos qualidades discursivas que um momento exigido como fundamental pelo drama. Isso não serve para pensar por que filmes ou peças aparentemente “alegóricos” ou “simbólicos” são considerados artisticamente tão importantes, basta ver o movimento surrealista ou mesmo, por exemplo, a peça *A tempestade* de William Shakespeare. Isso se deve a que oculta na aparente “falta de nexo” existe uma verdade inexorável. “Encontrei um hipopótamo no banheiro”, a premissa é surrealista, mas expressa no lugar dos dejetos todos os dejetos das relações de um casal. Todavia são significantes que nos emitem significados e por isso mesmo são consideradas obras originais. Entretanto jamais devemos nos esquecer, até mesmo nas novas tecnologias (ver capítulo 14, “Roteiros para novas mídias”), que **cenas essenciais** se perfazem como os fundamentos da dramaturgia. Tudo isso para dizer que quanto mais aumentamos as cenas de transição e de integração, por conseguinte com discursos passageiros, mais nos afastamos da essencialidade do drama.

Como observador atento posso afirmar que a televisão brasileira tem por vezes apostado em produtos chamados **“culturais”**. Jogam mais na **forma** do que no **conteúdo**. A essencialidade de **Machado de Assis** se torna **“circense e alegórica”** acrescida de uma locução nada dramática. Isto é, a maioria das cenas é de transição e de integração, não existe **fixação ou identidade dramática** (ver item “A adaptação”, capítulo 11, “Outros roteiros”). Aliás sobre o estudo de discurso dramático existe quase um completo desconhecimento do tema, o que levou os “críticos” e “conselheiros” da rainha Elizabeth I a determinar que as peças francesas eram muito melhores que as peças inglesas de Shakespeare e companheiros, época dourada do teatro inglês. Se soma a isso o absurdo de *Édipo rei*, peça grega de reverberação até hoje, ter alcançado o terceiro lugar no concurso teatral anual da Grécia Antiga. Donde se conclui que a crítica é uma história de **equívocos**, ou por certo não entendemos nada do **discurso dramático**.

DISCURSO

Discurso (do latim *discursu*), peça oratória proferida em público. Fala. Por meio dessa palavra é que nasce a chave de comunicação verbal do teatro,

posteriormente do cinema e da televisão. O discurso se confunde atualmente com a palavra diálogo, que a princípio é uma das classificações e formas do discurso.

Etimologicamente diálogo deriva do grego *dialogos*, que equivale 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 o diálogo é o **intercâmbio do discurso entre as personagens**, como a **conversa**. Existem outras categorias de discurso dramático.

Solilóquio

Do latim *soliloquiu(m)*, de falar (*loqui*) e sozinho (*solus*). O solilóquio é falar sozinho. O ator, sozinho no palco ou diante da câmera, expõe em voz alta e claramente seus pensamentos e sentimentos. Era um recurso habitual nos teatros grego e latino e se manteve até o barroco e o neoclássico. Ainda restam vestígios dele no teatro moderno, como no caso de *Equus* de Peter Schaffer. Embora o cinema o use com prudência, às vezes se torna um recurso elegante, como na versão cinematográfica da referida obra dirigida por Sidney Lumet, ou em *Domingo maldito*, de John Schlesinger. Em televisão em algumas telenovelas é um recurso por vezes repetitivo, para não dizer antigo. É usado até hoje nos textos infantis: “Vou envenenar este vinho que o príncipe Felipe vai tomar!” Também é conhecido como o **“aparte”**: o ator se vira para a plateia e comenta o que vai fazer.

Monólogo interior

Do grego *monos* (um) e *logos* (discurso). É caracterizado por transcorrer 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 filme *Olha quem está falando*, de Amy Heckerling. O monólogo interior por ser em *off* e não revelar futuras ações e sim sentimentos é mais sofisticado. Peças de Samuel Beckett e Tom Stoppard mostram atores em cena com rostos impávidos enquanto seus pensamentos soam previamente gravados em voz *off*.

Coro (chorus)

Conjunto vocal que se exprime pelo canto ou pela declamação. No teatro clássico era o conjunto de atores que, ao lado dos atores principais, representava o povo, narrando 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.

Hoje é o falar em uníssono. Como um grupo de soldados, alunos numa sala de aula ou um contingente de robôs.

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*. Destaco seu esplêndido uso no filme *Notas sobre um escândalo*, com Judi Dench e Cate Blanchett, com roteiro de Patrick Marber baseado no livro de Zoë Heller. Também o surpreendente filme nacional *O cheiro do ralo*, de Heitor Dhalia, com roteiro de Marçal Aquino e Heitor Dhalia, baseado em livro de Lourenço Mutarelli.

Lembrar que o narrador é uma espécie de cronista e se emociona ao contar a história, principalmente quando ele é um dos vetores dos acontecimentos e a trama se desenvolve sob seu **ponto de vista**.

Locução

Do latim *locutione*, modo especial de falar, de se expressar. Diferente do narrador, não contém emoção nem ponto de vista. A locução é propícia para leilões, corridas de cavalo e descrição de partidas desportivas. Faz parte do mundo jornalístico e de relatos. Seus profissionais são chamados de locutores.

Essas interlocuções, diferentes da conversação ou do diálogo, devem ser utilizadas com extremo cuidado tanto em cinema quanto em televisão.

Diálogo

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 em versos, como os de Shakespeare. Ou na mesma linha de algumas adaptações recentes como *Cyrano de Bergerac*, totalmente rimado. Ou como em outras obras clássicas tipo *Decameron,* cujo diálogo é poético de origem.

O diálogo é o **corpo de comunicação** do roteiro. Ele é necessário para **caracterizar as personagens, dar informações sobre a história e fazer que esta avance à medida que se escreve**, além de ser um dos fundamentos do **tempo dramático** introduzindo o **quanto**.

Lembrar que mesmo no cinema mudo havia um momento em que se colocavam letreiros com parte dos diálogos e um pianista na sala de projeção fazia a "trilha sonora" do drama.

Enfim 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 **vozes** e **sentimentos** que expõem emocionalmente o que acontece a cada personagem.

Todos os livros sobre roteiro tratam desse 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 tem três funções:

- **Caracterizar**. A forma como a personagem nos fala mostra se é culta, de onde provém, qual é sua profissão, sua idade aproximada e seu estado emocional.
- **Ajudar 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 por meio do diálogo sua alegria de viver, seu entusiasmo por ciência, sexo e todos aqueles elementos ausentes da vida da personagem principal.
- **Aliviar a tensão por meio do humor**. O humor serve para nos aproximar das personagens. Aceitamos mais facilmente uma personagem depois de

termos rido dela.[5]

O diálogo é a expressão dos sentimentos das personagens diante de determinada situação.

INDICAÇÕES (OU RUBRICAS)

São os estados de ânimo e as atitudes da personagem, sugeridos antes do diálogo propriamente dito como um modo de orientação para o ator. Nem todos os roteiristas dão indicações ou rubricas, aliás para muitos estudiosos em dramaturgia qualquer **indicação** (para personagens, imagem, cenografia, ação etc.) pode ser chamada de **rubrica**. Particularmente sou da opinião de que as indicações devem ser reduzidas àquelas que consideramos essenciais e indispensáveis. Um roteiro repleto de indicações pode se converter numa espécie de receita culinária de emoções baratas. Repito: atualmente sou econômico nas indicações em geral. Também confirmo que os termos **indicação** e **rubrica** não são excludentes e sim convergentes.

É sempre importante 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 e sua atitude. Pessoalmente me interesso por aquilo que os atores e diretores acrescentam quando encontram diálogos sem demasiadas indicações. Estas são também importantes, uma vez que contribuem para criar a **atmosfera da cena** (ver sobre tipos de cena no capítulo 6, “A construção dramática”).

Por exemplo: uma **indicação específica** antes do diálogo que demonstra qual será o estado de ânimo do ator quando tiver de falar:

INÁCIA — (nervosa) Já disse que não vou! Aquela casa me aterroriza.

Também existem rubricas para indicar uma mudança de **tom** no diálogo ou na fala. Por exemplo:

INÁCIA — 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 indicar que é necessária uma leve modificação na intensidade

dramática.

Uma terceira indicação é a chamada **pausa** ou **tempo.** Um instante de silêncio (respiração) no diálogo. Mas também pode ser um estado de espírito como: emocionada, perplexa, falsa etc. Por exemplo:

INÁCIA — Já disse que não vou! (Tom) Aquela casa me aterroriza. (pausa) Me faz lembrar um cemitério.

As indicações não são obrigatórias, mas se deve 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 a entonações, ritmos e pausas, mas não obstante confiava nos atores: "Os bons atores compreendem a necessidade desse trabalho. Sabem que as frases poéticas devem ser ditas de 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 ocorre. No teatro é diferente, as palavras atravessam o espaço e permanecem suspensas no ar. Na película, 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 isso 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 que o diálogo abriga **emoção**, **intuição** e **informação** (da ficção).

Uma das principais qualidades do teatro é precisamente a perfeição do diálogo. Além disso para escrever corretamente é necessário, antes de tudo, ser um bom ouvinte. Um autor deve captar tudo que se diz à sua volta e em qualquer ambiente.

Claro que há **diálogos de época**. Nesses casos, além da leitura de textos desse tempo, podemos ampliar os nossos conhecimentos com uma **investigação linguística**.

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 servirá de base. Ao mesmo tempo deve aproveitar a oportunidade para levar a cabo uma **investigação histórica** dos fatos mais significativos da época. Também uma **investigação geográfica** para saber como eram os lugares daquele tempo. Isso se traduz num

gasto econômico inicial para um roteirista que começa. Se há entusiasmo e imaginação suficientes, pode bastar se documentar numa biblioteca pública e na internet. 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 que ver com a informação teórica (ver capítulo 10, “O roteirista”). A melhor prática para escrever bons diálogos é ler bom teatro, bons roteiros e sobretudo escutar o que se diz à nossa volta.

OS DEZ PROBLEMAS MAIS FREQUENTES DE UM DIÁLOGO

Creio que foi Richard A. Blum[7] 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 determinado contexto e válido em outro. Desse modo quero sugerir que o que se entende por **erro** ou **problema** pode até se converter numa questão de **estilo**.

Enfim não existem erros nos diálogos, eles podem estar mal colocados. Certamente sempre se encontrará uma personagem que diga aquelas palavras, mesmo que elas sejam tolas. Também se deve recordar que os diálogos são como faces da mesma moeda, a repetição de determinado estilo pode levar a uma catástrofe verbal.

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 se constrói à base de coloquialismos, podendo ter abundantes **incorreções 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.

Essa forma de falar seria correta caso 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.

Portanto nos damos conta de que escrevemos de forma totalmente diversa de quando falamos normalmente.

Se refletirmos isso por escrito, alteramos a redação. Todavia se estivermos num palácio ou retratando a vida de um jurista seria no mínimo inconveniente não colocar alguns diálogos literários. Também chamo a atenção para o fato de que não adianta ler textos literários como se fossem “bulas de remédio”, na televisão e no cinema. Mesmo sendo um diálogo literário, vide *Romeu e Julieta*, ele só atinge o espectador se estiver a serviço de uma ação e de um tempo dramático. Daí o problema dos programas sobre poesia na televisão, que quase nunca capturam a atenção.

Diálogo entrecortado (picado)

É um tipo de diálogo que acelera o tempo e a ação dramáticos. Normalmente é falado por jovens e aparentemente dá um toque de modernidade à cena. No Brasil foi inaugurado por Nelson Rodrigues. Com sentenças curtas, diretas e precisas.

Por exemplo:

ELE — Tô com fome.

ELA — Eu também.

ELE — Vamos comer.

ELA — Vamos.

ELE — Agora.

ELA — Agora.

É conhecido como **diálogo teatral ultrarrealista**.

Em cinema e televisão, esse 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 esses meios seria a seguinte variante:

ELE — Tô com fome. Que tal irmos comer?

ELA — Ótimo.

Seu uso excessivo leva à perda de conteúdo e ao cansaço do espectador. Cenas de ação tendem a usar esse tipo de diálogo (por exemplo perseguição de automóveis).

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.

Entretanto se a personagem for um autista ou um obsessivo ou ainda um gago que repete palavras esse tipo de diálogo se torna natural e aceitável.

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.

Esses monólogos estão corretos se não se trata de um **discurso filosófico** ou um **editorial de jornal**. 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 ideias e de emoções. Devemos evitar que se prolongue demasiadamente. Deve ser utilizado apenas quando é de fato necessário. E pode ser muito bem-vindo no caso de uma tragédia.

Diálogo clônico (parecido ou nulo)

Todas as personagens falam da mesma maneira. As diferenças de personalidade foram abolidas, o diálogo se torna homogeneizado. A única

exceção a essa regra se dá quando construímos um diálogo com personagens necessariamente homogêneas. Por exemplo, uma comunidade de robôs em que todos falam e pensam da mesma maneira: **todos são um e um é igual a todos**.

Notar que as personagens têm nuances vocabulares. Países são regidos por **idiomas**. Vários países têm **dialetos** (Índia, Itália, China etc.). E ainda existe o que se chama de **idioletos**: cada pessoa possui um número de palavras e de expressões que usa e repete como se fosse uma carteira de identidade verbal.

Em outras palavras, quando escrevo procuro separar certas palavras para certas personagens. Escolho algumas expressões e até provérbios, que às vezes nem uso, mas tento fazer um **perfil linguístico** para as personagens principais e assim aprofundar a identidade desses seres ficcionais. Afinal essa é uma das funções do diálogo.

Seleção vocabular equivocada

E falando de idioletos é sempre bom lembrar que cada classe social tem seu **linguajar** próprio. Cada classe social ou grupo cultural emprega uma terminologia específica, utiliza determinadas palavras em vez de outras. Um exemplo de léxico errado me foi assinalado pelo ator Mário Lago num texto que eu próprio havia escrito. O erro era o seguinte:

PERSONAGEM FAVELADA — Aqui não se vive... se sobrevive.

A correção foi:

PERSONAGEM FAVELADA — 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 se assegurar que é adequado para a personagem. Uma seleção vocabular incorreta pode roubar a credibilidade de uma cena.

Diálogo discursivo

É uma mistura dos diálogos **literário**, **longo** e **repetido**. Acontece quando a personagem utiliza demasiados conceitos, repetindo e enfatizando **regras, conceitos filosóficos, mensagens religiosas, declarações políticas ou sociais**, tudo como se em vez de falar estivesse escrevendo. Esse tipo de diálogo é extenuante e aborrece o público.

Quase sempre tende a ser um monólogo e se não tiver incrustado dentro de uma história pungente pode se tornar um adendo sem efeito.

Diálogo inconsistente

É caracterizado pela falta de conteúdo dramático. A personagem não tem nada para dizer, nenhum sentimento para transmitir, nenhuma ação para comentar e se perde tentando se fazer compreender.

Esse tipo de diálogo serve unicamente para as telenovelas. Recordemos que deve ser utilizado apenas quando o risco de uma perda de interesse total pelo *plot* é remoto. Como a telenovela foge do sentido da síntese tendo de prolongar a ação por vários capítulos, pode correr esse risco sem prejudicar o desempenho semanal da história.

Diálogo introspectivo (reflexivo)

Não é um monólogo.

A personagem normalmente fala sozinha sobre seus problemas de uma forma quase psicanalítica que não alcança o público nem abre novas portas para o desenvolvimento do conflito. No cinema francês de décadas atrás, bastante verborrágico, se notava esse falar exaustivo diante da câmera sem razão de ser.

O ator se distancia da cena, fala se dirigindo ao público. Relatos abstratos, filosóficos e principalmente psicanalíticos. Deve ser evitado em cinema e televisão, embora possa ser utilizado em casos específicos. Se for o caso, optar por um narrador.

Diálogo impossível (artificial)

É aquele que não parece real, que não tem credibilidade nem razão de existir. Parece formalmente correto, mas falta sua razão de ser. Frequentemente, quando isso acontece é porque existe falta de **motivação** e de **intencionalidade** 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. É melhor cortar a cena.

ANOTAÇÕES

Estas **quinze anotações** não são regras para serem seguidas, mas sim aspectos que devemos ter presentes na confecção de um diálogo.

Continuidade no diálogo

Temos de estar alertas 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 acontecer isso caso haja um *flashback* ou se ficou bem explícito que houve uma reconciliação súbita. É preciso respeitar os estados de ânimo das personagens. Ou, melhor ainda, a continuidade dos ditos estados. Lembrar que o diálogo expõe o estado de espírito e emocional das personagens. Claro que ele pode ser contraditório, mas para isso é necessário que exista uma motivação ou explicação.

O aspecto visual

Tanto em cinema quanto em televisão o aspecto visual é mais importante do que o verbal. Se o autor pode passar uma informação visualmente em lugar de verbalmente, melhor. A expressão ou reação silenciosa de uma personagem pode ser mais significativa do que uma interferência verbal. Recordar que personagens se expressam ou se comunicam por meio do silêncio e de ações, olhares e máscara facial. Gestos e atitudes.

Quem é quem

Educação e classe social da personagem. Essas informações devem ser proporcionadas sutilmente, caso contrário a personagem ficará sem identidade própria e 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 essa mesma necessidade perante uma nova personagem e não podemos frustrar tal curiosidade. Contudo podemos retardar até certo ponto.

Na vida real nos identificamos e mostramos de que classe social somos, que estudos e profissão temos. Fazemos isso por orgulho, falsidade ou naturalmente, mesmo que seja de uma maneira direta ou indireta quando nos expressamos.

As informações sobre uma personagem tendem a ser proporcionadas de forma indireta e comedida, 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.

É lugar comum escutar a seguinte frase: “Fulano vai se arrepender do que disse, ou não me chamo Doutor Joaquim da Silva, chefe da polícia do Estado de Alagoas”.

Emoção do diálogo

No diálogo de qualquer cena existe um momento de maior intensidade dramática. Esse momento é chamado de **ponto culminante**. Deve ser destacado tanto quanto possível com as rubricas e sublinhado por meio de indicações dadas ao intérprete e/ou diretor (por exemplo, podemos sugerir uma indicação para sublinhar uma raiva súbita, um choro). Quando escrevo “qualquer cena” estou me referindo às cenas com mais profundidade, que normalmente são as cenas essenciais (ver capítulo 6, “A construção dramática”).

Tiques e clichês

O uso de clichês ou tiques verbais por uma ou mais personagens obedece ao critério do autor, embora nomes e situações-clichê devam ser utilizados apenas para caracterizações muito marcadas. Seu abuso resulta num texto caricaturesco, mas sua ausência pode denotar falta de naturalidade.

Por outro lado no texto de humor esses recursos são bem-vindos, já que exaltam as expressões e cacoetes dos seres humanos vários pontos acima da realidade. Demonstram pelo exagero nossos defeitos e zombam da nossa condição imperfeita.

Já no texto dramático esses tiques e clichês são interpretados como maneirismos ou formas de ser. A personagem que brinca com a moeda, o esgar no rosto do antagonista ou a maquiagem borrada no rosto da mulher decaída.

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 se corre o risco 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. Ter cuidado com os tratamentos majestáticos e específicos para as autoridades, assim como com os tratamentos de respeito.

Essas indicações devem estar presentes. 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 acredito que alguns audiovisuais de peso podem realmente ser escritos em dialeto, contanto que existam legendas.

Recordo do filme dos irmãos Taviani, *Pai patrão*, falado em dialeto siciliano. Devo confessar que me desperta curiosidade e que gosto de ver na televisão uma série marroquina ou africana, cuja maneira de falar "esquisita" impregna a cena com outro tempo dramático. Isso quase sempre me seduz precisamente porque não é aquilo a que estou acostumado.

Por outro lado parece interessante chamar a atenção para o fato de atualmente existir a tendência da produção de audiovisuais falados, por exemplo, com sotaques nordestinos. Aliás, sempre existiu esse tipo de produção na televisão brasileira sem maiores problemas. Só que dessa vez eles vieram tão "autênticos" e "embolados" que foi impossível sua compreensão.

Ganchos de diálogo

Atenção para os grandes momentos verbais da personagem.

São os chamados momentos de revelação. Passagens emocionantes que podem servir de atração para o final de uma cena. Os **ganchos de diálogo**. Mantêm o público em suspenso e servem de ponte para o próximo capítulo nas novelas ou episódios nas minisséries. Atenção para o vocabulário usado nesses momentos de diálogo. Eles são a chave para o prosseguimento da história.

Notar que na telenovela a **cena é interrompida na metade** e que o gancho do diálogo é quase sempre fundamental, enquanto na minissérie existe uma

resolução do processo encerrando um conflito e, por conseguinte, abrindo outro de maior gravidade.

Supondo que temos a revelação da paternidade por meio de uma carta. Numa telenovela se abriria a carta e a personagem questionaria: “Leia. Diga quem é o pai”. Na minissérie, na mesma situação, ela abriria a carta e diria: “O menino é filho do Bispo”, elevando assim a ação dramática para outro estágio. Retornando ao capítulo seguinte da telenovela teríamos a mesma situação repetida: “Leia. Diga quem é o pai”. Seguida da resposta: “A carta está em branco”. A situação dramática se manteria no mesmo patamar.

Texto, subtexto e up texto (ou sobretexto)

Até agora falamos sobre **texto**, a palavra explícita, aquele que chamamos de fala direta do ator ou concretude da palavra e diálogo. Ou, ainda, o significado concreto dos termos expostos na fala. É importante observar que também existe o que chamamos de **subtexto**. Também considero outro que batizei de **sobretexto** (***up* texto**). Esses dois últimos ficam implícitos no texto, são aquilo que se pode **ler**, **compreender** e **falar** nas entrelinhas

Assim trabalhamos em três níveis:

- Texto
- Subtexto
- Sobretexto (*up* texto)

O **subtexto** pode se manifestar por gestos, atitudes e posturas das personagens, ou dar a entender algo na fala. Há de fazer 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.

O subtexto portanto é o conteúdo oculto do discurso. É o conjunto metafórico de palavras utilizadas pela personagem que contém outra ou dupla mensagem. O espectador deve alcançar esse significado oculto. Por exemplo: a personagem está falando do tempo, mas na verdade está se referindo ao regime opressor em que vive. Também é conhecido como **subtendido**.

O **sobretexto** é a vivência histórica e social e até de valores morais que paira sobre aquele texto. O espectador faz um julgamento íntimo da situação e rejeita ou aprova aquela ação. O sobretexto é o **conceito** que está em jogo, mesmo que

as palavras ditas no texto não se refiram explicitamente ao assunto que esteja em discussão. Lembrar que palavras moralistas podem levar o espectador a ter desejos imorais e vice-versa.

Vejamos o exemplo que foi apresentado no primeiro capítulo: um homem caminha por uma calçada escura de uma grande cidade por volta de meia-noite. Encontra uma mulher maquiada e de decote cavado. Ela mostra um cigarro.

MULHER — Ei, você. Tem fogo?

Nessa fala encontramos um **texto** sólido e direto: será que a mulher quer fumar? Um **subtexto** evidente que é a aproximação de uma prostituta em busca de um cliente. E um ***up* texto** sobre as concepções e conceitos de quem assiste a esse momento e o que pensa sobre a prostituição e o sexo em geral.

Telegrafar

Devemos evitar dar informações capitais de maneira direta.

Uma personagem dará a conhecer ao público que Fulano foi embora, que Beltrano se juntou com Maria etc. Se necessitamos dar uma informação básica por meio da personagem, é preciso evitar o **telégrafo**, ou seja, evitar oferecer todos os dados de uma forma explicativa e direta. Mais vale diluir a informação no decurso do diálogo.

Outra forma equivocada de **telegrafar** é fechar uma determinada cena com a personagem dizendo: “Maria está agora vivendo no Sul, numa fazenda, e está muito triste”, e cortar imediatamente passando para umas propriedades no sul da Argentina onde vemos Maria chorando no meio do campo.

Nesse 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. Se Maria tivesse ao menos aparecido feliz, por exemplo, teria alterado o quadro todo.

De uma maneira geral se deve fugir de **telegrafar informações ou cenas**, principalmente por meio de diálogos (ver item “Solilóquio”, neste capítulo).

Pontuar ou não pontuar

Alguns autores pontuam com critério o diálogo com interjeições, exclamações, interrogações, pontos, vírgulas, indicações, legendas etc. Outros pelo contrário são mais econômicos. Não existe um consenso nesse tema. Pontuar é uma forma de dar ritmo à linguagem, de dar uma pauta de interpretação ao ator e dramatizar a escrita. Sugerimos esse caminho para a televisão, em que o método é majoritariamente industrial e há sempre pressa na realização.

Em todo o caso, quer se pontue quer não, **a entonação e a intensidade** do diálogo serão sempre fruto da recriação do intérprete.

Também creio ser inútil rechear os diálogos com pontos de exclamação, interrogações desnecessárias ou até mesmo destaques dentro do texto. Esse tipo de artifício ortográfico de maneira alguma aumenta a tensão dramática nem traz relevância ao roteiro. Talvez só faça os atores falarem mais alto ou gritarem.

Limitações das crianças

Há que considerar sempre as limitações das crianças. Num roteiro só devem falar o estritamente necessário, ou seja, pouco. Por norma geral isso se deve às dificuldades de direção. É difícil e lento dirigir crianças. O sempre querido ator-prodígio-infantil não existe por aí em quantidade.

Atualmente essa barreira está caindo e se encontram bastantes talentos jovens. Mas sempre há problemas da produção com horários, escolas e também com a impropriedade de estarem presentes em determinadas cenas.

Normalmente as crianças ficam intimidadas e perdem a naturalidade diante de toda a parafernália do estúdio. O que considero bastante saudável. É evidente que existem sempre exceções e não faltam exemplos. Foi Hitchcock quem disse: “Há três coisas que nunca devem entrar num estúdio de filmagem: crianças, cães e Charles Laughton”.

O telefone

Entre os diretores é costume dizer que nenhum autor sabe escrever um bom diálogo telefônico, já que acaba soando sempre artificial. Certo ou não, nesse caso se deve ter o maior cuidado para evitar tais conversações. Na maioria das vezes o telefone deve ser utilizado para informar ou reorientar o público, mas nunca no clímax de uma história. Nesse caso é sempre melhor uma confrontação cara a cara das personagens.

Talvez seja essa a razão pela qual os diretores dizem o que dizem. Se o uso

do telefone for imprescindível, deve ser breve e se pode utilizar um *split screen*, a tela divida em dois campos (ver capítulo 9, “Tratamento final”).

O celular

O celular pode complicar ou facilitar a vida do roteirista. Nunca foi tão fácil chamar a polícia ou se comunicar com o protagonista ou antagonista. Afinal um celular cabe no bolso de qualquer um. Esse recurso também é muito usado em casos de crimes, chantagens e tramas de mistério.

Lembrar que o celular funciona como câmera digital, agenda e filmadora, assumindo uma função multiuso que serve de instrumento para ampliar a capacidade inventiva do roteirista. É comum observar que em alguns roteiros eles estão sem bateria no momento de clímax, ou perdem o sinal, ou quem precisa atender não escuta a chamada porque o aparelho está no modo vibrador.

Enfim é uma faca de dois gumes e deve ser usado com parcimônia. Pode ser essencial numa cena de assalto a banco com reféns e penoso numa conversa entre duas adolescentes em busca de um namorado.

O computador

Tanto o laptop quanto os grandes computadores se tornaram **objetos dramáticos** de várias tramas televisivas e cinematográficas. Ao redor deles gira toda a cultura do século XXI e não é por acaso que neste livro vamos tratar desse tema mais adiante.

Em televisão o uso do computador, principalmente do *chat* (bate-papo via internet, modo escrito), não capta por muito tempo a atenção do espectador, sendo obrigatório que o ator leia as palavras escritas em voz alta ou que seja ouvido em forma de fluxo de pensamento (voz *off*). Aqui também observamos o chat com fins criminosos. Pedofilia, chantagens e remessas de imagens pornográficas e comprometedoras. De certa forma e até certo ponto, o computador substituiu a função da carta e do correio. Dê preferência aos computadores com *webcam* (câmera acoplada que permite ver com quem se conversa). Tudo isso gera certa artificialidade na cena. Portanto que seja comedido o uso desse recurso.

Já os grandes computadores com mil luzes, números e símbolos podem ser impressionantes como um material cênico e são usados em cenas de complicação ou pré-catástrofes. Ou ainda em histórias de ficção e futuristas. Esse uso de grandes computadores é apenas um artifício, uma bengala de fundo

para delinear melhor o drama que acontece na frente da tela. Normalmente o espectador não entende o mecanismo dessas máquinas. Também não precisa.

O interfone, outras parafernálias eletrônicas e os animais

Dizem que os **interfones** não existem na ficção, só na realidade. E isso provavelmente deve ser uma verdade.

Atualmente não existe casa ou edifício no Brasil que não tenha portões com interfones. Aliás como no resto do mundo que vive em guerra e violência. Mas na dramaturgia os fatos não ocorrem desse modo. Existe o que chamamos de **licença poética**.

Tanto os roteiristas internacionais como os nacionais por vezes usam o interfone, mas outras não. Tudo depende da situação e das necessidades do roteiro. Contanto que não se perca a credibilidade se recorre à licença poética. Afinal estamos trabalhando com um texto de ficção no qual hipoteticamente tudo é possível desde que seja minimamente crível e tenha certa lógica.

Também é possível criar qualquer **parafernália** eletrônica, com qualquer formato, forma ou função, desde que exista uma razão para a sua concepção e um motivo para o seu uso. Microfones, bips, gravadores, guarda-chuvas mortais, fundos falsos, livros envenenados, qualquer objeto serve desde que esteja a serviço da dramaturgia.

Quanto aos animais tento evitar. Entendo que existem treinadores e adestradores ou que podem ser feitos digitalmente, mas sempre são imprevisíveis. Recordo que um cachorrinho meigo, essencial no roteiro, no meio de uma gravação de um telefilme, *A morte no paraíso,* sobre a vida de Stefan Zweig, inspirado no livro homônimo de Alberto Dines, com direção de Ademar Guerra, mordeu o falecido ator Rubens Correia, suspendendo a produção por alguns dias. Tive de reescrever algumas cenas suprimindo e afastando “a fera canina” animal do protagonista. Para completar dizem que Tarzan teve enormes problemas com a Chita.

Mais um aspecto: com a onda da temática no Brasil sobre rodeios e tramas caipiras os cavalos voltaram à tona como nos filmes de *cowboy* de Hollywood nos anos 1950. Infelizmente ou felizmente ondas são passageiras e tendem a estourar nas areias, apesar de cavalos e burros serem bastante dóceis. Acredito que esses animais são mais apropriados para enredos históricos, heroicos e circenses (ver item “Classificação geral dos roteiros”, no capítulo 2, “O roteiro”).

MICROESTRUTURA DA CENA

Como escrevemos, para acrescentar o **quanto** (tempo dramático) ao primeiro roteiro devemos trabalhar com o **diálogo** e consequentemente com a construção da **cena**.

Diálogo e **construção da cena** se misturam totalmente ao se converterem numa única atividade. Normalmente antes de começar a escrever estruturamos a cena mentalmente, ou seja, refletimos sobre a **microestrutura da cena**. Em outras palavras, buscamos o melhor caminho para alcançar o objetivo dramático.

O corpo de um roteiro é composto por cenas. Uma cena é uma ação contínua dentro de um mesmo espaço geograficamente definido. A cena é a **unidade dramática do roteiro**.

Quando escrevemos um roteiro sabemos que cada cena tem sua razão de ser, mesmo que seja apenas indicar a passagem do tempo. Dessa 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 interna das cenas, que é conhecida por microestrutura da cena.

Todas as ações humanas que se desenrolam dentro de um espaço limitado têm **começo, desenvolvimento e resolução**. Ou se preferir **cabeça, corpo e base**. São os **momentos** da estrutura clássica.

Essa trilogia interna da cena é chamada **clássica** e repete de certo modo a estrutura clássica. Mas os acontecimentos internos da cena são bem diferentes dos diversos mecanismos da estrutura de três atos. Seria como se em vez de trabalharmos num edifício estivéssemos trabalhando num quarto.

Mas os edifícios não são feitos somente de quartos, existem banheiros, corredores, escadas, cozinhas etc. Da mesma forma que em dramaturgia, toda cena tem sua unidade própria de ação num espaço determinado de tempo. Tanto o tempo como as ações são variáveis e concebidos pelo roteirista. Senão todas as cenas seriam iguais.

Vejamos um exemplo. Numa casa acontecem diversas ações, concomitantes em diversos pontos:

1. Há um ladrão no telhado.
2. Há um professor dando aula numa sala.
3. Há um aluno no banheiro.

Essas ações concomitantes se dividem e são estruturadas segundo uma ordem determinada pelo autor. Dessa maneira sugerimos uma concomitância que de fato existe, mas vemos a tela dividida em três partes e cada parte mostra uma cena. Normalmente vemos uma seguida da outra, mas o espectador adquire a noção de que elas são concomitantes, porém isoladas.

Todas essas ações (ladrão em cima do telhado, professor dando aula e aluno no banheiro) têm um princípio, um desenvolvimento e um fim.

Continuando:

1. O professor entra na sala, saúda os alunos, dá a aula, acaba e vai embora.
2. O ladrão sobe no telhado, caminha um pouco, resvala e quase cai, chega ao outro extremo do telhado e desce por uma escada.
3. O aluno entra no banheiro, se aproxima do lavatório, abre a torneira, lava o rosto, fecha a torneira, enxuga o rosto e sai.

Repetindo: todas essas ações tiveram um **começo (A)**, um **desenvolvimento (B)** e um **fim (C)**. Mas em tempos e localidades totalmente diferentes.

Podemos enxergar, mesmo sem diálogo, o conteúdo dos movimentos, situações e ações da chamada microestrutura clássica. Cada uma das partes da cena pode ter a seguinte análise e anatomia estrutural.

Começo (A): primeiro momento

- **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:** desenrolar do conflito.

Desenvolvimento (B): segundo momento

- **Evolução:** evolução da ação.
- **Acontecimento:** o que acontece.
- **Evolução do motivo:** o conflito se acentua.
- **Desencadeamento:** clímax ou não.
- **Digressão:** mudança de rumo.

Resolução (C): terceiro momento

- **Resolver:** final da ação.
- **Remeter:** o final da cena leva a outra cena.
- **Questionar:** fica no ar uma pergunta por esclarecer.
- **Revelar:** sabe-se de um motivo que não era conhecido.
- **Concluir:** Resposta ao questionamento ou à ação.

Como respeitamos a microestrutura clássica todos os acontecimentos que se passaram na casa tiveram um início, um desenvolvimento e um fim. Mesmo assim no roteiro não usaremos as cenas inteiras e sim parte delas, porém será incluído todo o tempo da ação e respeitada estritamente a ordem cronológica. Mas se isso acontecer teremos sempre a cena marcada por três momentos. É aquela vizinha que bate na porta, toma o cafezinho e sai.

Momentos cênicos começam pela metade, pelo final, com digressões, com questionamentos. Por vezes a identificação da personagem ou a exposição de motivos (classicamente presente no princípio) pode ficar oculta até a cena final. Uma digressão enquanto a vizinha toma café pode nos levar num corte imediato para o Marrocos, ela lê a borra do café e por aí vamos. As possibilidades da microestrutura e seus momentos são infinitos e nos parece equivocada a fórmula **entrar, falar e sair de cena.**

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 no 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

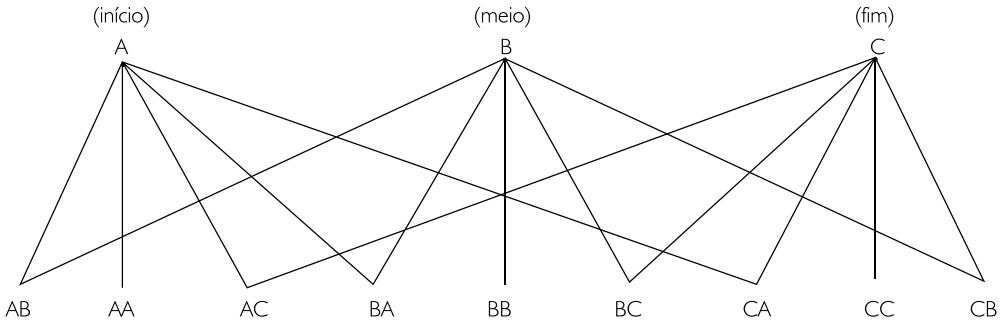
B. O ladrão resvala e quase cai.
A. Olha para trás e repara que deixou pegadas.
C. Chega ao outro lado e desce pela escada.

Como podemos notar, o simples **transporte de algumas ações de lugar** e seus respectivos momentos nos permitiu desenvolver novas tensões dramáticas mantendo a mesma ação inicial, isto é, o ladrão em cima do telhado.

Fica demonstrado assim que as possibilidades e capacidades de mudar as ações internamente dentro da cena podem ser vantajosas para o desenrolar estrutural de um roteiro.

Em seguida vamos propor um exercício ainda mais complexo: a compressão dos momentos da microestrutura. Em lugar dos três momentos vistos reduziremos para dois tempos utilizando o conteúdo e a ação dos três. Lembrar que se trata de um exercício de síntese, que se aproxima mais da dramaturgia, da criatividade e da arte.

Se separarmos agora o começo, o desenrolar e o final da ação e fizermos o casamento dos pares das ações, teremos nove possibilidades. As estruturas da cena poderão ser as seguintes:



Cena AA: A cena abre e fecha no começo.
Ex: o ladrão sobe ao telhado, sente que está escorregadio e enxerga a escada do outro lado. Talvez escute vozes. (corte)
(Notar que A, B e C estão concentradas no AA, que o telhado está escorregadio, que será perigoso andar por ali e que ele provavelmente fugirá pela escada do outro lado.)

Cena AB: Abre no começo e fecha no desenvolvimento.
Ex: o ladrão sobe para o telhado, resvala, quase cai e enxerga a escada do outro lado. (corte)

Cena AC: Abre no começo e fecha no final.
Ex: o ladrão sobe para o telhado e vê uma telha quebrada, talvez tenha um pensamento em *off* ou *insert*, se afasta, escuta vozes e caminha para a escada por onde desce. (corte)

Cena BA: Abre no desenvolvimento e fecha no princípio.
Ex: o ladrão resvala, quase cai, olha para trás e vê que deixou pegadas no caminho, depois vê a escada. (corte)

Cena BB: Abre e fecha no desenvolvimento.
Ex: o ladrão resvala, se agarra para não cair, ao mesmo tempo houve as sirenes dos carros da polícia, vê suas pegadas e a escada. (corte)

Cena BC: Abre no desenvolvimento e fecha no final.
Ex: o ladrão resvala, cai, mas consegue se segurar, se recompõe, vê sua pegada desde a entrada, corre para a escada e desce. (corte)

Cena CA: Abre no final e fecha no início.
Ex: no fim da escada, o ladrão vê o caminho e as pegadas que deixou até ali e a telha quebrada. (corte)

Cena CB: Abre no final e fecha no desenvolvimento.
Ex: o ladrão está na escada e vê uma peça de sua roupa enganchada na telha quebrada em que escorregou. (corte)

Cena CC: Abre e fecha no final.
Ex: o ladrão, dissimulando, vê a peça de roupa e as pegadas e depois desce a escada de forma suspeita. (corte)

Vemos que só com a combinação de dois momentos 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. Imaginar como é a ação na realidade.
2. Selecionar uma parte dessa ação e montar 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.

O OBJETIVO E A FUNÇÃO DA CENA

Toda cena tem um ponto capital que é sua **razão de ser** e que 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, por meio da direção e da montagem, deve cumprir com o olho da câmera essa função. Quando virmos o produto audiovisual terminado, constataremos se a realização atingiu ou não o objetivo dramático desejado. Se assim for poderemos dizer que a cena alcançou 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 **momento máximo** ou **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 deve concretizar esse momento, dando uma **função** aos atores durante o processo de interpretação.

O posicionamento do ponto capital na cena depende do fragmento que queremos mostrar e também dos efeitos que procuramos. O ponto capital 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 esse ponto capital pode ser **único** ou **múltiplo**. Reproduzimos a seguir um exemplo de cena com múltiplos pontos capitais, 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. Enquanto o médico está de costas, lavando as mãos, Jô dá cinco notas à enfermeira, que as conta antes de ir embora. Jô usa roupa branca comprida. O médico tem uns 40 anos. É elegante, usa um jaleco bem ajustado e é simpático. Apesar disso, Jô está 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

descansar. Nada de banhos quentes. Pode lavar a cabeça, mas só com água fria, certo?...

Escreve o nome de um remédio na receita e entrega a ela.

MÉDICO — 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 o segura 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.

Corta.

CENA 13 (INTERIOR/SALA GINECOLOGIA/CLÍNICA/DIA)

Ouvem-se amplificados o respirar e as batidas do coração. Focar 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, puxa seu braço.

MÉDICO — Respire fundo, minha filha...

Pormenor do êmbolo da seringa.

Imagem subjetiva de Jô, isto é, dela deitada. O rosto do médico e a anestesista, deformados. A imagem vai desfocando totalmente.

FADE OUT

Nesses dois fragmentos 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.

O TRABALHO DE REESCREVER

O estudo da microestrutura da cena é complexo e se fundamenta no campo das ideias e da sensibilidade. Não existem receitas para escrever uma boa cena. Mesmo assim todo mundo pode perceber se está bem montada e se é dramaticamente eficaz. Aquela que está mal construída cansa e aborrece sempre.

Uma cena deve introduzir algum elemento importante da história e 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 deve estar integrada nele.

Para conseguir um bom resultado nesse trabalho o roteirista conta apenas com uma arma: **o ato de reescrever, repensar e reagrupar** os momentos internos do momento cênico.

Atenção para a cena que se pode eliminar sem distorcer o conjunto. É óbvio que ela não possui nenhum objetivo nem razão de ser e 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.

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**?

ANÁLISE

Reescrever cenas e diálogos é um trabalho constante do roteirista. Cada vez que reescrevemos, repensamos o objetivo dramático da cena, acrescentamos complexidade à personagem e conseguimos momentos dramáticos mais profundos. Claro está que esse reescrever tem um limite além do qual o diálogo começa a piorar e o objetivo da cena pode até se perder.

Quantas vezes se reescreve uma cena? Depende. 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. Notem as diferenças. Ao calor da reescritura as cenas crescem e ficam mais maduras. São cenas escritas juntamente com Xesc Barceló[10] para a série *Arnau*.

Uma observação: **o corpo de comunicação do roteiro**, o diálogo, pode estar **centralizado** (ao estilo americano) ou à **esquerda na página,** direita de quem lê (ao estilo europeu oriundo dos scripts de rádio).

Primeira análise

As seguintes cenas foram escritas em Barcelona durante o mês de março de 1992.

Minissérie dramática de seis episódios para televisão. Ambientada na Idade Média.

Primeiro Capítulo: **A MORTE DE ARNAU**

PRIMEIRA PARTE

CENA 1. Exterior do castelo de Arnau. Dia. Meia-estação.

Plano geral do castelo. Localização.

Legenda:

Castelo do nobre Arnau.

Condado de Barcelona – Ano 1100

Corte.

CENA 2. 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 se queixa porque a mãe lhe penteia o cabelo com muita força.

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.

A filha pequena geme.

SANCIA —	A guarda voltou? (À FILHA PEQUENA) Quieta!
BERNAT —	Sim. Não o encontraram.
SANCIA —	(A BERNAT, QUE NÃO PARA DE MEXER NA ROUPA) Para com isso! Sai daqui e vai até o caminho esperar teu amo!
BERNAT —	(EM VOZ BAIXA) Vejo que vou ficar sem festa...
SANCIA —	Sai! Faz o que ordeno.

Bernat sai de má vontade e quase tropeça em **Garsa**, que entra. Ela é a cunhada de **Sancia**. **Garsa**, de 30 anos, é da alta nobreza (prima do Conde de Barcelona). É atraente, casada com o irmão de Sancia e 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, eu ajudo.

Sancia, preocupada, pega uma pulseira e coloca 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.

CENA 3. 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: “Sejam bem-vindos ao nosso castelo, senhores”, e fazer uma vênia.
FILHA MAIS NOVA —	E eu? Que devo dizer?

Desaparecem descendo a escada. A imagem procura num plano mais elevado **Sancia**, que está falando com o seu irmão **Odalric**.

ODALRIC —	(TRANQUILIZADOR) — Não é a primeira vez que ele faz isso, irmã...
SANCIA —	Mas hoje é diferente. Convocou 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. Detalhar a pulseira.

SANCIA —	Odalric, sabe alguma coisa? Onde está o meu marido?
ODALRIC —	Não. Que quer 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.

CENA 4. Exterior. Pátio do castelo de Arnau. Dia. Meia-estação.

Ató chega com o monge **Jerônimo**, são de meia idade, suas expressões estão preocupadas e algo os atormenta. O pátio está cheio de gente: outros nobres, soldados de **Arnau** e **Odalric**, servidores do castelo, camponeses. Instantes.

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 aproximam de **Ató**, que com o dedo gordo faz o sinal da cruz diante das crianças.

Ató avança para o sino. Para e olha em redor.

ATÓ —	(MEIO DE BRINCADEIRA) Onde está o senhor do castelo, que não sai para me receber? Ou será que justamente hoje o meu sobrinho está ocupado em combater os infiéis? Arnau, Arnau. Onde se encontra?

Os assistentes riem da graça.

Corte.

CENA 5. 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 se afasta correndo.

Corte.

CENA 6. 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 benzer o objeto sagrado, e o senhor do castelo não está! Pois não haverá bênção do sino!

ODALRIC — Mas, Abade Ató, nós...

ATÓ — Cala, Odalric, cala!

Ató olha para **Sancia**, que está de cabeça baixa, dando a mão às filhas. Muda de ideia para a fazer feliz.

ATÓ — ... Pois bem. O que é mais importante: que um nobre que deveria estar aqui não esteja, ou que deixe de cumprir com as minhas obrigações de pastor deste bom rebanho?

Corte.

OBSERVAÇÕES

A primeira cena tem como objetivo situar onde e quando decorre a ação.

A segunda mostra os preparativos para uma festa e as preocupações em torno do desaparecimento de Arnau, o dono do castelo. 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 dessa cena é pobre.

Na quinta cena não existe diálogo. A intenção é criar uma expectativa sobre o que Bernat está vendo.

Na última cena apresentada se tentou descrever o caráter hesitante de Ató, mas o resultado não nos pareceu satisfatório.

De um modo geral todas as cenas parecem pouco trabalhadas, os diálogos pobres e as ações sem atmosfera.

Segunda análise

As mesmas cenas foram reescritas em duas ocasiões. Notar a transformação do diálogo e por conseguinte da tensão dramática e dos momentos internos de cada cena.

E assim ficou o roteiro final:

CENA 1. Exterior do castelo de Arnau. Dia. Meia-estação.

Plano geral do castelo. Localização.

Legenda:

Castelo do nobre Arnau.

Condado de Barcelona – Ano 1100.

Corte.

CENA 2. 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. Angustiada, 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**, apalpa um vestido que está em cima da cama. **Riquilda** se queixa porque a mãe lhe penteia o cabelo com força.

SANCIA —	Não mexa a cabeça, Riquilda.
RIQUILDA —	Está me machucando, mãe!
SANCIA —	(PARA LEDGARDA, QUE FLERTA COM BERNAT E NÃO PARA DE SE MEXER) Ledgarda, basta! (PARA BERNAT) Bernat...
BERNAT —	Sim, senhora, já prendi os cães e guardei a lenha e os nobres já chegaram.
SANCIA —	Não, Bernat, a guarda. (PARA RIQUILDA) Está quieta demais!
BERNAT —	Ah, sim, já regressaram. Não encontraram o amo. No bosque não estava, nem no rochedo.
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 seu senhor.
BERNAT —	(ABORRECIDO) O meu amo Arnau não gosta que o vigiem, senhora. Diz sempre que...
SANCIA —	(INTERROMPENDO) Faz o que digo. Vai! É uma ordem.
BERNAT —	(SAINDO, EM VOZ BAIXA) Vejo que vou ficar sem ver a festa... Logo hoje.
SANCIA —	(PARA AS FILHAS) Se não param de se mexer, nunca mais acabamos de nos arrumar!

Bernat sai. Entra **Garsa**, cunhada de Sancia. Garsa, 30 anos, da alta nobreza (prima do conde de Barcelona), é a atraente cunhada de **Arnau**. Ela acaba de chegar ao castelo.

GARSA — (CUMPRIMENTANDO 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 seu irmão está como sempre falando com os outros nobres sobre as caçadas. Exagerado. Já vai subir. (PAUSA) E Arnau?

Sancia não responde. **Garsa** se aproxima dela.

GARSA — (PEGANDO NA ESCOVA) Deixa que eu ajudo, Sancia... (DEPOIS DE UMA PAUSA) Suas mãos estão tão frias.

Sancia, preocupada, pega uma pulseira. Coloca a pulseira no punho.

GARSA — Sancia, tão angustiada...

Sancia esfrega os dedos, nervosa.

SANCIA — Uma angústia que não me deixa, faz tempo.

GARSA — Sim, o tempo... Se pudéssemos evitá-lo ou pelo menos ludibriá-lo. (MUDANDO DE TOM, APONTANDO PARA AS MENINAS) Ah! Não se queixe! Deixa de histórias. Pelo menos tem filhas maravilhosas. Isso é a felicidade... Já eu...

SANCIA — (À PARTE, PARA GARSA) Arnau não vem ao castelo há dois dias. Vive sumindo.

Corte.

CENA 3. 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, olha e sai correndo.

Corte.

CENA 4. Interior. Dependência do castelo de Arnau. Escada. Dia. Meia-estação.

É uma escada estreita, escura, iluminada unicamente pela luz das tochas.

Garsa, com as duas sobrinhas pela mão, desce a escada. Faz recomendações com meiguice.

GARSA — (PARA AS SOBRINHAS) Devem dizer: “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. Questão de temperamento.

SANCIA — Deve estar chegando... Arnau convocou a todos. Fez vir os camponeses, os nobres, até seu tio, o Abade Ató. Todos vão me perguntar pelo meu marido. E, Odalric, o que respondo?

ODALRIC — Não lhes diga nada, Sancia. Eu falo com eles. Invento o que for necessário. Irmãzinha, não fiz sempre tudo o que foi preciso por sua felicidade? Não fomos sempre tão unidos?

Sancia, inquieta, torce as mãos durante uns segundos.

SANCIA — Sabe alguma coisa do motivo por que Arnau não está aqui?

ODALRIC — Não. O que quer que saiba?

Sancia baixa os olhos. Não diz nada.

ODALRIC — (LEVANTANDO O ROSTO DE SANCIA COM A MÃO) Anda. Faz uma cara animada de que tanto gosto. Ânimo.

Corte.

CENA 5. 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. O cavalo está banhado de sangue e manca.

BERNAT — (ASSUSTADO) Calma, Estel, calma! Que é que aconteceu? Calma!... O cavalo do amo.

Acalma e leva o animal pelas rédeas até o castelo. O cavalo sangra abundantemente.

Corte.

CENA 6. 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 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: “Correu tudo bem”.

Detalhar o sino.

ATÓ —	(LANÇANDO SAL SOBRE O SINO) ...Que com suas badaladas recorda o fiel à oração, avisa que há fogo, chama à hora da comida, lembra a morte e a vida, nos previne dos perigos e expande teu som como um sinal de Deus. (SALPICANDO 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 se aproximam do sino e, envergonhadas mas contentes, puxam a corda. O sino soa.

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 a hemorragia que jorra da boca e dos pelos do animal.

Os assistentes, em contrapartida, compreendem o que se passou.

Um pesado silêncio cai sobre a festa. Todos olham perplexos. Aproximam-se.

BERNAT —	(CHOROSO) Está morrendo. Estel está morrendo. Sangra. Deságua em sangues e o amo Arnau... E o amo...
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 o rosto delas contra o próprio corpo. **Odalric** se aproxima do cavalo. Estuda as feridas. **Bernat** continua a querer fazer parar a hemorragia do cavalo. O cavalo dobra as patas dianteiras. Cambaleia.

Odalric pega uma capa cheia de sangue jogada sobre o lombo do animal.

ODALRIC —	(PARA BERNAT) O que foi que viu? Alguma armadilha? Árabes? Mulçumanos? Sarracenos?
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. Guardas, ide procurar Arnau. Olhai bem por todos os lados. Cuidado com os mulçumanos.

Instantes. Os soldados se preparam.
Odalric, com a capa nas mãos, se dirige para Sancia.

BERNAT —	Senhor. E Estel?
ODALRIC —	Que matem o cavalo e repartam a carne entre os pobres. Pelo menos a morte do animal vai servir para alguma coisa.

Odalric entrega a capa a Sancia, que não consegue dizer nada.

ODALRIC —	(COMOVIDO) Irmã, oxalá esteja enganado, mas parece-me que... É o fim do seu matrimônio.

Eles se abraçam.
Corte.

OBSERVAÇÕES

A primeira cena se mantém da mesma forma e com o mesmo objetivo.

Na segunda, por meio de um diálogo mais trabalhado, Sancia e Garsa se apresentam como personagens. Sancia é nervosa, deprimida, triste e sem ação. Garsa é forte, mas inveja as filhas que Sancia gerou. A informação referente ao desaparecimento de Arnau fica mais clara e adquire força dramática.

A terceira cena está mais bem descrita. Reparar que anteriormente era a quinta. Com essa 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. É sugerida 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.

É destacado 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.

Praticamente com o mesmo número de folhas e diálogos se constata um melhor aproveitamento das ações dramáticas, graças a um tempo dramático mais justo, criado por meio da reescrita do diálogo.

Como última observação, direi que nada se perde num diálogo, em todo o caso tudo se transforma. Se a memória não me falha, é uma máxima de Lavoisier em referência à natureza, que agora me permito usar em referência 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. Utilizamos até pequenas ideias, sugestões ou vocábulos, mas com mais critério e procurando sempre maior profundidade dramática.

Outra análise

Talvez para o leitor brasileiro fique um pouco distante a análise de uma série medieval passada na Espanha no ano 1000. Por isso incluo agora outro exemplo que me parece mais apropriado: o primeiro episódio de *Retrato de Mulher* (Rede Globo, 1992-1993), chamado “Era uma vez Leila” e protagonizado por Regina Duarte. Esse seriado foi concebido e escrito por mim, tendo o episódio em questão a colaboração de Ricardo Linhares, ex-aluno que atualmente é autor de telenovelas da televisão brasileira.

A seguir transcrevo as cenas 22 e 23, que me parecem ilustrativas de dois tipos de diálogos e cenas.

Em primeiro lugar notar que o diálogo está centralizado, tipo americano.

A cena 22 é uma típica cena de exposição com tempo dramático curto. Em outras palavras, uma cena essencial e de microestrutura clássica: apresentação do consultório, conversa das pacientes e chegada do médico.

A cena 23, apesar de estar dentro de um sonho e parecer uma cena de transição, ou ainda de exposição já que a protagonista revela sérios problemas à mãe, tem maior identidade como uma cena de preparação. Essa caracterização da

cena ocorre no instante em que fica implícito que ela está armando alguma solução para se livrar de seus conflitos.

O diálogo dessa cena é sincopado, foge do realismo da cena 22 e entra no universo interior conflituoso da personagem Leila. Também nos remete concomitantemente aos conflitos passados que Leila tinha com sua mãe Júlia. A propósito, a personagem da mãe (Júlia) foi desempenhada, numa rara aparição televisiva, pela magnífica atriz Bibi Ferreira.

Quanto à microestrutura, na cena 22 há praticamente dois momentos. A protagonista com a mãe, seguido de um desfecho curto e ameaçador dela com o médico.

Vamos às cenas:

CENA 22. Antessala de consultório médico/Int./Dia.

A imagem abre no detalhe de uma revista com fotos dramáticas mostrando diversas situações relacionadas a fome, miséria, Etiópia, Somália, Nordeste brasileiro, Carandiru, guerra na Iugoslávia, desabrigados etc. Talvez seja necessário produzir a revista, para que alcance o impacto desejado. Detalhe das fotos.

Uma mão passa rapidamente as folhas. Quase fecha a revista. Leila 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, se aproxima de Leila, que tem o olhar fixo nas fotos.

SÍLVIA

Tanta complicação... Não sei o que eu tô fazendo aqui... Querem saber de tudo.

LEILA

Não foi o nosso trato? Acho o seguinte, Sílvia, quando a gente se propõe a fazer uma coisa, que seja bem feita. É importante você fazer esses exames antes de viajar. Saber se o neném está bem, se pode suportar a viagem até Goiás... Você vai adorar Hernani, é meu ginecologista há anos...

SÍLVIA

Eu precisava de alguém que me ajudasse... Até cheguei a imaginar que essa pessoa fosse você... Mas francamente... Ainda não consigo acreditar que você esteja aqui comigo...

Leila se mantém calada com olhar enigmático. Instantes.

SÍLVIA

Sabe que você é uma mulher interessante?... Corajosa.

Porta abre e Hernani entra. Só agora a imagem revela que estão na antessala do médico. É um lugar sofisticado.

HERNANI

Leila... Como está? E os filhos? Como andam?

LEILA

Tudo muito bem. A rotina de sempre. Foi tão gentil de sua parte ter aberto sua agenda para nós, Hernani.

HERNANI

Merece muito mais do que isso, Leila. É uma das minhas pacientes prediletas.

LEILA

Esta é a Sílvia. A moça que eu te falei pelo telefone.

Hernani segura Sílvia pela mão.

HERNANI

Moça bonita. Será um prazer lhe atender, Sílvia. Vem. Não temos tempo a perder.

LEILA

Vou ficar aqui esperando.

HERNANI

Não. Vai para o meu gabinete de estudo, é mais confortável.

Corte

CENA 23. Gabinete de estudos/Int./Dia.

A imagem abre em close de Leila olhando uma estante de livros. Com a mão, ela acompanha a lombada dos livros com pomposos nomes clássicos. A imagem passeia como se seguisse o olhar de Leila.

O ambiente é sofisticado, silencioso, onde reina uma confortável poltrona que oferece uma atmosfera aconchegante.

A mão segue pelos livros até tocar num frasco. Há uma sequência 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. Detalhar.

JÚLIA (*OFF*)

Não toque nisso, Leila!

A imagem corrige e vemos uma mulher segurando um véu de renda preta, os braços estendidos no alto, o véu escondendo seu rosto.

JÚLIA

Depois vai ficar impressionada com essas criaturas, não vai dormir, vai ter pesadelos, medo... Já conheço essa história. Eu sei.

LEILA

Mãe, eu estou envelhecendo...

Júlia abaixa o véu e mostra o rosto.

JÚLIA

Depois que seu pai morreu, 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 para se falar com mãe em vida, que dirá depois de morta.

LEILA

Mãe, 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, suporte 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, estou envelhecendo. Aquela disposição para a vida. Hoje faço amor mais lentamente...

JÚLIA

Com menos aflição.

LEILA

Então me entende?

JÚLIA

Entendo agora que tudo já passou. Mas quando estava vivendo isso, minha menina, também só tinha perguntas.

LEILA

Mas 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

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. Não há receita que resolva.

Julia dá o livro a Leila. Leila folheia o livro. Instantes.

A imagem fica em Júlia.

JÚLIA

Vê se encontra alguma receita aí dentro... “Receita da 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.

A imagem corrige e vemos Hernani.

HERNANI

Acorda, Leila... Acorda.

A imagem corrige para Leila, que está encostada na poltrona, adormecida, o livro aberto no colo. Júlia não está mais presente.

LEILA

(estranhando o ambiente)

Desculpe, Hernani... Acho que adormeci...

HERNANI

Um soninho é sempre reconfortante.

LEILA

E então?

HERNANI

Está tudo bem. A Silvia pode viajar para onde quiser... Ela nem sonha que tipo de tratamento foi feito.

Corte.

CONCLUSÕES

Neste capítulo refletimos sobre o tempo dramático. Acrescentando ao **que** (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 **estruturada cena ou escaleta**, e que tudo isso se concretiza no trabalho de escrever o primeiro roteiro.

Também falamos de **tempo dramático total e 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 narrador etc.).**

Refletimos sobre o ato de **escrever diálogos** por meio do manejo do **tempo dramático**.

Recordamos os **tipos de diálogo: literário, entrecortado, repetitivo, longo, clônico, com a seleção vocabular errada, discursivo, inconsistente, introspectivo e artificial**, chamando a atenção para quinze conselhos que consideramos úteis para a confecção de um bom diálogo.

Finalmente nos detivemos na estrutura da cena, refletindo sobre **começo, desenvolvimento e final de cena** e sobre **abertura, evolução de motivos e encerramento**, introduzindo o conceito de **objetivo dramático** da cena e da **função dramática** desta dentro do produto audiovisual. Seus respectivos momentos, possibilidades e infinitas variáveis.

Apresentamos exemplos, comentados e analisados, para uma melhor compreensão dos conceitos básicos.

Concluímos que a **microestrutura da cena** é um estudo complexo que se baseia amplamente no campo das ideias e da sensibilidade. 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 transforma cada personagem.

EXERCÍCIOS

Para ser franco confesso que o único exercício válido que conheço para **diálogo**, **tempo dramático** e **estrutura da cena** é escrever.

O problema consiste em que escrever apenas os diálogos sem que eles possam ser escutados ou vistos representados dificulta essa prática. Porque o roteirista aprende não só quando escreve bons diálogos, mas também quando comete erros, coisa que apenas se pode constatar com a sua representação.

Normalmente o que fica bem no papel costuma ficar bem na tela. No entanto às vezes estamos seguros de um texto e quando o vemos interpretado descobrimos que não funciona da maneira que imaginávamos.

O manejo do diálogo e do tempo dramático está muito ligado à experiência do roteirista. Isso não quer dizer que um roteirista jovem não possa escrever bons diálogos.

Creio que é necessário estabelecer um *feedback* imediato para seu trabalho. Por esse motivo, nas minhas aulas sobre diálogo, tento sempre dispor de um grupo de atores para representar as cenas escritas pelos alunos.

Quando comecei a escrever profissionalmente, utilizava um pequeno truque para obter algum *feedback* sobre os meus diálogos. 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 esse exercício provoque alguns contratempos com os meus vizinhos.

Sendo o diálogo o corpo de comunicação do roteiro, deve ser por nós escutado de qualquer maneira.

Proponho três tipos de exercícios.

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 essa parte dos exercícios.

Sugiro algumas situações para serem desenvolvidas:

- Um casal se encontra 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. Ele acorda e discutem.
- Mãe e filho assistem ao funeral de um professor do filho.

Exercícios de segundo grau

Procurar situações conhecidas exploradas no audiovisual e tentar desenvolver essas situações 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. Conversa com o atropelador.
- A ruptura definitiva de um casal na presença dos filhos.
- Um ladrão tenta roubar um automóvel. A polícia chega, ele foge ferido. É preso e agredido.
- Discussão seguida de luta entre dois operários em cima de um arranha-céu em construção.

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. Cuidado com as cenas para que não resultem excessivamente teatrais.

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.

Observações finais sobre os exercícios

Chamo a atenção para o fato de todos os diálogos e cenas que proponho poderem ser escritos tanto em tom trágico como de comédia. Isto é, o gênero é livre: drama, comédia, melodrama, aventura etc. (ver item “Classificação geral dos roteiros”, capítulo 2, “O roteiro”).

Sublinho que ler roteiros, peças, 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. Eles são os melhores professores.

NOTAS

1 COMPARATO, Doc. *Nostradamus*. São Paulo: Clube do Livro, 1988. p. 23. (*Nostradamus* estreou em São Paulo no dia 12 de novembro de 1986, ficando um ano em cena. Estreou no Rio em 1999 e em 2003 em Roma, recebendo o Prêmio Ana Magnani de Teatro – Itália 2003.

2 TRUFFAUT, François. *El cine según Hitchcock*. Madri: Alianza Editorial, 1990, p. 152-3.

3 DURAS, Marguerite, *Hiroshima, mon amour*. Paris: Gallimard, 1960, p. 110.

4 CHAMBERS, Edmund. *The elizabethan stage*. Oxford: Clarendon Press, 1923.

5 DANCYGER, Ken; RUSH, Jeff. *Alternative scriptwriting: writing beyond the rules*. Boston; Londres: Focal Press, 1991, p. 4.

6 DREYER, Carl T. *La política de los autores*. Madri: Ayuso, 1974, p. 268.

7 BLUM, Richard A. *Television and screen writing: from concept to contract*. Nova York: Hastings 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, 1979-1981, texto e cortesia cedidos por Euclides Marinho, em 1982, um dos roteiristas e criadores de *Malu Mulher*.

10 Xesc Barceló é escritor, diretor e roteirista de cinema e televisão. Sua produção inclui documentários (*A terra e as cinzas, a guerra civil na Catalunha*), série dramática (*Arnau*, *Sitges*, *O jogo da vida*), adaptações, filmes, entre outros. Por dez anos foi professor-chefe do máster de Roteiro da Universidade Autônoma de Barcelona. Barceló também tem livros publicados na Ensiola Editorial, como *O olhar de segredos*. Recebeu, por *Arnau*, o prêmio Melhor Autor da Academia Catalã de Letras, Barcelona, Espanha (1995). É um dos mais prestigiados roteiristas espanhóis.

8 A UNIDADE DRAMÁTICA

FRANÇOIS TRUFFAUT — O MacGuffin é o pretexto, não?
ALFRED HITCHCOCK — É um expediente, um truque, um recurso para uma situação problemática que se chama de *gimmick*. [...]
FRANÇOIS TRUFFAUT — Deve haver uma espécie de lei dramática quando a personagem se encontra realmente em perigo. No decurso da ação a sobrevivência desta personagem principal converte-se em algo que preocupa tanto que a gente acaba esquecendo o MacGuffin. [...]
ALFRED HITCHCOCK — Meu melhor MacGuffin – 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 pergunta, falando da personagem de James Mason: "O que ele faz?" 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 MacGuffin à sua expressão mais pura: nada.
François Truffaut (*El cine según Hitchcock*. Madri: Alianza Editorial, 1990, p. 115-8. [Edição brasileira: *Hitchcook/Truffaut: entrevistas*, edição definitiva. São Paulo: Companhia das Letras, 2004, p. 137-9])

REFLEXÕES SOBRE A UNIDADE DRAMÁTICA

O diretor trabalhará com a unidade dramática do roteiro, isto é, com as cenas. Pode telefonar e comentar: "Tenho dificuldade em realizar a cena 37" ou "Amanhã vamos gravar a cena 85". Algo nesse estilo foi dito neste livro para introduzir a sexta etapa de um roteiro, a **unidade dramática** (ver capítulo 2, "O roteiro").

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 ideia, o conflito matriz (**qual**), que história está sendo contada, as personagens (**quem**), o **como**, o **onde** ou o **tempo dramático** (**quando**). Nessa etapa só o roteirista vai ouvir a palavra **cena**: que tal cena está muito bem, outra poderia estar melhor, em determinada falta algo, mas que não faz mal, talvez aquela necessite de um detalhe mais específico, e por aí vamos. É o momento em que o roteiro final se transforma em **produto audiovisual**. A racionalidade numeral e funcional da produção toma conta.

O objetivo dramático de uma cena se traduz em **função dramática**, o diálogo escrito passa a ser interpretado. Todas aquelas folhas de papel, a que nós

chamamos **roteiro final**, recebem o sopro de vida. É a crisálida se tornando borboleta.

Devemos recordar que cada uma das etapas da confecção de um roteiro é muito diferente das outras. Entre *story line* e **argumento** ou **sinopse** há um verdadeiro abismo quanto ao conceito e também quanto ao trabalho.

Acontece o mesmo entre a **estrutura**, a **sinopse** e o **primeiro roteiro**. Em cada uma dessas etapas o roteirista exercitou diversas habilidades, manejou técnicas diferentes e variou seu modo de pensar. Agregou, criou, fragmentou, escreveu, sintetizou e reproduziu a fala humana. Essa diversidade, esse repensar e essa 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**? Creio que é a **reescrita**. É a transformação do **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 editor, ao câmera, ao diretor de fotografia, aos figurinistas etc. E eles devem acreditar nessa 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: sua atmosfera e sua densidade, a intensidade da ação dramática e a força do 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 nesse 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 dessas **indicações técnicas** que o roteirista deve conhecer.

Finalmente, tanto no **roteiro literário** como no **técnico**, a **unidade dramática**, a **cena**, constitui **fator básico de integração** para que um texto se transforme num produto audiovisual.

O diretor de fotografia deve criar uma atmosfera luminosa para cada uma das cenas, o ator deve se preparar, cena a cena, para interpretar a totalidade da personagem, tanto vocal quanto psicologicamente. E o diretor deve fazer um estudo detalhado de cada unidade dramática, mantendo seu objetivo e procurando uma identidade para o conjunto.

A GUERRA DO PAPEL

Terminamos o **primeiro roteiro**, mas o processo de criação ainda não acabou: começa a **guerra do papel.**

Batizo com esse título o ato de **reescrever** o roteiro depois de escutar opiniões sobre ele. Essas opiniões são quase sempre contraditórias. Todavia é fundamental que o roteirista tenha em conta todas as críticas ou elogios que recebe por seu trabalho. Errados ou não, deve entender e considerar todos uma ajuda para levar a cabo uma análise do seu roteiro.

Grande parte do trabalho de reescrever consiste em unir cenas, mudar de lugar, cortar diálogos, quase sempre os da **abertura**, e repensar as cenas do clímax.

Frequentemente, por incrível que pareça, **cenas de exposição**, aparentemente mais simples de escrever, são as que mais fácil 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 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 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.

Com certeza o primeiro roteiro é mais longo do que o roteiro final, que supõe um trabalho de síntese, eliminando as redundâncias e conservando a essência do drama. No ato de reescrever não se deve hesitar perante a possibilidade de

cortar. Quando sentimos que um diálogo está demasiado longo, devemos cortar imediatamente e sem remorsos.

As **cenas de clímax** devem ser repensadas e reescritas dando a máxima atenção à sua intensidade e às mudanças interiores.

As cenas de **preparação**, por seu turno, são reescritas com o objetivo de acentuar ainda mais a expectativa que já deviam conter na sua primeira versão. E que pode ter perdido força ou conteúdo em virtude da presença de novas cenas de clímax e resolução.

Normalmente **as cenas de complicação**, por conterem uma forte ação dramática, são as que menos se reescrevem.

Quando trabalhamos na reescrita das **cenas 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**. Esse trabalho pode ser feito pelo autor ou pelo editor do texto, o técnico especialista nos últimos retoques que corrige os possíveis "erros". A esse editor chamamos **roteirista final**.

Nos Estados Unidos esse técnico é chamado *script doctor*. Um bom **script doctor** adota sempre uma postura ética perante uma obra de outro autor. Tem o máximo cuidado de não interferir demasiado 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 pouco a pouco está sendo reconhecida.

O trabalho de reescrever o primeiro roteiro é também o ato de analisar os elementos dramáticos ponto por ponto e representa um esforço de autocrítica. Sugiro que o roteirista deixe passar um tempo antes de levar a cabo essa tarefa, pois o distanciamento permitirá realizar esse trabalho com maior facilidade. O tempo de que cada autor necessita para alcançar esse distanciamento varia. Para

alguns bastam dias, enquanto outros necessitam de meses e outros de anos. É o fator humano.

Na guerra do papel discutimos o roteiro com o diretor, com o produtor e com 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. Geralmente quando falamos de produtor estamos nos referindo ao chamado **produtor executivo**, 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.

Esse estudo ou processo na execução é chamado **decupagem** do roteiro. A decupagem é uma análise técnica, cena a cena, do que será necessário para a execução total do roteiro. Esse processo tem como função otimizar sob o ponto de vista da produção a feitura do produto audiovisual. Por exemplo: todas as cenas de um determinado cenário serão realizadas no mesmo dia. Locações noturnas serão concentradas numa determinada noite. Isso só comprova que o processo de filmagem ou gravação não é cronológico nem linear, fica a serviço de uma **logística da produção**.

A **decupagem** é indispensável para um bom rendimento do processo fílmico. Os principais responsáveis por essa tarefa são os assistentes de produção e direção, o continuísta e respectivas equipes.

A antiga premissa dos produtores sempre foi o mínimo de gastos e o máximo de ganhos. Hoje em dia se verifica uma ligeira mudança. Um produtor executivo moderno, atualmente também conhecido como **engenheiro de produção**, sabe que é preciso gastar o necessário para conseguir um produto de boa qualidade, tanto do ponto de vista técnico como do 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 ampliar e consolidar sua posição no mercado.

Por outro lado não devemos esquecer o parecer do ator ou dos atores implicados, já que existe uma experiência **“vivida”** que nos ajuda muito a resolver problemas do roteiro ou mesmo melhorar alguns aspectos.

Outras pessoas que devemos escutar são os amigos íntimos, aqueles em quem temos uma confiança especial. Cada autor tem seu público particular, seus

leitores mais apreciados. A franqueza de um amigo pode contribuir ou criar uma inimizade. Pensando bem a franqueza sempre foi grande conselheira. Difícil é ser encontrada pura, sem inveja ou rancores.

Como vimos todos podem nos ajudar a fazer uma análise do roteiro dando sua opinião, sempre com a vontade de melhorar o material, de corrigir os possíveis deslizes. Mas lembre: o derradeiro juiz é o autor.

- 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**, tentar perceber 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 equívocos e as maneiras de resolver: refazendo o diálogo, aclarando uma situação, acentuando um determinado conflito, mudando o final etc.

O roteirista atua como um 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 equívoco tem um efeito cumulativo, um deslize cometido no princípio pode ocasionar uma cadeia dramática mal estruturada ou pouco aperfeiçoada. Devemos estar alertas para esse **efeito dominó** e refazer tudo que for necessário. Quando temos de corrigir uma cena incorreta, devemos tomar todas as precauções. Por 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 essa análise, apontamos: não há criador que não possa avaliar sua obra, todo o processo criativo é também analítico, com seus prós e seus contras, suas interrupções, mudanças de pensamento e interrogações.

Foi Reed quem formulou a questão: “Pergunte a você mesmo: esta cena é eficaz e está tudo certo? Uma cena efetiva move as personagens 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 mesmos 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 cresce? 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 são claras para seguir a história? O grau de clareza é o desejado?
6. As exposições de motivos, feitos e ações são explícitas ou implícitas? Há suficiente informação?
7. Há *flashbacks*? 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? Que tipos de cena estão em jogo?
21. Existe um interesse geral? É desenvolvida uma expectativa?
22. A expectativa se apresenta no suspense? E as surpresas? Existem?
23. A exposição, as informações e a apresentação das personagens, problemas e situações são muitas ou poucas? Não estão exageradas?
24. Há uma conclusão? Que implica essa conclusão?
25. Em alguns momentos as personagens falam mais que atuam?

26. O diálogo tem naturalidade? Oferecemos à personagem o vocabulário adequado? Notamos certo estilo? Existem muitas repetições?
27. No diálogo cada intervenção motiva outra? Que tipo de diálogos foram usados?
28. Cada cena motiva a próxima? Existem cenas alegóricas? Sonhos? Passagens?
29. A estrutura geral é criativa?
30. Estamos satisfeitos?

Respondendo a essas perguntas teremos feito uma boa análise do roteiro.

Como se escreve criticamente é preciso ler "criticamente" e reescrever a obra. 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 além do qual qualquer outra escrita deixará de ser benéfica.

PLANILHAS DE AVALIAÇÃO

Quando o roteiro chega a uma TV, produtora, concurso ou concorre a algum edital governamental normalmente ele é submetido a uma avaliação por um profissional denominado **leitor ou analista de roteiros**.

Na maioria das vezes esse profissional não é um roteirista. Geralmente é formado em Letras, Comunicação ou Artes Cênicas. Até mesmo professores de Filosofia fazem esse papel. Todavia a coordenação, supervisão e inspeção desses trabalhos deve ficar na mão de um roteirista. Como trabalhei no exterior por longos anos e em várias instituições de vulto como o European Script Fund, percebi que esses leitores possuem a tendência de seguir temáticas e projetos de sucessos recentes. Contaminação lógica diante da massiva exposição que os êxitos sofrem pela mídia, enquanto produtores buscam sucessos similares nos relatórios analíticos de seus leitores.

Por tudo isso, adaptei planilhas de avaliação para uma melhor anatomia dramática dos produtos audiovisuais, tanto televisivos quanto cinematográficos. Essas planilhas nos permitem desmembrar tanto o conteúdo do material criativo quanto o olhar de quem analisou. Por exemplo, recordo um projeto chamado "Guerra de chocolate", de que leitores não gostaram, ou melhor, sobre o qual

ficaram em dúvida. Eu e outro consultor holandês pedimos uma revisão da análise. O projeto acabou sendo aprovado, subsidiado e se tornou um êxito.

Planilhas de análise

Quando sou jurado de festivais e concursos utilizo essas planilhas para não me perder na maratona de filmes e minisséries que tenho de assistir. Observe que esse tipo de planilha está liberado para o uso de qualquer leitor ou instituição como contribuição para dar mais seriedade ao trabalho criativo do roteirista.

Planilha para roteiro cinematográfico

Observar que do primeiro ao décimo item a planilha contempla dados concretos sobre roteiro, roteiristas, direção, gênero etc. A partir do décimo item ela se concentra na análise fílmica, incluindo aspectos visuais e até estimativas de produção. Por tudo isso requer do analista ou leitor um conhecimento bastante amplo da arte cinematográfica.

Planilha de análise cinematográfica

1. Título do material analisado:
2. Data do informe:
3. Nome do autor roteirista:
4. Nome do analista:
5. Nome do diretor:
6. Tipo de material e época em que se situa a história: (*Argumento, sinopse com indicações de diálogo etc.*)
7. Gênero: *(Comédia, drama, melodrama)*
8. Número de folhas:
9. *Story line*: *(Conflito básico em 5 linhas)*
10. *Outline*: *(Resumo da história em 20 linhas)*

Avaliação do analista

_____

_____

_____

Níveis de avaliação

Em cada item conceituar com uma letra de avaliação e agregar um breve comentário justificativo.

Excelente	(E)
Muito Bom	(MB)
Bom	(B)
Regular	(R)
Regular Inferior	(RI)
Pobre	(P)

1. Conceito da ideia:
2. Construção dramática:
3. Ritmo: *(Evolução dos momentos dramáticos, tipos de cena)*
4. Personagens: *(Motivação/credibilidade/interação)*
5. Potencial dramático:
6. Diálogos: *(Tempo dramático)*
7. Estilo visual: *(Estética)*
8. Público referente:
9. Estimativa de produção:
10. Escreva suas sugestões: *(Pequenos apontamentos observados pelo analista)*

RESULTADO DO ANALISTA

(Marque com um círculo)

1. Aprovado
2. Aprovado com modificações
3. Necessita de uma contra-análise de outro analista
4. Reprovado com qualidades (estímulo ao roteirista)
5. Reprovado

Planilha de análise televisiva

Existem na planilha televisiva pequenas diferenças com relação à cinematográfica. Por exemplo, se é *remake* (obra já realizada) ou não, se é uma adaptação e principalmente a questão de horas televisivas. Outro fator

importante se refere aos tipos de produto e especificações do material, episódio ou capítulo. Quanto à análise propriamente dita, a partir do décimo item, observar que o número de *plots* e personagens é maior, assim como o público referente é mais amplo. Quanto ao diálogo o leitor deve ser mais condescendente já que a televisão tende a ser radiofônica.

Planilha de análise televisiva

1. Nome do autor roteirista:

2. Data do informe:

3. Título do material analisado:

4. Nome do analista:

5. Tipo de projeto: *(Série, telenovela, minissérie etc.)*

6. Tipo de material: *(Capítulos, episódios, sinopse etc.)*

7. Gênero: *(Comédia, drama, melodrama)*

8. Número de horas televisivas:

9. *Story line*: *(Conflito básico em 5 linhas)*

10. *Outline*: *(Resumo da história em 20 linhas)*

Avaliação do analista

Níveis de avaliação

Em cada item conceituar com uma letra de avaliação e agregar um breve comentário justificativo.

Excelente	(E)
Muito Bom	(MB)
Bom	(B)
Regular	R)
Regular Inferior	(RI)
Pobre	(P)

1. Conceito da ideia:

2. Construção dramática: *(Abertura/conflito/desenvolvimento/clímax/final)*

3. Número e construção dos *plots*: *(Núcleos dramáticos)*

4. Personagens: *(Motivação/credibilidade/interação)*

5. Potencial dramático: *(Atenção para alegorias, sonhos, fantasias e foclorismos)*

6. Diálogo: *(Tempo dramático)*

7. Estilo visual: *(Estética)*

8. Público referente: *(Target)*

9. Estimativa de produção:

10. Escreva suas sugestões: *(Pequenos apontamentos observados pelo analista)*

RESULTADO DO ANALISTA

(Marque com um círculo)

1. Aprovado

2. Aprovado com modificações

3. Necessita de uma contra-análise de outro analista

4. Reprovado com qualidades (estímulo ao roteirista)

5. Reprovado

© Permitido o uso das planilhas desde que respeitados os Direitos Morais do autor.

A CRISE

Depois de o trabalho entregue e analisado, é suposto que o roteirista deva receber uma resposta sobre ele. Na verdade algumas produtoras e emissoras nem se dão o trabalho de remeter uma carta de agradecimento, muito menos uma resposta.

Mas, se o roteirista for contemplado e chamado para reescrever, não se deve pensar que o ato de reescrever é só um momento de crise. E essa premissa é ao mesmo tempo certa e falsa.

Li em algum lugar que o ideograma chinês que representa o conceito de progresso é o mesmo que simboliza a noção de crise. A diferença entre os dois conceitos é dada pela localização do ideograma no texto, no seu contexto. Essa identificação que os chineses fazem entre as noções de **progresso** e **crise** me parece perfeitamente apropriada.

A passagem de uma etapa para outra na escrita do roteiro pode supor para o autor momentos de crise, pessoais ou interpessoais. E o roteirista pensa num

dado momento que não tem capacidade suficiente para fazer evoluir o seu trabalho, o que também é conhecido como **crise criativa** ou **crise do papel em branco**.

Por outro lado, as crises podem se estabelecer 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.

Pessoalmente entendo esses momentos como mudanças que contêm, ao mesmo tempo, as dúvidas da crise e as esperanças do progresso.

O remédio para qualquer tipo de crise é **o tempo**. Uns dias de folga distante da obra ou do alvoroço da produção são um bom caminho para revigorar sua capacidade mental. Não se trata de uma fuga, ao contrário, é pura sabedoria.

Na realidade o roteirista jamais tem certeza de que seu trabalho será convertido num produto audiovisual. Até porque por contrato existem dois tipos de pagamento diferentes, dependendo de ser o roteiro produzido ou não (ver adiante). Com isso quero dizer que o roteirista deve conviver com a incerteza, mas sem nunca desistir, tendo sempre confiança no seu talento, sem se aferrar a ele em excesso.

É fácil imaginar 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 capítulos e mais capítulos.

Sugiro que roteiristas de telenovelas, de séries longas ou de obras com *plots* múltiplos não só estejam tecnicamente preparados para essas eventualidades, como também estejam psicologicamente equilibrados. Confeccionem sempre esquemas do desenrolar do roteiro para ter uma clara noção dos acontecimentos, das personagens e das possibilidades da história. E acima de tudo mantenham a calma.

ESQUEMAS, TRILHAS E ALMANAQUES

Geralmente quando se trabalha em equipe são desenhados esquemas para facilitar a visualização das relações entre as personagens.

Alguns autores utilizam mapas, principalmente os roteiristas de telenovelas. Seria impossível manter o fio condutor de uma obra com personagens e acontecimentos numerosos sem a ajuda de um bom **esquema** (ver figura 7, a seguir).

Dostoiévski estendia barbantes em casa e, como quem estende roupa, pendurava notas explicativas sobre **as personagens e o desenrolar dos**

acontecimentos.

Os linguistas 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 o quadro ficar completo e redondo é necessário apontar nele as relações que se estabelecem de fato.

Atualmente alguns profissionais utilizam o computador, de forma que em qualquer momento podem **pedir** o que tal personagem fez naquele dia e verificar se conhecia aquela outra personagem. Tudo que se escreve fica armazenado na memória de um suporte magnético, que permite ao autor procurar qualquer dado que queira. Embora infinitamente mais complexo esse procedimento não se diferencia demasiado daquele que utilizava Dostoiévski.

Outros roteiristas preferem criar um material escrito durante o percurso da obra. Uma espécie de dicionário no qual se vão acrescentando dados sobre as personagens, como localizações, encontros e outras informações relevantes sobre as relações entre os *plots*.

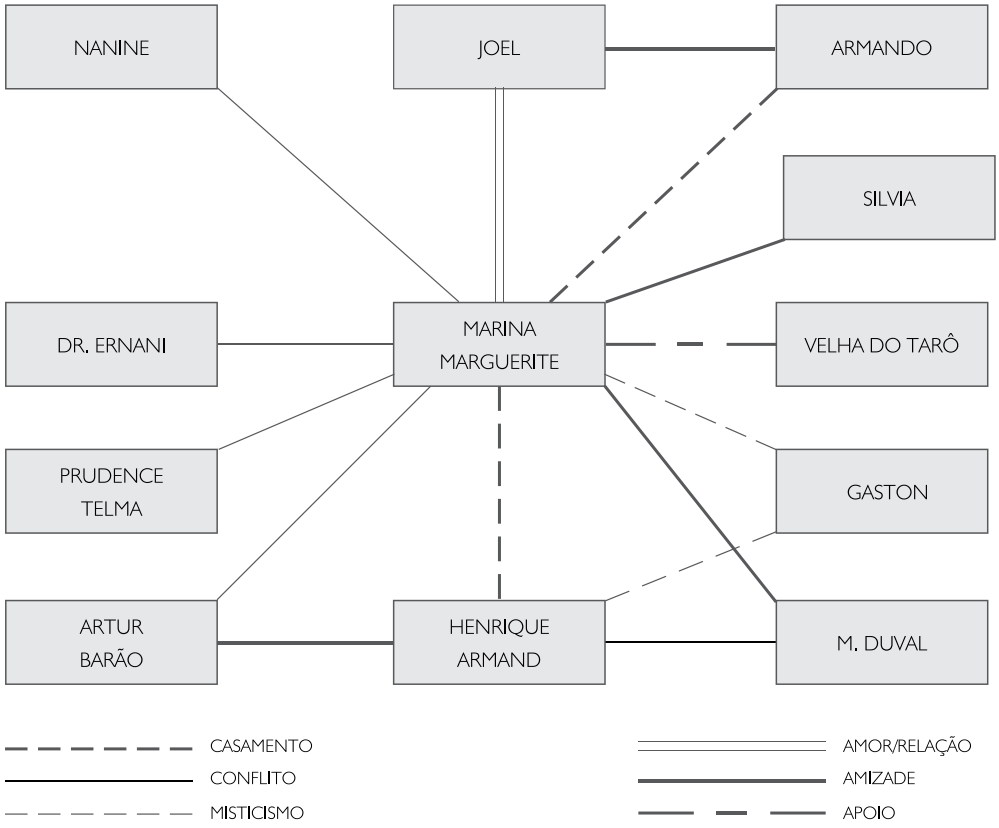
Isso é conhecido como **Almanaque da telenovela**. Por exemplo, na novela *Os mutantes*, de audaz temática fantasiosa de Tiago Santiago, um dos colaboradores era responsável por essa tarefa essencial. Se alguém duvidasse de algum sobrenome, ou endereço, um apelido que fosse, recorria ao almanaque ou mapa das relações. Lá encontrava uma resposta, dica ou referência citada em determinado capítulo.

O esquema dramático pode ser um **instrumento útil** para um projeto ou obra muito complexa. Facilita o trabalho e evita falhas de continuidade ou de ajustamento do perfil das personagens. Com base nesses esquemas de personagens e com a entrada de vários colaboradores na confecção de telenovela surgiram as chamadas **trilhas dramáticas**.

Um dos colaboradores fica responsável por uma das personagens ou por um grupo delas, criando fatos (história/ação dramática) e suas respectivas relações emocionais. É uma espécie de miniescaleta criada isoladamente dentro da macroestrutura que é comandada pelo autor-roteirista. Voltemos a Dostoiévski. Seria como um autor-roteirista trabalhando com um único barbante explorando fatos e conflitos para um determinado *plot* ou *subplot* dentro de uma obra mais ampla. Normalmente esses *plots* não interagem diretamente, pelo menos no início, com a história principal e ocorrem em outros países ou no campo, mas podem ocorrer na mesma cidade contanto que em localizações e problemáticas diferentes.

O esquema de exemplo (figura 7) foi montado com base nas inter-relações das personagens do telefilme *A dama das camélias.* Preferi utilizar um quadro baseado nas emoções a um factual.

Figura 7
A Dama das Camélias 83



CONCLUSÕES

Neste capítulo falamos da **unidade dramática** como unidade narrativa do roteiro. Descrevemos os passos necessários desde o **primeiro roteiro** até o **roteiro final**. Mostramos a importância de **reescrever as cenas**, trabalho que consiste em grande parte em unir cenas, transformar, mudar de lugar, cortar diálogos, quase sempre os de abertura, e repensar o roteiro.

Quanto ao **roteiro final**, indicamos a diferença entre o **roteiro literário** e o **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.

Uma série de perguntas foi sugerida como mecanismo de autoconhecimento de seu próprio roteiro.

A **crise** do roteirista foi descrita em suas diversas formas e denominações. Crise é uma mentira que às vezes é verdadeira. Depende do ponto de vista. No caso chinês, por exemplo, o mesmo ideograma que representa o conceito de progresso oferece a noção de crise.

Foram oferecidas **livremente** para o leitor e as instituições as **planilhas televisiva e cinematográfica**. Elas apontam dados práticos sobre o material criativo, descrevem conteúdos resumidamente e analisam de forma **didática e direta** as capacidades intrínsecas do produto e a opinião do leitor.

Finalmente foi introduzido o conceito de **esquemas, trilhas e almanaque dramático**. Recursos essenciais para quem trabalha em obras de *multiplots* como telenovela e minissérie.

EXERCÍCIOS

Em outra das minhas conversas com meu amigo Jean-Claude Carrière, ele contou que seu primeiro trabalho foi levado a cabo com o cineasta francês Jacques Tati. Quando chamado não conhecia ainda em pormenor a arte e a técnica de fazer cinema. Então Tati levou Jean a uma sala de montagem, mostrou um monte de papéis e as fitas de um filme, e apontando disse: “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 roteiro 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.

Nesse sentido proponho o seguinte exercício.

1. Assistir a 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.

Atualmente se pode assistir ao *making of* (documentário de bastidores),

dentro dos próprios DVDs, com detalhes da feitura de determinadas cenas, entrevistas dos profissionais envolvidos e outros aspectos que nos dão uma noção exata de como as palavras no roteiro se transformam em imagem.

2. Seguir parte de um trabalho de pós-produção (montagem ou edição, música e sonorização). Notar como a edição 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 possibilidade por ser eletrônica, não linear e muito mais apurada. Alguns autores são mesmo de opinião de que é precisamente depois da montagem que existe de fato o roteiro final.
No que diz respeito à musica e à sonorização, perceber como a introdução destas dá uma nova dimensão à cena.
Recordar que a música é uma das partes essenciais do drama aristotélico.
Uma curiosidade: alguns teóricos franceses batizaram a edição de **"o terceiro roteiro"**.

3. Como exercício de reescrita, sugiro que esse trabalho seja levado a cabo sobre as cenas já escritas, segundo a proposta dos exercícios do capítulo anterior.
Reduzir algumas cenas de três folhas (o encontro no elevador, os caçadores) para cenas de uma folha e meia. **Exercício de síntese**.
Ampliar outras cenas (a ruptura de um casal, o enterro do professor) em mais duas folhas. **Exercício de ampliação de diálogo.**

NOTAS

1 ROSSELINI, Roberto. *La política de los autores*. Madri: Ayuso, 1974, p. 99.
2 DANCYGER, Ken; RUSH, Jeff. *Alternative scriptwriting: writing beyond the rules*. Boston; Londres: Focal Press, 1991, p. 191.
3 CARRIÈRE, Jean-Claude; BONITZER, Pascal. *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1991, p. 46-7.
4 REED, K. *Revision*. Londres: Robinson Publishing, 1991, p. 86.

9 TRATAMENTO FINAL

FREI LOURENÇO — Deleites violentos têm fins violentos. Morrem no meio do seu triunfo, como o fogo e a pólvora que se consomem logo que se beijam.
William Shakespeare (*Romeo and Juliet*, 1599, ato II, cena 6, linhas 9-11)

REFLEXÕES SOBRE O TRATAMENTO FINAL

... Como o fogo e a pólvora que se consomem logo que se beijam. Pronto. Seu roteiro foi aceito, está em produção e a caminho de uma realização iminente. Do ponto de vista formal não existem mais reescrituras ou mudanças no corpo do texto. Esse roteiro se denomina **tratamento final** ou **roteiro final**.

É sobre esse tema que trataremos neste capítulo. Inclusive com a inserção de um roteiro completo para melhor entendimento do leitor do resultado final que é alcançado depois de tantas etapas, horas, semanas e até meses de trabalho.

Todavia a presença do roteirista não desaparece. O roteiro se torna um instrumento de trabalho e se consome nas mãos dos atores, diretores e outros profissionais. Mas dependendo do feitio do autor ele pode estar mais atuante ou menos presente nessa fase.

No teatro americano ou europeu a figura do autor, quando vivo, é solicitada inclusive nos ensaios. Primeiro por uma questão de respeito e segundo para esclarecer dúvidas que naturalmente possam surgir. No Brasil se consegue abolir até o nome dos autores nas peças teatrais. E o diretor passa a ser o senhor absoluto do espetáculo. Uma pena que fere o direito moral da autoria.

No cinema cuja autoria é revelada por meio de uma santíssima trindade, formada por produtor, diretor e roteirista, existe um equilíbrio cada vez mais conveniente. Em especial nas produções internacionais em que a figura do roteirista alcança relevância e premiação conveniente.

Na minha experiência no mercado internacional tive melhores relações com produtores do que com diretores (ver sobre contratos e regulamentações no capítulo 10, “O roteirista”). Aliás, os filmes americanos que retratam a cinematografia de Hollywood demonstram uma relação mais estreita entre produtor e roteirista do que entre este e o diretor.

Na ficção televisiva, por ser até certo ponto muito mais industrial e por sofrer o que chamo de **diarreia dramática**, o papel do roteirista é relevante, mas dependendo do país fica concentrado em poucas figuras. Afinal, se ele parar, a máquina para (ver capítulo 10, “O roteirista”).

Em todos os casos nacionais ou internacionais, televisivos, teatrais e cinematográficos, por gentileza, necessidade ou cinismo, conversas e trocas de informação entre autores, diretores e produtores devem ser consideradas bem-vindas.

Elenco, capacidade de produção, estilo de imagem e outros pormenores podem ser debatidos com o diretor, por telefone e e-mail ou em reuniões. Outros autores controlam palmo a palmo todas as etapas da produção, depende do critério e personalidade de cada um. Faço visitas curtas às gravações e às filmagens para não atrapalhar o trabalho criativo da equipe.

A seguir veremos alguns pontos nos quais a interferência do roteirista é indispensável. Veremos também um roteiro completo e alguns conhecimentos técnicos para melhor compreensão da mecânica audiovisual.

CONVERSAS COM O DIRETOR

É no mínimo conveniente que o contato entre o diretor e o autor se mantenha aberto. É sempre melhor deixar os conflitos e os problemas para as personagens.

Conversas e consultas são necessárias e devem ser feitas em qualquer momento, sempre que o diretor necessite para procurar o tom e dar perfil ao espetáculo. “Qualquer diretor que valorize seu próprio engenho alterará o roteiro. Se não faz nenhuma modificação, é porque algo de estranho se passa. Durante todo o período de preparação, é comum surgirem situações que exigem retoques no roteiro.”[1]

Com base nessas conversas e leituras atentas do texto, o diretor dará as primeiras indicações ao iluminador, ao técnico de som, ao diretor de arte etc. Enfim a todo o pessoal implicado na filmagem ou **captação de imagem**.

Assim que o diretor entra em cheio no trabalho propriamente dito aconselha mudanças, aponta soluções para problemas do roteiro etc. Feito isso ele passará o texto com toda a equipe. Vemos como nessa primeira fase o diretor é uma espécie de coordenador geral. O maestro da orquestra estudando e seguindo as notas musicais.

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. Nele o diretor indica que tipos de tomadas serão feitos, qual será a linguagem da câmera, como serão os cenários, os ambientes, as iluminações etc. Essas indicações terão de ser suficientemente claras para que toda a equipe entenda.

É então que começam as pressões, pois nos organogramas o tempo e o custo de trabalho que se leva a cabo são controlados. Valem dinheiro do produtor.

Às vezes sucede que o roteiro é um pouco longo e é necessário cortar algumas cenas. Choveu naquele dia. Isso pode acontecer e é o diretor que toma a decisão de mudar o local da cena de locação para o estúdio. Ele pode requerer a ajuda do roteirista para realizar essa tarefa, sobretudo nos casos mais complexos.

Na realidade o roteiro técnico é mais utilizado 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).

Podemos 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 o diretor desenha seu *storyboard*[2], uma série de pequenos esboços em que 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 será a linguagem da câmera, as características dos atores etc.

Antigamente o *storyboard* era uma técnica sofisticada que costumava ser utilizada nas grandes produções. Eram poucos os diretores que usavam essa técnica, em virtude do aumento dos custos que representava pagar ao desenhista, aos pintores etc. Atualmente existem programas que executam essa tarefa, podendo o próprio diretor executar suas ideias num computador.

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 *storyboard*.
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 dá assistência em todas as etapas do seu trabalho.
- **Diretor de cenografia**, que cria os cenários.
- **Diretor de arte**, que determina os objetos utilizados em cena e adapta os objetos à época em que a ação se desenrola. Esse trabalho é feito por meio de investigações, para evitar que apareça um telefone sobre a mesa de uma sala do século XVII, por exemplo. Essa documentação também afeta as maneiras, o comportamento, o vocabulário etc.
- **Operador de câmera**, que dá a textura precisa ao enfoque da câmera.
- **Diretor de fotografia**, responsável pela parte artística e óptica do espetáculo.
- **Iluminador**, ou seja, o responsável pela luz.
- **Figurinista**.
- **Técnico de som (sonoplasta)**.
- **Editor (montador)**.
- **Produtor de elenco**.

Essa equipe de profissionais que atua ao lado do diretor é uma espécie de **cabeça pensante** que controlará toda a confecção do espetáculo audiovisual. Ainda podemos citar: continuísta, preparador de elenco (fonoaudiólogo), maquiador, técnico de efeitos especiais etc.

Concluindo: as conversas e contatos com o diretor podem prosseguir até o próprio dia da estreia 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 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 Tchekhov [do seu “Caderno de anotações”[3]]: ‘O

melhor é evitar todas as descrições do estado de ânimo. O mais correto e compreensível é apresentá-los por meio das ações dos heróis’”[4].

O ELENCO

Conta 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 **“distribuição de papéis incorreta”**.

Essa anedota não deixa de ser um bom exemplo da importância da configuração 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 adapta 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.

Uma boa distribuição dos papéis é um fator-chave para a 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 eles acrescentam matizes e revelam toda a potencialidade da personagem.

Um ator se sai mal por duas razões:

1. **Quando o ator vai atrás da personagem**.

Isso sucede quando a personagem ultrapassa o ator, que não tem bagagem suficiente para conseguir a profundidade necessária.

2. **Quando a personagem vai atrás do ator.**

Quando o ator é mais forte que a personagem e não sabe se apagar para se meter na pele dela.

O *casting*, 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**: se eles combinam entre si e se ambos adaptam ao clima desejado.

Um ator pode ser muito bom para um papel, mas não encaixa com a atriz com quem tem de partilhar a cena. A esse problema as pessoas do teatro e do cinema dão o nome de **erro químico**. Existe algum mecanismo que não funciona. A escolha individual foi acertada, mas não a de conjunto. A distribuição deve ser homogênea, harmoniosa e quimicamente correta. Hoje em dia, além de submeter um ator ao teste individual, se faz teste de conjunto. O responsável por isso é o produtor de elenco. Mas o crivo final é do diretor em conjunto com o roteirista.

No momento de escolher um ator é imprescindível que ele conheça o *script.* Ele realmente se sente bem na pele da personagem? Está à altura das suas expectativas? Uma vez terminada a distribuição ideal, ainda há outra fase a enfrentar: a crua realidade dos contratos. É preciso saber se o cachê que o ator pede está dentro das possibilidades da produção e se, segundo o critério do produtor, o preço compensa ou não.

Regra geral a comunicação entre o ator e o 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. Essa comunicação é muito bem recebida pelos roteiristas visto que o ator tem algo a acrescentar à personagem graças à acumulação de vivências interiores que adquiriu com outros trabalhos. Mesmo quando a obra já está sendo realizada, o diretor pode pedir ajuda ao roteirista em face das dificuldades que porventura surjam com os atores, sobretudo quando se trata de um diretor pouco experiente e querendo aprender.

Swain propõe esta fórmula: “Pode acontecer que você seja chamado para remediar uma situação em que o ator acha suas falas fracas. Nesse caso experimente estes truques: a) **flexibilidade**: demonstre-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) **demonstre a dificuldade da interpretação**: verifique que as falas são difíceis, fazendo que seus amigos menos dotados as leiam e aponte da maneira sem emoção como todo mundo se expressa”[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, a questão é ter uma imagem da personagem para que o

autor possa **ver** a cena. Essa visualização é simplesmente um truque de imaginação. Essas imagens ou atores que usamos são denominados ***actor-models*** (atores-modelo).

O ideal seria que o nosso ator-modelo fosse sempre quem desempenhasse o papel. Infelizmente isso quase nunca acontece. As primeiras opções para o elenco poucas vezes se mantêm. Normalmente se alcança uma segunda ou terceira opção. Isso 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 nessa leitura é importante, uma vez que se resolverão dúvidas ou problemas. No entanto o que normalmente acontece é que a leitura do tratamento final é feita tempos depois de ele ter sido escrito, e o roteirista pode estar envolvido em outro projeto. Enterrado até o pescoço em outro trabalho, com a cabeça em outro lugar. De qualquer maneira, sempre que for possível, é conveniente que o autor esteja presente na primeira leitura dos atores.

FORMAS E FORMATOS DO TRATAMENTO FINAL

O roteiro final é mais do que um texto, é uma **ferramenta de trabalho** que pode ter várias formas e formatos. Vamos introduzir parte da terminologia técnica que consideramos básica.

O tratamento final é distribuído entre os departamentos de produção e os profissionais envolvidos e se torna um instrumento de trabalho para toda a equipe. Ele é sublinhado, marcado, observações são escritas em suas margens, é levado para locações etc. Enfim cada uma das pessoas envolvidas buscará nele a palavra-chave para executar o seu trabalho.

Se estiver escrito “uma manhã radiosa em uma sala de alunos jovens e felizes”, o iluminador trabalhará com certo tipo de luz, a maquiadora com maquiagens suaves, a figurinista com roupas juvenis, tudo em função da atmosfera indicada no texto.

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 ideias. E a eles cabe traduzir isso para a tela”[6].

Diferenças entre cena e sequência

Considero a diferença entre **cena** e **sequência** um parâmetro de produção e direção. Outros autores dão a essa diferença um caráter dramático com que não concordo. Para eles a **sequência** é uma unidade narrativa intermediária entre os **atos** e as **cenas**. Para mim **sequência** e **cena** são conceitos puramente geográficos. Em cinema uma **sequência** engloba tudo que sucede numa localização. Por exemplo:

Localização: Uma casa em Sevilha.
Sequência 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 essa casa não seria um todo: os quartos estão dispersos pelo estúdio ou espalhados pela cidade.

Em televisão escrevemos por **cenas**. Podemos dizer que uma **sequência** se compõe de um conjunto de cenas. Tanto as cenas como as sequências são compostas por um conjunto de **planos**.

Plano em cinema ou televisão é a tomada feita pela câmera de uma só vez sem interrupção num determinado enquadramento.

Não se deve confundir **sequência** com **plano-sequência**. Plano-sequência supõe integrar diferentes planos numa mesma tomada. Isso pode ser realizado por meio do movimento da câmera, ou dos atores, ou ambos.

Capa

Ao terminar o roteiro elaboramos 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-roteirista.

3. Endereço e número do telefone do autor-roteirista.
4. Número de cenas ou sequências (opcional).
5. Duração do espetáculo (opcional).
6. Data do término do trabalho.
7. Tipo de produto audiovisual: minissérie, filme etc.
8. Nome da firma ou pessoa a quem se entrega o roteiro.
9. Tipo de trabalho: original, adaptação, argumento ou primeiro roteiro, final.
10. Gênero: se é um drama, uma comédia etc.
11. Número de registro de propriedade intelectual ® ou *copyright* ©.

Espelho

A penúltima coisa que se faz num roteiro é o que se denomina **espelho**. A folha de produção, que se segue à **página de rosto**. Ou na própria capa em se tratando de um seriado que está em produção há algum tempo.

Mediante esse espelho se especificam detalhes para a equipe de produção uma vez que nele se encontram:

1. **Personagens** (fixas ou convidadas)
2. **Cenários** (interiores)
3. **Localizações** (exteriores)
4. **Figurantes**
5. **Outras observações que se façam necessárias**
   (Ver “Reprodução número 1”, neste capítulo.)

No caso de um filme vale a inclusão de um pequeno resumo da história ou *story line* na página seguinte ao espelho.

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 dessa divisão é muito simples: transformar o texto do roteiro numa espécie de **mapa**, dividido em áreas específicas, onde cada profissional da equipe encontrará as indicações ou rubricas que dizem respeito a sua função.

Uma pequena menção se faz necessária sobre direita e esquerda em referência ao papel escrito. Depende de culturas, geografia e pontos de vista. Usaremos agora o tipo americano ocidental.

Assim temos como desenho de cena os seguintes pontos:

No lado esquerdo

1. O número da cena.
2. A identificação da cena (exterior ou interior, lugar, dia ou noite).

Os número 1 e 2 são referentes ao que chamamos de **cabeçalho da cena** ou **identificação de cena** e são importante para todos os setores da produção. Podem ficar centralizados.

As seguintes indicações são chamadas de **rubricas.** São referentes à descrição da ação, local, atmosfera e conduta da personagem, devendo ser sumárias. Repito: qualquer indicação no texto, inclusive as que fazem parte do corpo de comunicação (diálogo), é chamada de **rubrica**.

1. A descrição sumária da ação (conduta da personagem, aparência).
2. Indicações do movimento de câmera (planos). Só o estritamente necessário.
3. Indicação de ambientação geral da cena.
4. Encerramento da cena (ver itens “Dez efeitos ópticos e de edição” e “Reprodução número 2”, neste capítulo).

Com essas indicações estamos em contato com o ator, o cenógrafo, o maquiador, o operador e, sobretudo, o diretor. Não é obrigatório fazer todas essas indicações à equipe, nem ninguém deve seguir todas elas ao pé da letra. São sugestões, simples anotações que são chamadas de **rubricas de ação** ou **indicações de cena**.

Por exemplo: quando indicamos que uma cena concreta terá um close, na realidade queremos chamar a atenção do diretor para um detalhe importante que merece ser cumprido. Tanto faz se é um **close fixo** ou **zoom**. O diretor é quem determina o plano. Para o roteirista o importante é **ressaltar aquele detalhe**.

A seleção de um plano determinado não é de todo gratuita, tem uma função. Por isso sua indicação deve ser precisa e econômica. 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. Só pode ser tóxico e venenoso.

Com a descrição sumária da cena informamos ao ator o mais relevante no comportamento da personagem naquela cena, aquilo que ele deve transmitir. Evidentemente o ator não tem obrigação de fazer caso do que está escrito. Mais uma vez são simples sugestões.

O mesmo sucede com as indicações de cenário para o cenógrafo e outras para diretores de arte, figurinistas etc. Quando indicamos que a sala é exageradamente rococó, o cenógrafo sabe que naquele cenário as coisas têm de ser exageradas, que não é apenas de uma sala tipo rococó como tantas outras.

Com a ambientação geral da cena, rubricas de ação ou indicação de cena, conversamos com todos os profissionais envolvidos. Retomando: “uma cena numa aula muito feliz, em que os alunos estão satisfeitos”. Tomando essa indicação como base, todo mundo estará contente e criará um comportamento de acordo com esse clima. Cenografia jovial, roupa ligeira e clara, maquiagem com retoques naturais, até que tenhamos um ambiente geral alegre e descontraído.

Podemos indicar também a **iluminação** necessária. Se a luz vier de debaixo da barbicha da personagem, claro que se obtém uma aparência fantasmagórica. Uma luz muito branca em contrapartida dá um ar de estranheza etc.

Não podemos esquecer um fator importantíssimo: o **tema musical**. Se sentir que em determinado momento deve entrar a música, indique sempre que for preciso. Sem exageros nem para fugir de uma cena difícil de escrever.

“Jamais esquecer o som. Nunca considerá-lo um acessório. A trilha sonora de um filme se constrói a partir do roteiro.”[7] Assim pensa Jean-Claude Carrière, embora outras escolas de roteiro considerem que a música não deve ser indicada. 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. Esse tipo de apontamento é o que se chama no roteiro de **pontuação musical** ou **passagem musical**.

Os ruídos devem também ser indicados. Por exemplo: um trovão, o barulho da chuva no telhado etc. Isso deve ser explicitado para o caso 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 ruído utilizar etc.

Com a última anotação é bom assinalar como se pretende abrir e **fechar a cena**. Essa informação é dirigida ao montador. Por exemplo, no final de uma

cena se lê: **encadeamento**. Já em outra encontramos: **corte**. Ou ainda: **fusão**. O editor trabalhará com um encadeamento de forma que sirva de enlace, de passagem de tempo (ver adiante conceitos desses termos no item “A imagem”, neste capítulo).

Portanto é do lado esquerdo que se anotam, sempre com máxima clareza, todas aquelas indicações que sejam indispensáveis para facilitar o trabalho da equipe.

No lado direito

No lado direito da folha ficam o diálogo, o nome das personagens e as atitudes de interpretação. É o local do corpo de comunicação do roteiro.

(Ver as reproduções 3A e 3B, neste capítulo.)

Observações

Quando o profissional lê um *script*, gosta de encontrar sua função bem especificada e clara sem que falte informação. É fundamental escrever em espaço duplo para que o *script* fique o mais limpo possível, já que os profissionais têm o costume de fazer anotações nele. Isso deve ser levado em conta na formatação da página.

Alguns autores e produtores adquiriram o costume de colocar o **diálogo na zona central** da página seguindo o modelo americano. É a forma mais atual e usada em produções internacionais. Existem programas de computador específicos para a formatação de roteiros nesse estilo.

Uma folha para programas informativos de televisão é dividida em duas metades iguais no sentido vertical. À esquerda se especificam as imagens e à direita o texto informativo. O rádio usa o mesmo procedimento, com uma diferença: à esquerda as indicações de imagem são substituídas pelas sonoras, ou indicações/entradas musicais.

Toda indicação, exceto o cabeçalho, também é conhecida como **anotação**, mas deve ser sempre sumária e essencial. Por exemplo, a anotação “vestido branco radiante” será suficiente para que o figurinista saiba do que se trata. Apenas será necessária uma descrição mais detalhada se o vestido incorporar um pormenor específico (que tenha pregas, por exemplo, porque a personagem terá de esconder ali o brilhante roubado).

REPRODUÇÃO NÚMERO 1
TÍTULO DO PROGRAMA: A DAMA DAS CAMÉLIAS 83
DC

PERSONAGENS

COM FALA	SEM FALA
1. Marguerite/Marina	1. Menina dos patos (1847)
2. Armando/Henrique	2. Homem do fraque preto (1847)
3. Barão de Varville/Artur	3. Homem de preto (1847)
4. Prudende/Thelma	4. Sarcedote e sacristão (1847)
5. Nadine	5. Convidados para jantar (1847)
6. Velha do Tarot	6. Pessoal da TV (1983)
7. Armando	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 *off* 1	
15. Homem em *off* 2	

NOTA 1: nas personagens com fala, os números 1, 2, 3 e 4 correspondem a personagens diferentes que serão interpretadas pelo mesmo ator.

NOTA 2: a história se passa em duas épocas, 1847 e 1983.

CENÁRIOS / LOCAÇÕES

INTERIORES	EXTERIORES
1. Quarto de Marguerite (1847)	1. Bosque de Paris (1847)
2. Sala de Marguerite (1847)	2. Edifício (1983)
3. Quarto de Marina (1983)	3. Pátio do estúdio (1983)
4. Banheiro de Marina (1983)	4. Praia deserta (1847)
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 de
emergência/hospital
(1983)

REPRODUÇÃO NÚMERO 2
TÍTULO DA SÉRIE: MALU MULHER (REDE GLOBO)
Capítulo: Parada Obrigatória (1980)
DC

Malu sai. Carmo está diante do espelho.

CORTE

PUBLICIDADE

Cena 23 INSERT.

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. Atordoada tenta se situar no tempo e no espaço. Elisa está no meio do quarto, de pé, com uma bandeja nas mãos.

MALU — Elisa?

ELISA — Trouxe o seu café.

Elisa se aproxima e pousa a bandeja em cima da cama.

MALU — Formidável...

ELISA — Achei que 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. Que cara mais esquisita.

CORTE

REPRODUÇÃO NÚMERO 3A
(*Modelo de datilografia em caixa alta e diálogo centralizado – modelo americano*)

TV GLOBO/Plantão de Polícia (1979)/DC
ACORDO DIPLOMÁTICO – PÁG. 2

EMBAIXATRIZ
MUITO SIMPLES, SENHOR. TINHA AS JOIAS NA CAIXA-FORTE DO HOTEL E QUIS RETIRAR UM COLAR DE PÉROLAS. TROUXERAM O COFRE... MAS... ESTÁVAMOS ATRASADOS PARA UMA RECEPÇÃO... MEU MARIDO É MUITO ESCRUPULOSO EM QUESTÃO DE HORÁRIOS, EM HORAS E MINUTOS.

VISÃO DO EMBAIXADOR E DE DIVERSOS JORNALISTAS EM TORNO DELA.

EMBAIXADOR
BEM, A MINHA SENHORA TAMBÉM É BASTANTE DISCRETA.

EMBAIXATRIZ
SIM... FINALMENTE, ESQUECI DO COFRE E FOMOS EMBORA PARA O JANTAR DO CÔNSUL DA TURQUIA. E REGRESSAMOS MUITO TARDE.

JORNALISTA
NÃO SABIA QUE ULTIMAMENTE TEM HAVIDO MUITOS ROUBOS DE JOIAS EM DIVERSOS HOTÉIS DE LUXO E QUE SE SUSPEITA DA PRESENÇA DE UM LADRÃO INTERNACIONAL?

REPRODUÇÃO NÚMERO 3B
(*Modelo da datilografia em caixa alta, baixa ou normal*)
MARIA BONITA E LAMPIÃO
Aguinaldo Silva e DC

(Minissérie. Capítulo 6)

Zé Rufino começa a ler o papel e decifrar o telegrama. **CLOSE** da cara de curiosidade do telegrafista. Com esta imagem se ouve 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. Instantes. 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. Olha ao redor.

LAMPIÃO — Põe tu também. Hoje quero todo mundo perfumado. Este é um bom lugar pra passar uns dias.

FUSÃO

A IMAGEM

A imagem é fruto das possibilidades técnicas da câmera somadas aos efeitos visuais e eletrônicos que se agregam no momento da edição.

A câmera trabalha com ***takes*** ou **tomadas**. O ***take* é a unidade da câmera**: é o tempo que se filma sem interrupção num determinado ângulo. Simplificando é aquele momento compreendido entre o **ação** e o **corta** ditos pelo diretor.

A claquete é um pequeno quadro preto no qual se especificam os dados que a câmera registra no princípio de cada tomada, com o objetivo de facilitar o trabalho da montagem. Antigamente se escrevia a giz numa placa negra, atualmente é uma claquete de configuração eletrônica. Contém nome do filme, número da cena ou sequência, número do plano, número do *take* (tomada), data, nome do diretor e do diretor de fotografia.

Por que se precisa da claquete antes de cada tomada?

De forma teórica a **cena** é a unidade dramática do roteiro, como o ***take*** é a unidade da câmera. Como não podemos trabalhar com duas unidades distintas, por exemplo litros e quilos, o uso de um mecanismo conversor é obrigatório. A **claquete** é usada como **fator de conversão** para converter cenas em *takes*.

Para ser montado, o filme quando revelado é cortado em tiras (*loops*). Cada tira é uma tomada com a correspondente claquete. Ou, em vez de tira, um pedaço de fita de vídeo, no caso da televisão. Ou ainda trechos numerados eletronicamente no caso de gravações digitais.

A **claquete** também é importante quando o som é direto ou gravado simultaneamente. Ela proporciona o ponto de sincronia entre as bandas de

imagem e de som. Também ajustes de sons em pontos da banda magnética são feitos com base em sua numeração.

Movimentos da câmera

A câmera não é um objeto estático. Como prolongamento do olho humano realiza todos os movimentos que o homem deseja e muito mais. Ela foi inventada para reter e ampliar o alcance das imagens.

Partindo desse pressuposto a câmera é infinitamente mais versátil do que o olho humano, mais sensível e perspicaz. Penetra num mundo ao qual normalmente não temos acesso. Voa, corre, olha por baixo, por cima, de lado etc. Realiza movimentos que não fazemos com os olhos e guarda a imagem muito além de nossa memória.

A câmera se aproxima dos objetos, é íntima da personagem, rompe barreiras com o observado e revela pormenores que não percebemos na vida cotidiana.

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 o metal, e muito menos conhecemos as mudanças que as flutuações do nosso estado de ânimo conferem aos nossos gestos”[8].

A câmera penetra nesse terreno com todos os seus recursos: *close ups*, afastamentos, cortes, tomadas isoladas, planos gerais, acelerações, ampliações e reduções. Proporciona a experiência do **subconsciente visual**, da mesma forma que a psicanálise faz com o **subconsciente** ou com o **inconsciente coletivo**.

Existe uma enormidade de tipos de equipamentos e cada dia nasce um mais sofisticado do que o outro. Existem câmeras subaquáticas, robóticas, microcâmeras, de visão noturna, de percepção de calor, mas a que deu origem a essa profusão de possibilidades foi a câmera digital.

Um roteirista pode lançar ideias no papel, mas somente a câmera será capaz de mostrar tudo que ele imagina. Os principais movimentos da câmera são os seguintes:

- Câmera estática
- Câmera móvel
- Progressivo (aproximação)
- Regressivo (recuo)
- Repetitivo

- Circular

Quando a câmera se move, física ou opticamente, ela caminha num determinado **ângulo**: para a direita, para a esquerda, para cima, para baixo etc. Tanto a câmera estática como a móvel podem ter deslocamento **progressivo** (aproxima), **regressivo** (afasta), **repetitivo** (vai e vem reiteradamente) ou **circular**.

O uso de lentes e 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 num determinado ângulo**.

A área captada pela objetiva da câmera é chamada de **enquadramento** e tem como sinônimo **plano.** O estudo dos planos é importante na linguagem da imagem. Cada tipo de plano possui **capacidade narrativa**, **conteúdo** e **utilidade dramática**.

Classificação dos planos

Os planos, ou *shots*, podem ser fixos ou estar em movimento. Vejamos quais são os principais **planos**.

Primeiríssimo plano (close up)

O termo inglês *close up* designa um plano superpróximo do objeto. Às vezes também corresponde tanto ao “primeiríssimo plano” (imagem da cabeça e do ombro) como ao “plano detalhe” (ver adiante). Por extensão 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*.

Esse plano põe em evidência um detalhe. Pode ser a aproximação de uma boca, um relógio etc. Amplia a expressão do intérprete e por consequência aumenta a intensidade do momento. Bastante explorado em televisão vem perdendo o impacto que possuía antes. O certo é que em TV o primeiro plano é uma exigência do tamanho limitado da tela e de sua menor definição. Logicamente o hábito televisivo dos espectadores de cinema ou dos diretores tem produzido alterações na leitura e na escrita dos planos próximos.

Atualmente volta a ser usado com frequência no cinema, já que um meio contamina o outro.

Plano médio

Na terminologia mais aceita é feita a distinção entre plano médio, que corta a figura pela cintura, e plano americano, que corta a figura pelos joelhos.

É um plano intermediário entre o plano geral e o *close* que sugere mobilidade e aproximação ao mesmo tempo.

Plano americano

É aquele em que vemos uma pessoa dos joelhos para cima. Surgiu nos tempos dos filmes de *Western* para mostrar o revólver na cintura dos *cowboys*.

Plano geral (long shot ou full shot)

É frequente distinguir entre plano geral, que dá ênfase ao ambiente, e plano de conjunto descritivo de uma cena com personagens. Em ambos os casos abarca tanto todas as personagens como o cenário completo. É utilizado sobretudo para mostrar um grande ambiente e identificar o lugar onde a ação decorrerá. Geralmente é feito no começo de uma cena para situar o público. Serve de **pausa** ou de **pontuação** da imagem.

Plano de conjunto

Mostra o ambiente e as personagens nele presentes. Frequente em cenas de casamento e festas. Alguns estudiosos levam em consideração que plano de conjunto é quando se somam mais de duas personagens no enquadramento.

Plano detalhe

Detalha objetos ou parte do corpo humano que são ou serão importantes na narrativa da história.

Primeiro plano

Recorta o ator acima dos ombros. Usado normalmente para duas personagens dialogando. Denota intimidade.

Com a apresentação desses **sete tipos de planos** um roteirista estará íntimo da linguagem audiovisual e da câmera. Lembrar que quase sempre esses planos

são realizados com a câmera fixa. E teoricamente são chamados de **planos fixos da câmera**.

A câmera se move

Foram descritos os planos que uma câmera fixa é capaz de realizar. Mas esses planos podem se combinar aos **movimentos de câmera**.

Aspectos referentes ao roteirista sobre a movimentação da câmera:

- A câmera só se move por algum motivo concreto.
- Movimentos e planos são uma decisão do diretor.
- Se o roteirista não recordar o termo técnico do movimento, basta indicar o que deseja. Em lugar de *travelling shot* escrever: a câmera acompanha o caminhar da personagem.

Assinalar que a câmera se move num determinado **eixo**. Isto é, uma linha imaginária que deve ser mantida no posicionamento da câmera para dar coerência ao ponto de vista da objetiva, da escritura da imagem.

Se a câmera estiver trabalhando em um lado, digamos o direito, eixo à direita, ela não pode simplesmente mudar de lado sem que haja um movimento ou plano intercalando essa mudança. Esse é o preceito fundamental da movimentação de câmera.

Vejamos abaixo dez indicações sobre o assunto.

Dolly shot

É costume designar por *travelling* qualquer deslocamento da câmera que seja basicamente horizontal.

O *dolly shot* se caracteriza pela aproximação ou pelo afastamento da objetiva, que ora se move de cima para baixo, ora perpendicular à personagem ou ao objeto. *Dolly in* significa que a câmera se aproxima bastante do objeto. *Dolly out* se refere a um afastamento e *dolly back* significa que a câmera retrocede, deixa a cena e desaparece. Isso tudo em cima de trilhos ou de carrinhos ou plataformas com rodas pneumáticas.

Ponto de vista

A câmera se situa ao nível dos olhos da personagem e temos a sensação de estar olhando com os olhos dela, de um **ponto de vista subjetivo**. Vemos o que a personagem vê, andamos quando ela anda e agachamos 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, nos aproximamos dela junto com o assassino. Observamos o que ele vê. O efeito é magnífico, já que nos transportamos para o papel do assassino.

Seu uso exagerado pode ser desgastante e cansativo.

Travelling shot

A câmera acompanha o movimento da personagem ou um carro que se movimenta, na mesma velocidade que eles. Esse artifício aumenta a intensidade do instante e extrema a sensação de movimento. Foi Segundo de Chomón, um operador aragonês de carreira internacional, quem teve a brilhante ideia de colocar a câmera sobre uma plataforma móvel na primeira grande superprodução da história do cinema, *Cabíria* (Itália, 1914), que Piero Fosco dirigiu.

Em 1976 foi apresentando por Garret Brown o primero *steadycam*: estabilizador que preso a um colete no corpo suporta a câmera permitindo movimentos suaves quando corremos ou subimos uma escada. Capta imagens estáveis em movimento. Usado cada vez mais e com avanços tecnológicos, como menor peso e maior estabilidade.

Panorâmica (pan)

Diferenciar **panorâmica horizontal** (***panning***) de **panorâmica vertical** (***tilting***). Também de **panorâmica oblíqua** ou **sequência oblíqua**. Isso ocorre quando a câmera se move da direita para a esquerda, ou de cima para baixo sobre o seu eixo. É um recurso para obter uma visão geral do ambiente. Por exemplo, quando focamos o público e sua reação, mas sem nos fixar em ninguém em particular. Geralmente é usada para mostrar uma paisagem.

Process shot (transparência)

Engenho técnico graças ao qual se projeta uma cena pré-filmada por trás das personagens. Decorrente do 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 com frequência para filmar em estúdio imagens de exterior ou de suposto risco. Cavalgadas, passeios de automóvel e, naturalmente, situações de perigo tais como personagens penduradas em parapeitos de janelas. O leitor se lembra de Indiana Jones, ou até mesmo de alguém atravessando um abismo?

Outro curioso artifício usado pelo cinema americano era filmar em plena luz do dia com filtros especiais e escuros para obter na projeção uma atmosfera de noite clara e enluarada, técnica chamada "noite americana". O que levou o diretor francês François Truffaut a batizar uma de suas obras-primas cinematográficas com o nome *A noite americana* (*La nuit américaine*, França, 1973).

De todas as formas, atualmente a maioria desses artifícios foi substituída pelo ***chroma key***, que conjuga cenografia com imagens pré-captadas e sincronizadas eletronicamente. Sobre um fundo em geral azul ou verde é realizada a cena ou ação. Depois se substitui essa cor básica de fundo por uma imagem vinda de outra fonte mediante um processo digital. Simples, direto e rápido.

Tela partida ou múltipla

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 (*split screen*). Seu uso mais frequente é mostrar ações simultâneas tais como conversas telefônicas. Em desuso, embora alguns autores tenham extraído dramatismo desse recurso, como Richard Fleischer em *O homem que odiava as mulheres* (1968). Recordar que a divisão da tela carrega o sentido da cena de transição ou de integração. Se perde na integridade e ganha na passagem do tempo dramático. Entretanto quanto a novas mídias no uso de celulares, computadores e apetrechos multimídia a multiplicação do espaço de visão da tela requer reavaliação. Haverá predominância de um desses espaços sobre outros. Sua captação será predominante, invasiva e portanto se tornará essencial (ver sobre objeto dramático e ROM no capítulo 14, "Roteiros para novas mídias").

Zoom

Na terminologia mais habitual *zoom* designa uma aproximação ou afastamento da imagem por meios ópticos, por uma contínua mudança da distância focal realizada pela objetiva da câmera. Sucede quando a câmera se

aproxima do objetivo, rápida ou lentamente, até atingir um *close*. É um recurso intensificador, mas de velocidade constante. Apesar de alguma perda da profundidade de campo, alcança enormes possibilidades dramáticas quando bem usado.

Desfocagem (transfocator)

Diante de dois elementos, a câmera se concentra num só, definindo um enquanto o outro fica desfocado. Atualmente é um recurso de uso restrito e mais presente na televisão. Acrescento seu uso em filmes de terror, onde o objeto macabro fica em evidência e todo o restante fora de foco.

Halo desfocado (flou)

A câmera desfoca tudo que rodeia o objeto com o fim de o pôr em relevo. Enaltece a personagem. David Hamilton se converteu numa espécie de cruzado do *flou* nos anos 1970. O cinema erótico de *qualité* recorre a ele para dignificar as cenas ousadas. Também utilizado em cenas de transição ou de integração oníricas ou simbólicas.

Circular

A imagem circula em torno de personagens ou objetos, é a chamada circunvolução. É utilizado em musicais ou em beijos ardorosos acompanhados por trilha sonora intensa. Não se pode deixar de citar o beijo em *Crown, o magnífico* de Norman Jewison.

É evidente que os planos em movimento são visualmente mais ricos e valorizados do que os fixos, uma vez que fazem o público participar da ação. Mas precisamente por esse motivo devem ser utilizados com cautela. Não há público que aguente 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 requer.

Dez efeitos ópticos e de edição

Os efeitos ópticos são aqueles que servem para pontuar a ação, para abrir ou fechar uma cena. Alguns são conseguidos com a iluminação, outros com a câmera, com a edição e ainda com os efeitos especiais. Por exemplo: uma luz que vem de cima e forma uma auréola por trás da cabeça da personagem empresta uma impressão de santidade e dignidade. Em contrapartida uma luz posta sob o queixo confere um efeito fantasmagórico. Os recursos de iluminação são de competência do diretor de fotografia e do seu iluminador chefe. Mas, se o autor acha conveniente chamar a atenção para algum aspecto concreto, deve indicar no roteiro.

Vejamos **dez efeitos** ópticos de montagem (edição) e de câmera que servem para abrir e fechar cenas, pontuar e estilizar.

O corte

É a passagem direta de uma cena para outra. É o efeito mais corrente, usado e eficaz.

O **corte de continuidade** é uma variante menor do corte simples e é empregado para indicar a passagem do tempo numa mesma cena.

O corte oferece ao roteiro a noção de simultaneidade dos eventos.

O fade in

A imagem vai aparecendo numa tela escura que gradualmente fica mais clara. Utilizado normalmente para abrir uma cena. Recordar que roteiros geralmente abrem em *fade in*.

O fade out

A tela vai escurecendo gradualmente até o desaparecimento total da imagem. Ocasiona a sensação de encerramento ou término de determinando instante ou período em que a história ocorre. Rompe o sentido de simultaneidade. Recordar que geralmente roteiros terminam em *fade out*.

O encadeamento

Fusão de duas imagens. A segunda vai se sobrepondo à primeira. Utilizado para indicar uma passagem de tempo mais rápida do que um *fade*. Menos profunda do que o *fade*.

Encadeamento com desfocagem

A imagem perde intensidade, fica mais clara até que desaparece para a entrada de outra diferente. É um recurso sofisticado para indicar a passagem do tempo, uma transição ou então o fechamento de um bloco.

Congelamento (freezing)

A imagem deixa de se mover, fica momentaneamente estática. Esse efeito é utilizado para dar ênfase a um determinado momento, às imagens que um fotógrafo capta ao disparar sua câmera ou para encerrar uma cena. François Truffaut imortalizou sua personagem adolescente de *Os incompreendidos* (1959) por meio de um *freezing* da cena final. Ver também *Blow up* de Antonioni.

Câmera lenta (slow motion)

A imagem perde velocidade, os movimentos se tornam lentos acentuando e sublinhando uma ação. O tempo real é alterado e transformado. Um uso abusivo dessa técnica pode prejudicar a ação. Nos anos 1960 a câmera lenta foi convertida num tópico de imagens românticas, tanto amorosas ao estilo de Claude Lelouch como violentas ao estilo de Sam Peckinpah.

Cortina

Ocorre um deslocamento da imagem para fora da tela por uma linha vertical e outra cena toma seu lugar. Dá ideia de simultaneidade. Uma variante de **deslocamento da imagem** é o **redemoinho**: imagem que gira e se vai, ou desaparece pelo fundo da tela. Comuns nos seriados de super-heróis das décadas de 1970 e 1980.

Câmera rápida

A imagem adquire maior velocidade. Os movimentos são rápidos. Esse recurso é apenas usado nas cenas humorísticas. A relação que o público estabelece entre a câmera rápida e o cinema primitivo é devida à frequência com que os filmes antigos eram projetados a uma velocidade inadequada, por culpa de máquinas automáticas nem sempre graduáveis. A rigor o cinema antigo pode deixar ver algumas deficiências no que respeita à quantidade de imagens por

segundo em que foi rodado, mas uma projeção adequada pode devolver a velocidade natural que era a certa na sua época.

Atualmente usamos esse recurso quando a história nos remete aos anos dos primórdios do cinema. O filme sobre a biografia de Charles Chaplin (*Chaplin*, 1992) de Richard Attenborough possui câmera rápida, com participação de Anthony Hopkins com o papel do biógrafo.

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**). Esse recurso está em desuso, mas atenção já que tudo que não está na moda pode voltar.

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 se inscrevem do terreno da óptica até a cenografia, a engenharia e a computação gráfica. O mundo dos efeitos especiais é a oficina comum de processos fotoquímicos, magnéticos, de computação e eletrônicos. Cada dia se complica e refina como os do filme *O Senhor dos Anéis*. As novas mesas de montagem 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. E o computador adquire uma presença inestimável e constante no mecanismo de contar histórias.

Em outras palavras o problema do roteirista não é saber se a produção terá capacidade de contar suas histórias, é conhecer a **capacidade da sua imaginação**.

ROTEIRO FINAL COMPLETO

Em seguida transcrevo na íntegra o tratamento final do episódio 21 da série *Mulher* que foi ao ar às portas do ano 2000. Esse tratamento final foi escolhido por várias razões. Primeiro porque foi rodado em película e depois digitalizado, o que garantia uma qualidade de imagem superior à existente na época. Segundo por possuir elenco, equipe de criação e técnica de primeira. Terceiro, e um ponto

importante, o DVD dessa obra está disponível no mercado para venda nas lojas do ramo ou no site da Videolar (Globo Marcas).

Por tudo isso será possível acompanhar o roteiro e o produto audiovisual final sentindo as diferenças, os acréscimos, as semelhanças e as perdas naturais no processo de evolução do papel para a tela. Recordo que sempre existe uma perda de até 20% nesse caminho de transposição (ver capítulo 1, “Panorama – dramaturgia e roteiro”). Advirto que esse mecanismo servirá de base para os exercícios que serão propostos no final deste capítulo. Isso seria o ideal, mas a leitura crua do roteiro por si só já serve de exercício.

Observar o número de *plots* envolvidos, notar que usei mais cenas de transição e integração no *plot* do diretor da clínica (cenas oníricas, sonhos etc.) por encontrar um caráter mais cômico nesse núcleo, que reservei para os outros *plots* mais essencialidades, que entre as cenas 18, 19 e 20 existe um texto sobre imagens diferentes, que a leitura de um roteiro ou peça teatral requer maior atenção por parte do leitor habitual e que existe um subtexto, um *up* texto, um mal-entendido, personagens dizem uma coisa e outros entendem outras. Enfim todo o processo requer do leitor uma antevisão cênica e imaginativa, sem o que será impossível acompanhar o desenrolar do drama. Afinal o escrito foi concebido para ser visto e encenado e não para ser lido.

Notar que existem corte de continuidade, corte seco, fusões. Por ser um produto televisivo existem divisões da estrutura do roteiro para entrada de comerciais etc. (ver exercícios no final deste capítulo).

Quanto ao visionamento do DVD chamo a atenção para o conceito da palavra **crédito (**do latim, *creditu*, verdade, confiança, fama), que é a relação dos profissionais envolvidos no processo de criação e execução da obra audiovisual e está ligado ao direito moral. Direito invendável e insubstituível de ter seu nome vinculado como participante de uma obra artística. Sua exibição é obrigatória em todos os países que assinaram a convenção de direitos autorais de Genebra, na Suíça.

Existem três tipos de créditos: **artístico** (atores, autores etc.), **técnico** (maquinista, sonoplasta etc.) e **institucional** (companhia produtora, distribuidores etc.).

Para terminar, talvez o mais importante na escolha deste roteiro como exemplo tenha sido uma conversa sobre o elenco que tive com o diretor José Carlos Pieri na ocasião da produção. Nesse bate-papo para encontrar o galã que faria o papel do fisioterapeuta, surgiu a ideia de um ator negro. E mais. Que fosse Norton Nascimento o protagonista.

Foi belíssima e recheada de talento a interpretação de Norton Nascimento. Infelizmente foi um de seus últimos trabalhos, tendo sido levado logo depois por uma morte precoce.

Esta escolha é dedicada a ele. E à sua atuação.

REDE GLOBO DE TELEVISÃO
SERIADO MULHER – ANO II
A BELA ADORMECIDA
AUTOR: DOC COMPARATO
RIO DE JANEIRO / MARÇO / 99 Vigésimo primeiro episódio

PERSONAGENS

FIXOS	**CONVIDADOS**	**OUTROS**
DRA. MARTA	LUISA	MOTORISTA
DRA. CRIS	ATROPELADA/BELA	ENFERMEIRAS
DR. JOÃO PEDRO	JANAINA	PESSOAL DA CLÍNICA
DRA. ANAIR	MARIA	DETETIVE BRANDÃO
SHIRLEY	MARCIO	RECEPCIONISTA
DR. SAMUEL	MARIDO	POLICIAL
AFRANIO		
ENF. TELMA		
ENF. AMAURY		
CINTIA		

CENOGRAFIA

À exceção da ESTRADA e do TÚNEL (Locação) os outros cenários são fixos e fazem parte do seriado.

BLOCO I

CENA 01. VIADUTO/EXT/NOITE
Uma mulher jovem, bem vestida e atraente, corre por um viaduto. Vemos que chora e não carrega nenhuma bolsa ou sacola. Nota-se uma pequena barriga. Ela está grávida de seis meses. Mas o importante da cena é o seu desespero e o correr perdido que termina na boca de um túnel.

CORTA PARA

CENA 02. TÚNEL/INT/NOITE
Imagem mostra um túnel deserto. Ela caminha, enxuga as lágrimas e sem querer vai andando para o centro da estrada. Instantes.

CORTA PARA

CENA 03. CARRO EM MOVIMENTO/VIADUTO/EXT/NOITE

Uma mulher dirige no interior do carro. Não vemos seu rosto nem suas feições. O carro está andando em velocidade excessiva e a sua direção é perigosa. Quando a motorista faz a curva vemos a mulher parada quase no meio do túnel. O automóvel faz um cavalo de pau. (SLOW MOTION)

CORTA PARA

CENA 04. TÚNEL/INT/NOITE

O carro freia cantando pneus, mas não consegue evitar o atropelamento, que é muito violento. **(SLOW MOTION)** A frente do carro bate no ventre da mulher atirando-a dois metros à frente do para-choque. Imediatamente a porta se abre e a motorista sai aflita para socorrer a atropelada.

CORTA PARA

CENA 05. FACHADA DA CLÍNICA/EXT/DIA

Plano de localização. Música. O dia está radioso.

Instantes.

CORTA PARA

ENTRADA DE CRÉDITOS PRINCIPAIS SOBREPOSTOS À IMAGEM.

CENA 06. RECEPÇÃO CLÍNICA/INT/DIA

Afranio atravessa a recepção todo feliz cumprimentando as pessoas.

AFRANIO — Bom dia. Bom dia.

Afranio começa a subir a escadaria quando vê Cintia, sua secretária, conversando com uma moça jovem vestida com uma roupa brega e muito simples. A moça está de costas para Afranio e assim permanece. Afranio faz um sinal para Cintia se aproximar. A secretária fala alguma coisa para a moça, tipo “espera um instantinho”, enquanto vai atender o chamado do seu chefe. O nome da moça é Janaina.

CINTIA —	Bom dia, doutor Afranio.
AFRANIO —	A senhorita não devia estar aqui. Devia estar na sala telefonando para as pessoas da minha lista.
CINTIA —	Mas vim atender essa moça.
AFRANIO —	O importante é a lista. Que moça é essa?

Neste instante Janaina se vira e olha para Afranio. Vê-se que é muito bonita, mas está malcuidada e desleixada, como uma pedra bruta pronta para ser lapidada.

CORTA PARA

CENA 07. SALA DE PRÉ-PARTO/AMBULATÓRIO/INT/DIA

Uma mulher de cabelos castanhos escuros, magra e de pele branca, está em trabalho de pré-parto (respirando fundo, um pouco agitada, com soro na veia etc.). Cris e João Pedro estão ao lado dela. Ela diz se chamar Maria.

MARIA —	Não sei por que todo mundo se incomoda comigo, doutor.
JOÃO PEDRO —	Trouxe a doutora Cris porque achei que talvez você quisesse conversar com uma mulher.
CRIS —	Conte um pouco da sua vida para mim.
MARIA —	Escute aqui, doutora, já disse mil vezes. Cheguei aqui hoje e quero ir embora o mais depressa possível. Já expliquei para o doutor. Quero dar esse bebê... Será que ninguém entende?

João e Cris se entreolham.

JOÃO PEDRO —	Ela nem o nome quis informar para a gente. Resolvemos chamá-la de Maria... Não é um nome bonito?
MARIA —	Me chamem do que quiserem... Maria, Joana, José, mas fiquem com esta criança... Senão mato!... Mato ela!

CORTA PARA

CENA 08. CORREDOR AMBULATÓRIO/INT/DIA
Cris e João Pedro conversam enquanto caminham pelo corredor do ambulatório.

CRIS —	Que mulher mais esquisita. Tanta amargura.
JOÃO —	Tem algum mistério. O mais comum seria negar o filho depois do parto. Agora, antes?
CRIS —	Mas você com esse seu jeitinho doce vai acabar fazendo a cabeça dela.
JOÃO —	Obrigado pelo jeitinho doce.
CRIS —	E sorriso também.
JOÃO —	Se soubesse que possuía todos esses recursos de sedução não precisava chamar você.

Silêncio. Há um ar romântico e de cumplicidade.

JOÃO —	Sempre acho que o melhor é a mãe ficar com o filho, mas isso não quer dizer que sou contra a adoção.

CRIS — Por que me chamou aqui?

JOÃO — Não é por acaso que você é a diretora científica da clínica. Te trouxe porque a Anair me avisou que o Samuel e a Luisa querem adotar uma criança. Se tivermos certeza que a opção dessa mulher de dar o filho é verdadeira. Quem sabe?

CRIS — Perfeito. Mas vamos com calma. Pode colocar a Anair ciente do assunto. É bom lembrar que esses casos de adoção devem ser conduzidos com muito cuidado sob todos os aspectos. Principalmente nos aspectos legais. A decisão final é sempre do Juizado de Menores e é para ser respeitada.

Neste instante uma enfermeira corre lá de dentro.

ENFERMEIRA — Doutor João, a paciente está entrando em trabalho de parto. Ah! Doutora Cris, lá da clínica estão lhe chamando. Um telefonema urgente.

Cris e João se entreolham.

CORTA PARA

CENA 09. CONSULTÓRIO CRIS/CLÍNICA/INT/DIA
Cris fala ao telefone.

CRIS — Sim, sou a doutora Cris. Quem fala?

MOTORISTA — **(OFF)** Uma paciente sua. Hoje pela manhã estava dirigindo quando atropelei uma mulher desconhecida. Não tive culpa, juro, não tive culpa.

CRIS — Não estou entendendo bem. Que história é esta?

MOTORISTA — **(OFF)** História muito simples! Atropelei uma mulher e deixei aí na clínica. Ela está grávida. Por favor, ajude-a... Ela deve estar entrando agora pela recepção. Está confusa da cabeça, no caminho disse que sentia dores e foi ficando calada... Estou morrendo de medo, doutora Cris... Mas não posso me identificar, sinto muito...

CORTA PARA

CENA 10. RECEPÇÃO CLÍNICA/INT/DIA
A atropelada caminha em direção à recepcionista. Está com ar ausente, expressão perdida e se apresenta bastante pálida. Também sua.

MOTORISTA — **(OFF)** Entrego o caso nas suas mãos. Que Deus me perdoe.

Entra um ruído ***OFF*** de linha interrompida, enquanto a recepcionista olha para a recém-chegada.

RECEPCIONISTA — Posso ajudá-la em alguma coisa? Tem hora marcada?

ATROPELADA — É... Preciso de um médico...

RECEPCIONISTA — É paciente particular ou tem convênio?

Neste instante a atropelada tira um anel do dedo e joga sobre o balcão da recepção. **(DETALHAR)** Trata-se de um belíssimo anel, encimado por três enormes brilhantes. A recepcionista fica perplexa.

CORTA PARA

CENA 11. ESCRITÓRIO AFRANIO/CLÍNICA/INT/DIA
Afranio com uns papéis na mão conversa com Marta.

AFRANIO — Ninguém me ama. Ninguém me quer...

MARTA — Não seja infantil, Afranio.

AFRANIO — Marta, estou buscando uma acompanhante para o Grande Baile a Rigor do Corpo Diplomático. Vai ser daqui a duas semanas, no hotel mais chique do Rio, com a fina flor da sociedade e nenhuma mulher desta lista, nenhuma, aceitou ir comigo.

MARTA — Provavelmente convidou as mulheres erradas. E não olhe para mim deste jeito porque não vou de parzinho com você.

AFRANIO — O que devo fazer? Suicídio?

MARTA — Use sua imaginação. Encontre um diamante bruto e lapide-o até transformá-lo num brilhante! Aliás, tem uma moça aí fora muito bonita.

Marta vai saindo, enquanto Cintia entra.

AFRANIO — Que lindo, ser o escultor de uma beldade. Não é uma má ideia!

Silêncio. Afranio fica pensativo. Instantes.

AFRANIO — Cintia, aquela moça com quem você estava conversando.

CINTIA —

	A Janaina? Está aqui na antessala. Ela está buscando emprego de recepcionista. Já disse que não tem vaga. Teimosa ela.
AFRANIO —	Janaina. Manda entrar. Vou fazer a entrevista.
CINTIA —	O quê? Não entendi.
AFRANIO —	Manda entrar, Cintia. E não quero ser incomodado.

Cintia sai. Instantes. Afranio ajeita a gravata. Dá um pigarro. Entra Janaina.

JANAINA —	Licença.
AFRANIO —	Janaina. Quer ser recepcionista. Bonito nome. Tem algum curso? Não precisa responder. Deixa olhar e te imaginar recepcionista. De uniforme e tudo.

Imagem se aproxima de Janaina.

CORTA PARA

CENA 12. ESCADARIA RECEPÇÃO/CLÍNICA/INT/INDETERMINADO INSERT/ REFERENTE À IMAGINAÇÃO DE AFRANIO

Janaina lindamente vestida, maquiada e produzida para uma festa *black tie*, desce as escadarias da recepção banhada em focos de luzes até chegar a Afranio, que lhe beija a mão. Instantes. Música.

CORTA PARA

CENA 13. ESCRITÓRIO AFRANIO/CLÍNICA/INT/DIA

Volta a mesma ambientação da cena 11. Afranio conversando com Janaina.

AFRANIO —	Vejo que tem muitas possibilidades... Seu nome, por exemplo, é muito bonito... Janaina.
JANAINA —	Menas mal que tu gosta. Tenho raiva desse “nomi ”.
AFRANIO —	“Menas”? “Tu gosta”? Cuidado com os “esses”! Quem diria, come os “esses” e não engorda!
JANAINA —	Tá me achando com cara de quê? Não sou de “pograma”, não.
AFRANIO —	Não pensei em nada disso. Só estou raciocionando. Talvez tenha encontrado a forma de transformá-la numa grande recepcionista.
JANAINA —	Tenho “chanche”?
AFRANIO —	Um curso de algumas semanas e vai ficar tinindo.

Janaina sorri.

CORTA PARA

CENA 14. CONSULTÓRIO CRIS/CLÍNICA/INT/DIA

Cris examina a atropelada, que está sentada na cama de exame. Duas enfermeiras ajudam Cris. Uma tira a pressão e o pulso, a outra coloca um soro na veia.

CRIS —	Sei que a senhora foi atropelada. De quanto tempo é a sua gravidez? Está me escutando?
ATROPELADA —	... Sede... Tenho sede... É...
ENFERMEIRA —	Doutora, não consigo pegar o pulso.
CRIS —	Tira a pressão.

Cris começa a examinar o abdome dela e a paciente começa a gemer e suar.

CRIS —	Ela deve estar nos sexto mês. O abdome está retesado.
ENFERMEIRA —	Doutora, a pressão está baixíssima.
CRIS —	Claro. Ela está entrando em choque. Prepare o Centro Cirúrgico imediatamente. Chame o Banco de Sangue. Ela está tendo descolamento prematuro de placenta. Rápido, numa maca. A hemorragia está muito forte. É um caso gravíssimo.

Enquanto Cris vai falando as enfermeiras vão se movimentando em torno da paciente. Chega uma maca, colocam oxigênio, dão várias injeções enquanto a paciente perde a consciência. Instantes. Agitação geral.

CORTA PARA

CENA 15. SALA DE PARTO/AMBULATÓRIO/INT/DIA

Maria já deu à luz um menino, está acordada e anestesiada da cintura para baixo. João Pedro está terminando de costurar o períneo da paciente. Anair acabou de examinar o bebê, que chora num dos cantos da sala. Uma enfermeira presente.

JOÃO —	O bebê como está?
ANAIR —	Magricela, um pouco abaixo do peso, mas os reflexos estão normais. Parece que está tudo bem.
JOÃO —	Aqui também correu tudo bem, não é dona Maria? Traz o bebê para dona Maria colocar no peito e curtir um pouco. Olha o filhão.

Anair traz o bebê e se aproxima de Maria, que tem uma atitude de aversão.

MARIA — Já disse que não quero ver, nem abraçar, nem nada... Tira daqui! Se ninguém quiser ele, manda afogar.

Anair se afasta com o bebê no colo. João terminou a sutura e retira a máscara.

MARIA — Não mereço esse filho. Afoga ele. Afoga!

CORTA PARA

CENA 16. SALA DE OPERAÇÕES/CENTRO CIRÚRGICO/CLÍNICA/INT/DIA
Cris opera a atropelada acompanhada de anestesistas, assistentes e enfermeiras. Alguém põe um novo saco de sangue para ser infundido na paciente. O ambiente é tenso.

ANESTESISTA — Mais meio litro de sangue, doutora Cris.

CRIS — E a pressão como está?

ANESTESISTA — Ela perdeu muito sangue. Continua baixa. Os reflexos oculares também seguem lentos. Creio que ela teve um quadro de baixa de oxigênio no cérebro. Possivelmente existe um edema cerebral.

CRIS — Estou suturando o útero e a hemorragia aqui já parou.

Neste instante Marta entra na sala de operações e se aproxima de Cris.

MARTA — O pior aconteceu, minha amiga. A criança não resistiu.

Silêncio.

MARTA — Muita calma. Você é a capitã deste barco.

No fundo da sala, onde vemos várias radiografias contra a luz, Samuel se vira e fala alto.
Marta se aproxima. Cris fala para Marta.

CRIS — (EM VOZ BAIXA) Estou com uma péssima intuição. Acho que esta mulher não vai despertar da cirurgia.

MARTA —

(EM VOZ BAIXA) Durante o ato cirúrgico nunca pense no pior. Mesmo que ele seja evidente. Vou chamar o neurologista.

Elas se entreolham.

CONGELA E CORTA PARA

PRIMEIRO INTERVALO COMERCIAL E CRÉDITOS DA SÉRIE

BLOCO 2

CENA 17. FACHADA CLÍNICA/EXT/NOITE

Visão da clínica de noite. Tudo iluminado. Localização e passagem de tempo.

Instantes.

CORTA PARA

CENA 18. SALA DE OPERAÇÕES/CENTRO CIRÚRGICO/CLÍNICA/INT/NOITE

Cris está sentada num banquinho enquanto Marta caminha pela sala. Ambas vestem roupas cirúrgicas, a sala está vazia e desarrumada. Em outras palavras, a cirurgia da atropelada já acabou há algum tempo, mas elas ficaram ali conversando.

MARTA — Vamos sair daqui, Cris. Eles precisam limpar a sala.

CRIS — A culpa foi minha. Demorei muito tempo para perceber que ela estava em choque. Estava claro que o caso era grave. Pelo telefonema anônimo já devia ter tomado as providências.

MARTA — Um telefonema anônimo que poderia ter sido um trote. Não se culpe nem se lastime inutilmente. Você fez o que pôde.

CRIS — Ela está em coma, Marta. O que o neurologista disse?

MARTA — Cris, preste atenção. Ela foi numa CTI Móvel e neste momento...

Marta continua falando.

CORTA PARA

CENA 19. RESSONÂNCIA MAGNÉTICA/LOCAL INDETERMINADO/INT/NOITE INSERT DO EXAME DE RESSONÂNCIA MAGNÉTICA DE UM CÉREBRO.

Vemos a atropelada de olhos fechados e com um tubo na boca (entubada), entrando pelo túnel de aço onde se faz o exame de ressonância magnética cerebral. A imagem é impressionante e futurista. Sobre essa visão, Marta continua falando com Cris.

MARTA — (*OFF*) ...está sendo submetida a uma ressonância magnética do cérebro. Com o resultado o neurologista talvez possa explicar por que ela entrou em coma.

CORTA PARA

CENA 20. SALA DE OPERAÇÕES/CENTRO CIRÚRGICO/CLÍNICA/INT/NOITE

Volta a mesma ambientação da cena 18, Marta conversando com Cris que continua emocionada e triste.

MARTA — Não estou entendendo a sua crise, Cris. Não houve nenhum tipo de erro médico. Muito menos imperícia.

CRIS — Não sei. Sinto que falhei. É um sentimento de impotência.

MARTA — Pois vou te dizer o que está acontecendo. Com a função de diretora da clínica que é obrigada a cobrar profissionalismo de todo mundo. Você está exigindo o impossível de si mesma, a perfeição.

Neste instante João Pedro entra.

JOÃO — E como todos nós sabemos a perfeição só traz cabelos brancos, rugas e ataques cardíacos.

Cris e Marta sorriem. João Pedro se aproxima e alisa o cabelo de Cris.

MARTA — Tem toda razão, João. Além do mais essa paciente está cercada de infortúnios infelizes e enigmáticos. Nem a identidade dela nós sabemos.

CRIS — Meu Deus, me esqueci. O anel de diamantes.

JOÃO — Do que você está falando?

CORTA PARA

CENA 21. ESCRITÓRIO AFRANIO/CLÍNICA/INT/NOITE

Marta e Cris conversam com Afranio. Ele tem o anel de diamantes **(DETALHAR)** nas mãos. Sobre a mesa de Afranio vemos um embrulho relativamente grande.

AFRANIO — Este anel deve valer uma fortuna! E fica de depósito enquanto não aparece ninguém para pagar a conta.

CRIS — Penso diferente. Ninguém sabe se ela estava consciente ou não quando deixou o anel na recepção, não é justo que o anel fique

como depósito.

MARTA — O importante é chamar a polícia para descobrir a identidade dessa paciente.

AFRANIO — Se vocês já sabem tudo que tem que ser feito por que vieram aqui me incomodar? Podem tomar todas as providências...

Marta e Cris se entreolham. Afranio veste o paletó para sair e pega o embrulho.

CRIS — Não esperava uma atitude sua... Assim... Liberal.

AFRANIO — O mundo material não anda me preocupando muito ultimamente. Despertei para a modelagem da beleza viva. É uma arte, vocês sabiam?

Marta e Cris se entreolham novamente enquanto Afranio sai com o embrulho.

CORTA PARA

CENA 22. BERÇÁRIO PEDIATRIA/CLÍNICA/INT/NOITE
Anair caminha com Samuel em direção a um berço.

ANAIR — Não devia te mostrar, mas não aguentei. É magricela, mas os olhinhos são espertos. Olha só!

Eles chegam ao berço. Imagem do recém-nascido. **(DETALHAR)** Samuel dá um sorriso.

ANAIR — A mãe não quer amamentar. Vou mandar tirar leite para dar de mamadeira para o neném.

SAMUEL — Será que a Luisa pode vir aqui dar a mamadeira?

CORTA PARA

CENA 23. LEITO DE MARIA/AMBULATÓRIO/INT/NOITE
Uma enfermeira está tirando (ou acaba de tirar) leite com uma bombinha de sucção do peito de Maria. **(DETALHAR)** A paciente tem os olhos brilhantes e uma expressão de cansaço. João Pedro entra com a papeleta da paciente. A enfermeira sai. Instantes.

JOÃO — Seu hemograma mostrou que você está com uma infecção. Por que não coopera e conta um pouco da sua história? Onde mora, o que faz. Nome verdadeiro etc.

João Pedro afaga a mão da paciente. Depois automaticamente espalma a mão na testa dela.

CORTA PARA

CENA 24. BOX 1/CTI/CLÍNICA/INT/NOITE

Vemos a atropelada placidamente deitada no leito envidraçado do box 1. Não está mais entubada, recebe oxigênio por um pequeno plástico nasal e toma soro. Ela parece dormir e está mais linda do que nunca. Atrás do vidro vemos Samuel, Marta e Cris observando-a.

SAMUEL —	A ressonância magnética mostrou que o cérebro apresenta pequenas áreas de edema na região occipital e também microáreas de isquemia na mesma região. De acordo com o neurologista o coma dela é moderado.
CRIS —	E isso quer dizer quê?
MARTA —	Que a evolução é imprevisível. Pelo menos para os próximos seis meses.
SAMUEL —	A equipe do neurologista virá examiná-la todos os dias e também um fisioterapeuta para exercitá-la. O importante é a observação rigorosa. Qualquer movimento, um simples piscar pode ser importante. Sinal de que ela está aprofundando ou saindo do coma.
CRIS —	Uma bela adormecida...

CORTA PARA

CENA 25. FACHADA APT. CRIS/SHIRLEY/EXT/NOITE

Imagem se aproxima do edifício para localização e passagem de tempo.

Instantes. Música.

CORTA PARA

CENA 26. SALA/APT. CRIS/SHIRLEY/INT/NOITE

Sobre a mesa Afranio desfaz o embrulho tirando vários livros. Ao seu lado vemos Shirley que olha perplexa.

AFRANIO —	Aqui estão os livros que te falei. O de voz que é fundamental. O de postura corporal. Etiqueta, é claro. Conhecimentos gerais, óbvio. Gramática básica. E o que precisar é só falar comigo. Mando entregar aonde for.
SHIRLEY —	Por que eu, Afranio?
AFRANIO —	Por que não, Shirley? Afinal você já me deu tanta dor de cabeça lá na Clínica. Consegue internar paciente até sem pagar. Por que não pode me dar essa mãozinha agora?

SHIRLEY — Não sou muito refinada, não. Odeio frescura.

AFRANIO — Mas é determinada. E isso é o que me interessa. Se você aceitar essa missão fico tranquilo porque sei que vai até o fim.

SHIRLEY — Isso é verdade. E a Cris?

AFRANIO — Ninguém pode saber. Quero que seja uma surpresa geral. A transformação da Janaina numa princesa.

SHIRLEY — Não sei não, Afrânio. Não tenho muita paciência.

AFRANIO — Pelo menos olha a moça. Ela está ali.

Shirley concorda. Afranio vai até a porta e Janaina entra.

JANAINA — Oi! “Cê” vai “sê” minha “pofessora”?

Reação de Shirley.

CORTA PARA

CENA 27. BERÇÁRIO/PEDIATRIA/CLÍNICA/INT/NOITE

Luisa acompanhada de Anair se aproxima do filho de Maria que está todo enrolado no seu berço. Luisa mal pode conter a emoção.

LUISA — Olha que fofura. Coisa mais linda.

ANAIR — (apontando para uma mamadeira) O leite da mãe está ali na mamadeira para você dar. Primeiro vamos por o avental, lavar as mãos. Tudo sem pressa, para você curtir bem.

LUISA — É o dia mais feliz da minha vida. Ele é uma gracinha. Estou cheia de amor para dar.

CORTA PARA

CENA 28. CONSULTÓRIO CRIS/CLÍNICA/INT/NOITE

João Pedro coloca duas radiografias de tórax no expositor luminoso. Cris e Samuel estão presentes e observam.

JOÃO — O que acham deste pulmão?

Momento de silêncio.

CRIS —	Tem uma pneumonia evidente ali do lado direito.
JOÃO —	Certo. E estas lesões aqui, o que vocês acham?
SAMUEL —	Um quadro estranho.
JOÃO —	Agora vejam o resultado do hemograma.

João Pedro entrega uma papeleta para eles com o resultado do hemograma.

JOÃO —	Esse padrão de imagem radiológica é compatível com uma pneumonia causada pela bactéria *Pneumocystis carinae*. Em outras palavras penso que esta parturiente está com aids.
SAMUEL —	Quem é a paciente? Espero que não esteja amamentando.

Reação de João Pedro.

CORTA PARA

CENA 29. LEITO DE MARIA/CORREDOR/AMBULATÓRIO/INT/NOITE

Maria se levanta com bastante dificuldade do leito e imediatamente arranca o soro. À sua volta só há penumbra. Ela vai num canto, pega uma bolsa e sai para o corredor iluminado. Chegando ao corredor olha de um lado para o outro. Uma enfermeira passa, ela recua. Depois, vendo que tudo está vazio, sai pelo corredor lentamente segurando a bolsa e se apoiando na parede.

CORTA PARA

CENA 30. CONSULTÓRIO CRIS/CLÍNICA/INT/NOITE

Volta a mesma ambientação da cena 28. João Pedro, Cris e Samuel vendo a radiografia e estudando o caso de Maria.

CRIS —	O que foi, João? Que aconteceu?
JOÃO —	O que Samuel disse é muito importante. Mães com aids não podem amamentar seus filhos. Há risco de contaminação.

CORTA PARA

CENA 31. BERÇÁRIO/PEDIATRIA/CLÍNICA/INT/NOITE

Luisa acompanhada de Anair tem a criança no seu colo. Anair passa a mamadeira para uma Luisa toda sorridente.

LUISA —	Já estou cheia de amor por ele. É como se eu fosse a verdadeira mãe... Olhe o rostinho: tão enrugadinho. Vou ver se vai pegar o bico da mamadeira.

Vemos o bico da mamadeira próximo à boca do bebê. (**DETALHAR**)

CORTA PARA

CENA 32. RUA/FACHADA AMBULATÓRIO/EXT/NOITE

Maria tira um casaco da bolsa e veste por cima da camisola. Olha de um lado para o outro, se certifica que o segurança não está olhando e foge caminhando devagar pela rua. Ao fundo vemos o ambulatório iluminado. Instantes. Maria desaparece. Música.

CORTA PARA

CENA 33. BERÇÁRIO PEDIATRIA/CLÍNICA/INT/NOITE

Luisa coloca a mamadeira na boca do bebê. Anair observa. Instantes. Subitamente entra Cris seguida de João Pedro e Samuel. Os três estão esbaforidos.

CRIS —	Pare, Luisa. Não dê essa mamadeira!
ANAIR —	O que está havendo?
JOÃO —	A mãe está com suspeita de aids, Anair.
LUISA —	Samuel. Não pode ser verdade.

Luisa e Samuel se entreolham emocionados. Os olhos de Luisa ficam marejados.

CONGELA

SEGUNDO INTERVALO COMERCIAL

BLOCO 3

CENA 34. FACHADA DA CLÍNICA/ESTACIONAMENTO/EXT/DIA

Plano de localização. Música. Outro dia radioso. Uma moto chega à clínica, estaciona e o motorista retira o capacete. É Marcio, o fisioterapeuta, um rapaz negro jovem, bonito e atraente.

CORTA PARA

CENA 35. CENTRO DE ENFERMAGEM/CLÍNICA/INT/DIA

Marcio chega ao balcão da enfermagem e fala com Amaury e Telma que trabalham. A enfermeira está fofocando futilidades sobre algum caso seu.

MARCIO —	Por favor, estou procurando a paciente em coma.
TELMA —	Não está aqui não. Está no CTI. Te levo lá, bonitão.

Neste instante Amaury se vira e reconhece Marcio.

AMAURY — Marcio! Não cumprimenta mais os amigos não?

MARCIO — Desculpe, Amaury. É a pressa. Não paro o dia inteiro.

AMAURY — Também quem mandou virar o melhor fisioterapeuta da cidade.

MARCIO — Isso é a sua opinião.

CORTA PARA

CENA 36. ESCRITÓRIO AFRANIO/CLÍNICA/INT/DIA
Marta e Cris atendem ao detetive Brandão.

DETETIVE — Difícil. Levantar a identidade dessa mulher em coma vai ser bastante difícil.

MARTA — Mas não é impossível.

DETETIVE — Claro que não. Já descobri que as roupas dela são todas de uma boutique de São Paulo. Mas isso, em vez de ajudar, complica. Porque agora temos que investigar também queixas de mulheres desaparecidas na cidade de São Paulo. Aumentou o território.

CRIS — E a mulher que fugiu do ambulatório ontem à noite, detetive?

DETETIVE — Complicado. Esse é um caso brabo. Indigente, portadora de aids e perdida pela cidade. Mas vamos trabalhar. Espero que não haja mais um terceiro caso.

MARTA — Nunca se sabe, detetive.

CORTA PARA

CENA 37. BOX 1/CTI/CLÍNICA/INT/DIA
A atropelada em coma, a Bela Adormecida, está mais linda do que nunca. Marcio, junto ao leito, abre sua valise, retira um frasco de óleo, unta as mãos e com uma gaze umedece a pele do corpo exposto da paciente. Através do vidro, Telma observa. Com muita delicadeza Marcio começa a massagear a pele dela e fazer movimentos passivos nas diferentes articulações da jovem em coma. **(DETALHAR)** Silêncio. Enquanto Marcio trabalha, escutamos em OFF seu pensamento e também o da Bela Adormecida.

MARCIO — **(*OFF*)** Que pele mais bem tratada. Que pena. Uma jovem tão bonita... No melhor de sua vida... Quem será ela? Gostaria de conhecê-la. Se ela pudesse falar...

Silêncio.

BELA —

(*OFF*) Onde estou? Tão escuro aqui. Que frio. Onde estou?... Tem alguém me tocando... Que bom... Quem será?... Tem um perfume no ar... As mãos são delicadas, mas firmes... Será um homem?...

Silêncio.

MARCIO — **(*OFF*)** Não reage a nenhum estímulo... Nem sequer aos movimentos da minha mão... Será que não sente nada mesmo?... Gostaria que soubesse que estou ao seu lado... Com muito carinho...

Silêncio.

BELA — **(*OFF*)** Sim, claro, só pode ser um homem... O cheiro é de um óleo, mas tem um outro perfume... É de loção pós-barba...

Neste momento Marcio para de massagear, pega uma toalha e seca as mãos.

BELA — **(*OFF*)** Tirou as mãos... Não, por favor, não vai embora...

MARCIO — **(*OFF*)** Será que está com frio?... Antes de sair vou por mais um cobertor sobre ela...

Silêncio. Marcio com a mão ajeita uma mecha de cabelo dela caída sobre a fronte. **(DETALHAR)** Por instantes acaricia seus cabelos.

MARCIO — **(*OFF*)** Não seja estúpido, Marcio!... Mexendo no cabelo da paciente... O que está acontecendo comigo?... Gostaria de ver seus olhos...

BELA — **(*OFF*)** Ele voltou... Está acariciando meus cabelos... Por favor, continue...

MARCIO — **(*OFF*)** Vou te dar um nome... Um nome que gosto muito... Rosa... Assim se chamava minha primeira namorada... Rosa.

BELA — **(*OFF*)** Não vai... Por favor, não vai embora... Fica comigo...

Silêncio. Marcio se afasta. A imagem passa pelo piscar dos aparelhos que monitorizam a paciente e alcança o rosto da Bela Adormecida.

CORTA PARA

CENA 38. BERÇÁRIO/PEDIATRIA/CLÍNICA/INT/DIA
João e Anair atrás do vidro. Cris conversa com Luiza. A atmosfera é tensa e o ar é de consternação.

CRIS — Anair, vamos ter que tirar sangue do bebê para fazer exame, saber se ele contraiu o vírus.

Com os olhos cheios de lágrimas Luisa se abraça a Cris.

LUISA — Me apeguei à criança como se fosse minha. Diz que o exame vai dar negativo, Cris. Diz.

CRIS — Sinto muito. O exame vai dar positivo, Luisa. Mas isso não quer dizer que ele esteja doente e que você deva perder as esperanças. A sorologia pode negativar daqui a um tempo.

LUISA — Nunca vou perder a esperança.

CORTA PARA

CENA 39. FACHADA APT. CRIS/SHIRLEY/EXT/NOITE
Imagem se aproxima do edifício para localização e passagem de tempo. Instantes. Música. Sobre a imagem se escuta Shirley falando.

SHIRLEY — **(*OFF*)** Repete. O rei de Roma ruma a Madri.

CORTA PARA

CENA 40. SALA APT. CRIS/SHIRLEY/INT/NOITE
Afranio assiste Shirley dando sua lição a Janaina. É notável o progresso da moça.

JANAINA — O rei de Roma ruma a Madri. E o rato roeu a roupa do rei.

AFRANIO — Extraordinário. A voz é outra. Articulação perfeita.

SHIRLEY — Atenção, Janaina. Conversa amena com pessoas finas.

JANAINA — Li no jornal hoje: o predomínio do sol causou uma tarde muito agradável. Infelizmente devido a um sistema de baixas pressões o tempo continuará instável, tanto em Goiás como em Brasília. Também a camada de gelo que cobre a Groenlândia está desaparecendo devido ao aquecimento global.

Shirley bate com uma bengala no chão.

SHIRLEY — Postura. Caminhando.

Janaina coloca um livro no topo da cabeça e caminha pela sala como se estivesse flutuando numa passarela.

AFRANIO — Parece a Claudia Schiffer.

Subitamente Janaina para, atira o livro no chão e choraminga infantilmente.

JANAINA — Chega. Quero “i” pra casa. “Num“ ”sô” bicho.

AFRANIO — Cansou a pobrezinha.

SHIRLEY — Amanhã tem mais.

CORTA PARA

CENA 41. RECEPÇÃO CLÍNICA/INT/NOITE
Num canto isolado da recepção Samuel conversa com Luisa.

SAMUEL — O exame deu positivo.

LUISA — E aquela coisa que a Cris explicou sobre o vírus da aids?

SAMUEL — Esse neném apresenta anticorpos contra o vírus da aids. Apesar de o exame ter sido positivo, não quer dizer que esteja doente. Existe uma chance de a mãe não ter passado o vírus, só os anticorpos.

LUISA — Por isso vão fazer outro exame?

SAMUEL — Exato, um exame para saber se ele tem o vírus ou não.

LUISA — Que bom que ainda há uma esperança... Mas, mesmo que tenha o vírus, vou ficar com ele! Quero cuidar dessa criança!

Luisa se aconchega a Samuel.

CORTA PARA

CENA 42. BOX 1/CTI/CLÍNICA/INT/NOITE
Marcio massageia a atropelada em coma, a Bela Adormecida.

MARCIO — **(*OFF*)** Será que ela é casada?... Espero que não... Deve ser tímida... Dengosa... Minha Rosa...

Silêncio.

BELA — **(*OFF*)** Tenho a sensação que já conheço este homem há muito tempo... Mas como ele é?... Só sei que é doce... Ele sente alguma coisa por mim?...

Silêncio.

MARCIO — **(*OFF*)** Um dia desses te trago um presente... Minha Rosa... Você é minha flor.

Instantes.

CORTA PARA

CENA 43. CORREDOR/CLÍNICA/INT/NOITE
Marcio, com sua maleta, e Telma caminham.

TELMA — Esse seu trabalho me parece maravilhoso.

MARCIO — Esses pequenos cuidados podem parecer inúteis, mas são muito importantes. Não sabemos se estão sentindo alguma coisa ou não, porque não demonstram. Mas tenho a certeza que percebem a nossa presença... E por isso mesmo pressentem que não foram esquecidos.

TELMA — Queria ter a metade da sua certeza, Marcio.

MARCIO — Não é certeza. É a essência do meu trabalho. Se não acreditar nisso, não há sentido no que faço. Boa noite, Telma.

TELMA — Boa noite.

Márcio dá um beijo na bochecha de Telma.

MARCIO — Bonitona.

Telma vibra. Márcio desaparece pelo corredor.

CORTE

CENA 44. BOX 1/CTI/CLÍNICA/INT/NOITE
Imagem se aproxima da Bela Adormecida. Silêncio.

BELA — **(*OFF*)** Por que ele vai embora e me deixa sozinha?... Tenho medo... Por favor, volte... Me sinto sozinha. Onde estou?

Música.

CONGELA

TERCEIRO INTERVALO COMERCIAL

BLOCO 4

CENA 45. RIO DE JANEIRO/EXT/DIA
Takes variados. Amanhece sobre a cidade. Chove. Ruas alagadas. Congestionamentos e um mar de guarda-chuvas pelas calçadas. Música.

CORTA PARA

CENA 46. CONSULTÓRIO CRIS/CLÍNICA/INT/DIA
Detetive Brandão conversa com Cris e passa umas fotos para João Pedro.

DETETIVE — O cadáver foi encontrado num beco no centro da cidade. Pela descrição parece ser a tal mulher que fugiu.

João observa as fotos. **(DETALHAR)** Vemos fotos em preto e branco, de vários ângulos, do corpo de Maria caído junto de um poste.

DETETIVE — Como em toda cidade grande ninguém viu nada. Ninguém sabe de nada. Em outras palavras, essa mulher oficialmente não existe. O que pode facilitar bastante a adoção da criança.

CRIS — Ou complicar, já que a Justiça é cega.

JOÃO — É ela sim, pobre Maria. Ela sabia que estava doente e rejeitava o filho numa tentativa de evitar a contaminação. Agora entendi toda a história.

DETETIVE — O doutor vai precisar ir ao Instituto Médico Legal reconhecer oficialmente o corpo.

CRIS — E quanto à identidade da paciente em coma, algum progresso?

CORTA PARA

CENA 47. BOX 1/CTI/CLÍNICA/INT/CLÍNICA
Um policial tira as impressões digitais da Bela Adormecida. Seus movimentos são mecânicos e insensíveis.

DETETIVE — **(*OFF*)** Agora mesmo tem um policial tirando as impressões digitais dela. Vamos enviar para São Paulo e aguardar.

Imagem se aproxima do rosto da Bela Adormecida que continua com os olhos fechados.

BELA — **(*OFF*)** Não é ele...Quem está aí?... O movimento é bruto... Sem afeto... Vá embora... Chega... Onde ele está?... O homem da loção de barba...

CORTE PARA

CENA 48. CONSULTÓRIO MARTA/CLÍNICA/INT/DIA
Márcio e Marta conversam.

MARCIO — É uma coisa íntima que nunca havia me acontecido. Conto com a sua discrição. Acho que estou me apaixonando pela paciente em coma.

MARTA — Márcio, isso é uma loucura. Você não a conhece.

MARCIO — É uma experiência nova que estou passando. Ando obcecado por ela... Profissionalmente sei que não devo, mas é mais forte. Não sei se é paixão verdadeira. Não sei como chamar. Penso nela o tempo todo. Idealizo... Desejo que desperte do coma... Ao mesmo tempo tenho medo que ao acordar não seja como imaginei.

Silêncio.

MARTA — Todas as formas de amar valem a pena. O problema está quando uma pessoa desenvolve um lado perverso e encontra prazer através da destruição do amor. Aí não vale mais.

MARCIO — Obrigado, doutora.

MARTA — Cuidado. Pare onde está. Não vá adiante.

Eles se abraçam solidários.

CORTA PARA

CENA 49. BERÇÁRIO PEDIATRIA/CLÍNICA/INT/DIA
Luisa está próxima ao berço onde vemos o bebê. Ao seu lado estão Telma e Anair, que entrega uma mamadeira para Luisa.

ANAIR — Esta mamadeira foi feita com leite em pó. Pode dar sem susto.

TELMA — Você é bastante corajosa, Luisa. Não tem medo que ele esteja com aids?

LUISA — Amor de mãe é cego. É assim que sinto.

Anair pega o bebê e o coloca no colo de Luisa.

TELMA — Quanto tempo demora para chegar o resultado do exame?

LUISA — Não sei, Telma. Não quero viver a angústia da espera. Vou viver o presente e seja o que Deus quiser.

CORTA PARA

CENA 50. FACHADA PRÉDIO/APT. CRIS/SHIRLEY/EXT/DIA

Tempo bom. Imagem se aproxima para localização e passagem de tempo. Instantes. Escuta-se a voz de Afranio.

AFRANIO — **(*OFF*)** A dona da boutique selecionou estas roupas.

CORTA PARA

CENA 51. SALA APT. CRIS/SHIRLEY/INT/DIA

Entra Afranio empurrando uma arara cheia de vestidos pendurados e envoltos em plásticos. Janaina e Shirley, segurando a bengala, mexem nas roupas.

AFRANIO — Tem algumas imitações de grifes, mas é o que há de mais chique.

SHIRLEY — Estes vestidos são lindos. Toca nos tecidos, Janaina.

JANAINA — “Num” “tô” vendo nenhum uniforme.

Shirley bate com a bengala no chão duas vezes.

JANAINA — Quer dizer. Onde está o uniforme de recepcionista?

SHIRLEY — Depois, Janaina. Para começar vai vestir este aqui.

AFRANIO — Perfeito. O preto. Vai cair feito uma luva.

JANAINA — Odeio preto. Não estou de luto.

Shirley bate com a bengala no chão.

SHIRLEY —	Não pense, Janaina. Vá para o quarto e coloque o vestido. Vamos começar a prova de roupas.

Janaina, contrariada, vai para o quarto levando o vestido preto. Bate a porta.

AFRANIO —	Assim é que gosto, Shirley. Durona. Parece até uma professora de artes marciais.
SHIRLEY —	Descobri que todos nós temos um lado nazista. É só não exagerar.

CORTA PARA

CENA 52. BOX 1/CTI/CLÍNICA/INT/DIA
Marcio massageia o corpo da Bela Adormecida.

BELA —	**(*OFF*)** É ele... Voltou... Perfume. Tenho pensado em você... Sinto saudades...
MARCIO —	**(*OFF*)** Seu corpo traz uma marca de biquíni... Muito discreto... Sabe que tenho uma moto?... Adoro sair sem destino sentindo o vento no rosto... Será que um dia você irá comigo?...
BELA —	**(*OFF*)** Tem algo diferente... Pelo toque dos dedos reconheço... Ele está escondendo alguma coisa de mim...
MARCIO —	**(*OFF*)** ... Tenho uma surpresa para você, Rosa...

Marcio continua a fisioterapia.

CORTA PARA

CENA 53. SALA APT. CRIS/SHIRLEY/INT/DIA
Afranio aperta o botão do CD. Música toma conta. Shirley bate com a bengala no chão e a porta do quarto se abre. Janaina se apresenta com um deslumbrante vestido vermelho. Instantes. Ela dá uma volta. Afranio olha para Shirley e ambos desaprovam. A partir daqui começa o desfile de Janaina em forma de clip.

CORTE DE CONTINUIDADE.

Janaina agora se apresenta com um vestido branco. O penteado está diferente. A música continua. Afranio olha para Shirley e ambos novamente desaprovam.

CORTE DE CONTINUIDADE.

Janaina de vestido azul e peruca loura. Nova reprovação.

CORTE DE CONTINUIDADE.

Janaina entra com um vestido prateado e cabelos soltos. Afranio e Shirley se entreolham admirados e aprovam o visual. Música diminui de intensidade até sumir.

AFRANIO — Tinha certeza, Janaina. Dentro de você mora uma princesa. Só falta o sapatinho para completar o traje para o baile.

Shirley abre uma caixa de sapatos. Afranio retira um par de sapatos altos que combinam com o vestido.

JANAINA — Mas o que significa isto? História de fada madrinha e príncipe? E o uniforme de recepcionista? Quero aprender a mexer com computador, atender telefone, lidar com o público, saber arquivar. Chega de roupa, maquiagem, postura e voz.

AFRANIO — Mas antes de começar a trabalhar você precisa se apresentar à sociedade. No Grande Baile do Corpo Diplomático.

SHIRLEY — Você não contou a verdade para ela?

AFRANIO — Quase.

SHIRLEY — Você é incorrigível, Afranio.

JANAINA — Como fui burra! Pensando em emprego e você me preparando para me usar num baile de gala como se fosse uma decoração no seu smoking.

Janaina vai saindo chorosa e rasgando a roupa.

JANAINA — Para mim chega. Não vou a lugar nenhum. Vou para casa.

AFRANIO — Janaina, pelo amor de Deus, volta aqui. Não pode fazer isso. Não tenho mais tempo de preparar outra pessoa para ir comigo ao Baile.

Afranio vai atrás de Janaina. Eles desaparecem porta afora. Shirley fica só.

CORTA PARA

CENA 54. CENTRO DE ENFERMAGEM/CTI/CLÍNICA/INT/DIA
Ao fundo vemos os boxes do CTI. Cris fala ao telefone com o detetive Brandão.

CRIS — Tem certeza, detetive Brandão?

DETETIVE —	**(*OFF*)** Na vida nada é seguro, doutora Cris, mas a polícia de São Paulo já despachou o homem para o Rio.
CRIS —	E esse homem sabe a identidade dela?
DETETIVE —	**(*OFF*)** Parece que tem a chave de todo o mistério.
CRIS —	Finalmente vamos saber quem é essa mulher. Obrigada, detetive. Até amanhã.

Cris desliga o telefone e caminha até o box 1, onde vemos através do vidro Marcio terminando o seu trabalho. O reflexo do rosto de Cris se espelha no vidro.

CORTA PARA

CENA 55. BOX 1/CTI/CLÍNICA/INT/DIA

Marcio cobre Bela com um cobertor. Depois abre um papel celofane, retira uma rosa e a coloca num vaso ao lado do leito. Ou coloca nas mãos dela.

MARCIO —	**(*OFF*)** Rosa... Espero que goste da flor que te trouxe de presente...
BELA —	**(*OFF*)** Sinto um perfume de flor... De rosa... Obrigada... Por favor, fique mais um pouco...

Marcio vai saindo quando encontra Cris.

CRIS —	Como é, ela reagiu a algum estímulo?
MARCIO —	Infelizmente não noto nenhuma diferença.
CRIS —	O importante é não desistir. Continuar batalhando todos os dias.

Marcio e Cris se afastam. Imagem se aproxima de Bela.

Instantes.

Detalhe da mão de Bela, os dedos se movendo lentamente. Bela começa a despertar, mas eles não notam.

Música.

CONGELA

QUARTO INTERVALO COMERCIAL / FINAL

BLOCO 5

CENA 56. FACHADA CLÍNICA/EXT/NOITE

Passagem de tempo. Cai a noite sobre a clínica. Luzes se acendem. Música.

CORTA PARA

CENA 57. ESCRITÓRIO AFRANIO/CLÍNICA/INT/NOITE

Afranio de smoking caminha desesperado pelo escritório com o convite nas mãos. Marta e Cris observam com um meio sorriso nos lábios.

AFRANIO —	Todos os meus esforços foram em vão. Sou um infeliz. Janaina sumiu.
MARTA —	Parece um menino mimado.
AFRANIO —	Vou rasgar o convite porque não vou passar o vexame de ser o único homem desacompanhado na festa.
CRIS —	Isso não vai acontecer. Eu e Marta preparamos uma surpresa. Esculpimos uma beldade.

Afranio se vira perplexo.

AFRANIO —	Quer dizer que sabiam de tudo?
MARTA —	As mulheres são assim. Enquanto vocês estão indo, já voltamos.
AFRANIO —	Muito bem. E onde está essa maravilha?
CRIS —	Seja imaginativo. Desça a escadaria da recepção como se estivesse num transatlântico, ouvindo uma valsa ao fundo.
MARTA —	Quando chegar ao final da escada, vire-se. Lá estará ela.

CORTA PARA

CENA 58. ESCADARIA RECEPÇÃO/CLÍNICA/INT/NOITE

Afranio de smoking vai descendo a escadaria devagar. Ouve-se uma valsa. Quando chega no final olha de um lado para o outro e não vê ninguém. Delicadamente uma mão enluvada entra em quadro e toca no seu ombro. Afranio se vira.

AFRANIO — Não acredito.

Visão de Shirley deslumbrante vestida a rigor.

SHIRLEY —

E por que não? Não sou tão bonita quanto Janaina, mas feia também não sou. Falo três idiomas.

Afranio beija a mão de Shirley.

AFRANIO — Minha Cinderela.

Eles saem de braços dados. A valsa continua a tocar em *off*.

CORTA PARA

CENA 59. FACHADA CLÍNICA/ESTACIONAMENTO/EXT/DIA

Passagem de tempo. A cidade amanhece. Instantes.

O som do motor de uma motocicleta em movimento interrompe a valsa em *off*. Marcio, de moto, chega e para no estacionamento. Plano de localização. Tira o capacete.

CORTA PARA

CENA 60. CONSULTÓRIO CRIS/CLÍNICA/INT/DIA

Cris conversa com o detetive Brandão e com o marido da Bela Adormecida, um homem bem apessoado e jovial. Eles entregam a Cris um álbum de fotografias.

MARIDO — Aqui está o álbum de fotografias do nosso casamento. Os documentos de Suely estão neste envelope.

CRIS — O nome dela é Suely?

DETETIVE — Afirmativo, doutora. Tudo confirmado. Eles são casados há cinco anos e moram em São Paulo. O anel de brilhantes foi presente de casamento.

CRIS — O senhor sabe que a criança não resistiu.

MARIDO — O delegado me contou. Também sei que ela está em coma. E que sofreu muito.

CRIS — Como ela veio parar no Rio? Sem documentos.

DETETIVE — A história é. Tipo briga de casal. Já confirmei os fatos.

MARIDO — Vim ao Rio a negócios. Suely me seguiu e me flagrou no hotel com outra mulher. Brigamos. Ela me atirou a bolsa no rosto e saiu correndo. Era um hotel fora do centro da cidade. Ainda vi Suely correr pelo jardim e se embrenhar pelo mato. Depois...

CRIS — ...foi atropelada numa estrada por uma paciente minha que não quis se identificar. Provavelmente jamais vou saber quem foi.

MARIDO — Estou arrasado, doutora. Perdi meu filho. Minha mulher está em coma. Acho que paguei caro por essa aventura

inconsequente.

Instantes.

CORTA PARA

CENA 61. BOX 1/CTI/CLÍNICA/INT/DIA
Marcio massageia a Bela Adormecida.

MARCIO — **(*OFF*)** Rosa... O que aconteceu?... Está diferente... Alguma coisa mudou... Ou será que eu mudei?... Rosa...

Neste momento a Bela Adormecida abre os olhos. Marcio fica perplexo.

MARCIO — Abriu os olhos! Ela está despertando...

Fixa o olhar no rosto dela por instantes e fala.

MARCIO — Está tudo bem... Me ouve?... Se me escutar faça um sinal...

Bela começa a mexer com os dedos da mão.

MARCIO — A mão reage... Vou chamar o médico... Volto já.

Marcio sai do box.

CORTA PARA

CENA 62. BERÇÁRIO PEDIATRIA/CLÍNICA/INT/DIA
Marta está abraçada a Luisa. Ao seu lado vemos Anair segurando o bebê.

MARTA — O resultado está chegando via internet. E você com as mãos frias.

LUISA — É incontrolável. Você que já passou por quase tudo na vida sabe o que quero dizer.

MARTA — Sei. É o medo. É a angústia do sofrer. Mas lembre sempre que o importante nesta vida é o amor. E isso você já está dando para essa criança.

Neste instante entram Samuel e João Pedro trazendo um envelope nas mãos. Luisa levanta a cabeça emocionada. **(SLOW MOTION)** Samuel sorri e olha intensamente para Luisa. Marta se afasta.

LUISA —	Deu negativo, não é? Ele não tem o vírus.
JOÃO —	Os dois testes de carga viral deram negativo, tanto o DNA como o RNA PCR HIV. Em outras palavras, o menino é sadio. Pouco a pouco os anticorpos da mãe irão desaparecer do sangue da criança.
ANAIR —	Agora o importante é tratar da parte legal.

Uma enfermeira se aproxima.

ENFERMEIRA —	Doutor Samuel, chamado de urgência no CTI. Imagem acompanha Samuel.

CORTA PARA

CENA 63. BOX 1/CTI/CLÍNICA/INT/DIA

A Bela Adormecida está sentada na cama. Samuel com um martelinho faz um exame simples de reflexos neurológicos. Cris está presente. Bela Adormecida agora é Suely que responde às perguntas de Cris com alguma dificuldade.

SAMUEL —	Os reflexos estão bons. Ela pode se mover. Acho que não ficou nenhuma sequela do coma.
CRIS —	Parece até um milagre. A equipe de neurologia está vindo para cá.
SAMUEL —	Às vezes os comas, tal como aparecem, desaparecem subitamente. Ela teve muita sorte. Mas deve estar meio esquecida de tudo. Com amnésia.
CRIS —	(para Suely) Qual o seu nome?

Silêncio. Cris e Samuel se entreolham.

CRIS —	Você esteve em coma. Do que se lembra?
BELA/SUELY —	Me lembro de algumas imagens... Soltas... Confusas...
CRIS —	Qual o seu nome?
BELA/SUELY —	Não sei. Não me lembro.
CRIS —	

Aí fora tem um homem que disse que te conhece muito. Pode entrar?

Imagem se afasta. Vemos no reflexo do vidro o rosto de Marcio.

CORTA PARA

CENA 64. ESCRITÓRIO AFRANIO/CLÍNICA/INT/DIA
Afranio conversa com Marta.

AFRANIO — Foi um sucesso. Êxito total. Fomos fotografados por todos os cronistas sociais.

MARTA — Quanta futilidade. Fico feliz por vê-lo contente com tão pouco. E o que vai dar de presente para Shirley?

AFRANIO — Já dei o vestido, minha companhia e a noite inesquecível.

Reação de Marta.

AFRANIO — Está bem. Vou mandar uma dúzia de rosas. Duas. Pronto.

MARTA — E quanto à moça que você massacrou, a Janaina? Vai dar o emprego de recepcionista?

AFRANIO — Está me achando com cara de santo, Santo Afrânio? Janaina me traiu e depois sumiu. Não posso fazer nada.

MARTA — Continua um machista empedernido, prepotente e infantil. Vou achar essa moça e conseguir alguma coisa para ela. Paga pela Clínica. Ouviu bem?

Reação de Afranio.

CORTA PARA

CENA 65. BOX 1/CTI/CLÍNICA/INT/DIA
Na presença de Cris o marido se encontra com a ex-Bela Adormecida, sua mulher Suely.

MARIDO — Suely. Que jeito é esse de me olhar? Não está me reconhecendo?

Silêncio.

CRIS — No princípio é um pouco difícil. Devagarinho a memória volta.

MARIDO — Talvez o que diga pode não fazer sentido. Vim aqui te pedir perdão. Dizer que te amo muito. E te levar para casa. Num novo recomeço.

Marido se inclina e beija o rosto de Bela/Suely.

BELA/SUELY — O perfume...

MARIDO — Foi o perfume que você me deu de presente... Lembra?

BELA/SUELY — Me lembro de outro cheiro... Rosa...

O marido sorri feliz aprovando.

MARIDO — O cheiro das rosas do jardim da nossa casa.

CRIS — Vou deixar vocês sozinhos.

MARIDO — Vai dar tudo certo. Vou te levar para casa.

Cris vê o reflexo do rosto de Marcio espelhado no vidro do outro lado do box.
Imagem se aproxima do rosto triste de Marcio. Instante.

MARCIO — **(*OFF*)** Adeus, minha rosa... Adeus...

Imagem fica em Márcio.

CORTA PARA

IMAGEM CONGELA.

FADE.

MÚSICA.

CRÉDITOS FINAIS. (Ficha Técnica)

FINAL DO VIGÉSIMO PRIMEIRO EPISÓDIO.

DC

CONCLUSÕES

No que diz respeito à imagem o interesse do roteirista se baseia apenas na aplicação prática das técnicas que foram expostas. Os 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 os efeitos para que o roteirista os possa integrar imaginariamente no seu trabalho sem o menor problema. Se o roteirista desconhece o termo técnico preciso pode descrever resumindo o que imagina e quer. O roteirista deve simplesmente imaginar. Realizar é problema de outros, que devem achar a via técnica e criativa necessária para obter o resultado previsto e, se for preciso, inventar.

Conversas com o diretor foram apontadas como positivas.

Outros profissionais e suas funções foram descritos para melhor compreensão do processo de produção e concretização do tratamento final.

Foram tratados aspectos sobre o elenco e indicados dois tipos magnos de equívoco que os atores podem ter diante dos papéis que representam.

Formas e formatos do tratamento final foram exaustivamente explorados. Diferenças entre cenas e sequências tiveram seus conceitos abordados, como também diferenças sobre formatação e apresentação do roteiro (estilo americano e europeu), com exemplos de vários estilos.

Mostramos a forma de um roteiro **tradicional**, a essencialidade das indicações e o conteúdo dos lados direito e esquerdo da folha do roteiro.

Falamos das **imagens**, das possibilidades infinitas do **olho da câmera**, dos efeitos especiais, dos recursos técnicos fundamentais e da **claquete** como **fator de conversão** da unidade dramática em unidade de câmera (tomada). Além disso foram classificados os **dez principais movimentos de câmera**, os **principais planos** e os **dez recursos ópticos fundamentais.** Foi um incisivo estudo sobre a imagem.

Finalmente foi apresentado um **tratamento final completo** para apreciação, análise e estudo do leitor: “A bela adormecida”, episódio da série *Mulher* (1999).

Concluindo, deve ser assinalado que, mesmo existindo um prodigioso arsenal de equipamentos e formas de apresentação de um tratamento final, cada um deve encontrar sua própria forma de se expressar por meio deste. O fator criativo é o que conta.

EXERCÍCIOS

Talvez nem todos os leitores consigam o DVD para fazer a comparação entre o roteiro final e o produto audiovisual. Mesmo assim os exercícios não serão prejudicados com e sem o visionamento da obra indicada ou apesar dele.

Um detalhe: no DVD comercializado não existe intervalo comercial.

Os exercícios são de três tempos.

A. Exercícios de conhecimento (aquecimento)

Testar noções e conhecimentos que foram apreendidos até agora.

1. Observar e separar as cenas essenciais das cenas de transição. Notar que não segue o padrão esquemático de apresentação da curva dramática americana.

2. Notar os vários tipos de diálogos envolvidos.

3. Quantos *plots* ou *subplots* existem?

4. Analisar a microestrutura das cenas. Elas são clássicas?

5. Observar indicações de cenas e indicações em geral.

B. Exercícios de análise (anatomia dramática)

O leitor se transforma num analista de uma produtora e completa as planilhas de análise que se encontram no capítulo anterior.

C. Exercícios de criatividade (reescritura)

A partir do terceiro intervalo o leitor se transforma no roteirista da obra e reescreve os dois últimos blocos criando diálogos, cenas diferentes e finais para todas as histórias envolvidas no episódio. Boa sorte.

NOTAS

1 ST. JOHN, Terence. *Como dirigir cine*. Madri: Fundamentos, 1972, p. 70.
2 Com frequência o termo *storyboard* designa também um roteiro desenhado plano a plano.
3 TCHEKHOV, A. *Um bom par de sapatos e um caderno de anotações*. São Paulo: Martins Editora, 2007.
4 CARRIÈRE, J. C.; BONITZER, P. *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1991, p. 48.

5 SWAIN, Dwight. *Film scriptwriting*. Boston; Londres: Focal Press, 1988, p. 228.
6 ROOT, Wells. *Writing the script*. Nova York: Holt, Rinehart and Winston, 1977, p. 122.
7 CARRIÈRE, J. C.; BONITZER, P. *Op. cit.*, p. 47.
8 BENJAMIN, Walter. *Sociologia da arte, IV*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1981, p. 87.

10

O ROTEIRISTA

É preciso cultivar o nosso jardim.
Voltaire (diálogo final de Cândido. In: *Cândido* [1759].
São Paulo: Martin Claret, 2005, p. 126)

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 ser indagada sobre 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, para identificar a profissão de roteirista dissesse que quando crescesse gostaria de continuar a sonhar histórias para depois contar para as outras pessoas.

Com uma definição como essa, a criança nos remeteria à figura de um contador de histórias que nasceu nas culturas mais primitivas e 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.

Queria ser ator e trabalhar no circo, no mundo do espetáculo, que ainda hoje continua a me fascinar, mas acabei por ser médico. Muitas vezes, quando olho para o que foi a minha experiência pessoal, costumo pensar na vocação de roteirista como uma fusão improvável de artista de circo e 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 êxito se dedicam a escrever roteiros. Talvez agora, com o aparecimento de cursos e pós-graduações em roteiro e dramaturgia, o panorama se altere e essa **vocação tardia** deixe de existir.

Por outro lado a organização e implantação desses cursos respondem a uma procura do mercado, a certa **redescoberta** 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. Por exemplo, reuniões com produtores e diretores ou outros contatos profissionais. Penso que escrever é um ato que se realiza solitariamente, então prefiro fazer isso em minha casa, de preferência pela manhã, durante umas cinco horas, embora conheça roteiristas vespertinos e outros noturnos. Não existem regras.

Sei também de roteiristas que escrevem, sem nenhum problema, num escritório ou na redação de um jornal, rodeados de muita gente. O que me leva a pensar que a minha ideia de que escrever é um ato solitário não é aplicável a todo mundo.

Variações à parte, 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 com estritas datas de entrega.

Como disse escrever não é a única tarefa que um roteirista leva a cabo. Além das reuniões com produtores ou diretores, ele deve se integrar no meio cinematográfico ou televisivo, e isso implica ser capaz de dar a conhecer seu trabalho por meio de contatos pessoais, da imprensa ou de agentes.

A figura do agente começa a se impor 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. Eles servem como uma espécie de menisco entre os direitos do profissional e as conversas com o produtor. O agente tem por função valorizar o trabalho do roteirista.

Na América Latina a figura do **“agente teatral ou de roteiros”** ainda é ausente. Levando em conta que o agente trabalha com **capital humano** e que o mercado sul-americano, além de pobre e restrito a telenovelas, está subjugado por forças mercantilistas, monopólicas e centralizadoras. A isso se acrescenta um desrespeito ou ausência de leis que protegem os direitos do autor, não havendo

campo legal que permita ao agente negociar seu **“produto humano”** frente ao poder da **“produção industrial”**. Reconhecemos que existem agentes de celebridades esportivas (jogadores de futebol), alguns escritórios de advocacia especializados em direitos autorais e meia dúzia das chamadas **“agentes literárias”**, que servem de interesse para alguns renomados escritores de romance. Também em sua maioria as sociedades de autores e similares não funcionam na América Latina.

E aqui coloco uma questão: quem disse que a vida dos criativos e responsáveis seminais dos meios de expressão é fácil ou algum dia chegou a ser fácil? Nunca. Desde a antiguidade viver do “criar”, na sua mais ampla expressão, sempre foi uma ameaça mal paga e pouco reconhecida. O direito do autor à imagem, a compor, dançar, cantar, pintar e ainda sobreviver é uma **luta constante**. Tão incutida na mente humana como a fábula de La Fontaine “A cigarra e a formiga”. Ela aponta de maneira aguda e preciosa que aparentemente mais vale acumular coisas do que cantar, mas que esse empenho tão atual chega a ser redimido ao som da música da cigarra. Como sugestão aconselho uma visita ao asilo da Casa dos Artistas (no Brasil existe uma num subúrbio do Rio de Janeiro). Sem palavras.

Se no Brasil não existe agente nem sociedade de autores atuante e independente ou sindicato, é importante que os roteiristas conheçam seus direitos e o labirinto dos contratos e que se vinculem às associações de roteiristas, que têm sido criadas recentemente.

Como trabalho em vários países faço parte de diversas associações e posso afirmar, com conhecimento de causa, que esse é o melhor caminho para o intercâmbio de experiências, o conhecimento da situação do mercado de trabalho e a defesa dos nossos direitos. Mas associações não têm valor legal ou jurídico e não são autorizadas a representar nem a recolher direitos dos autores.

Creio que o maior aprendizado do roteirista com seu ofício, além de desenvolver a arte de contar histórias, é até certo ponto negociar e 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 próprios sonhos**.

RECONHECIMENTO E REGULAMENTAÇÃO

Em 1851 numa tarde chuvosa em Paris escritores, dramaturgos e compositores de ópera se rebelaram. Saíram pela Place de la Bastille alardeando que a arte estava morta e que o deus Dionísio[1] seria afogado no rio Sena.

Enrolados em bandeiras francesas, exigiam pagamento do que se conhece hoje como direito do autor, fundando o que se chama atualmente **Cisac (International Confederation of Societies of Authors and Composers**)[2].

Daquela revolta de maltrapilhos artistas nasceram tratados internacionais, leis e dispositivos jurídicos que observam a criação artística em 90% dos países do mundo. É uma ONU, em que cada país tem o seu representante legal, ou sindicato, ou sociedade autoral responsável pelo respeito, reconhecimento, fiscalização de contratos e recolhimento de direitos autorais.

Também quando uma obra é difundida em outro país ou em vários, ou até mesmo de um país para o outro, eles são responsáveis pela transferência de capital, fiscalização e integridade da obra. E o texto que se segue aqui tem informações universais, disponíveis a qualquer pessoa que queira refletir sobre o processo de pagamento justo e civilizado do chamado **trabalho intelectual**.

Em 1914 os Estados Unidos e o Canadá assinaram esse convênio e criaram o **Sindicato dos Roteiristas e Dramaturgos**, estando a profissão reconhecida em seus plenos direitos, inclusive o de greve.

O Brasil assinou a convenção em 1929, depois ratificou em 1946 e se tornou membro em 1985. Seus representantes no Brasil são a SBAT (Sociedade Brasileira de Autores Teatrais)[3], que trabalha sobre uma massa falida, e a SBACEM (Sociedade Brasileira de Autores, Compositores e Escritores de Música)[4], especializada em música. Nenhuma das duas recolhe direitos de roteiristas e diretores, nem está classificada na lista de pagadores da Cisac. Na verdade os direitos musicais são muito mais bem controlados e fiscalizados no Brasil, mas ainda longe do ideal. Talvez esse fato se deva à multiplicidade de companhias produtoras multinacionais e independentes da fonografia aliadas à força do mercado, apesar da pirataria.

A Cisac tem proibições universais tal qual o **“direito moral”**, isto é, ninguém pode vender a assinatura de sua obra. Em outras palavras, um ser humano não pode transferir a sua autoria. Pode usar um pseudônimo, mas jamais renegar o direito de ser o autor. Como uma mãe, desde as leis salomônicas, que por conceber uma criatura é intransferivelmente sua genitora. Essa restrição se deveu ao expediente de autores venderem suas obras com contratos que permitiam inclusive a mudança do nome do autor. E não precisamos ir muito longe no tempo: muitos sambas no Brasil das décadas de 1940 e 1950 têm sua autoria equivocada até hoje.

Sobre o tema não confundir “direito moral” com **“ghost writer”** (escritor fantasma), aquele redator que escreve discursos, teses e conferências em nome

de outras pessoas como políticos, estudantes, jornalistas, professores etc. Também podem ser incluídos nessa franja alguns escritores que produzem textos por outros, mecanismo que se encontra mais amiúde em livros de bolso e romances novelescos baratos. Não confundir com uso de **pseudônimo** (do grego *pseudónymos*), nome falso ou suposto, em geral adotado por um escritor para manter sua privacidade ou por simples capricho, com uso totalmente permitido. Por fim atenção com o termo **“plagiador”**, este sim contemplado com inúmeras proibições já que infringe quase todas as condutas do direito do autor por copiar, apropriar-se e divulgar o material de outrem.

A Cisac também proíbe em referência aos textos teatrais, cinematográficos e audiovisuais que exista um tempo de carência, o qual pode variar entre sete e dez anos. Para o teatro o produtor tem o direito de explorar no palco o texto por dois anos para determinada língua e espaço geográfico, dentro de certas especificações de produção. O texto teatral será sempre do autor, ou melhor, ele fica emprestado para o produtor durante certo tempo e depois volta para a fonte original, o autor. O mesmo critério se repete para as obras audiovisuais. Evidentemente o tempo de carência é muito maior, como disse alcança de sete a dez anos depois dos quais retorna ao autor original. Tanto o roteiro em sua forma escrita, podendo ser revendido e transformado, como os direitos de exploração comercial deverão ser revistos, aliás o que acontece com a indústria editorial no Brasil e no mundo inteiro.

Curiosamente em vários países, e notável no Brasil, é legalmente possível abolir o termo “autor-roteirista” de um contrato e transformar o autor-roteirista numa “firma de produção de eventos”, que por acaso vende material escrito de ficção. Tudo fincado no conceito de que o neocapitalismo é definitivo, para sempre, jamais entrará em crise, e que todo cidadão que se preze deve se tornar uma “empresa”. E em contrapartida deixar de ser um individuo.

Com base nessa premissa o “direito do autor” perde seu valor, pois se trata de uma relação de “empresa com empresa” e por consequência se pode vender uma coisa para sempre a outrem, assim como “um carro, apartamento ou picolé”.

Nesse caso o que se nota é que as produtoras e as quatro redes de televisão existentes no Brasil não possuem contratos para roteiristas condizentes com as deliberações da Cisac e sim contratos entre empresas que permitem algumas discrepâncias e transgressões que incluem vendas e explorações “para sempre” e “universais”, ainda por meios a serem criados no futuro, ficando também responsáveis pelo recolhimento e captação de direitos sejam eles quais forem.

(Nota: SGAE[5] 2009 forneceu lista da Cisac, dos países membros que são cumpridores dos seus deveres internacionais. Ver notas.)

Obviamente o Brasil não faz parte nem da lista dos eventuais não pagadores. Foi simplesmente banido e esquecido. Triste constatar que o nosso sistema audiovisual tão promissor em seu início vem perdendo força gradualmente nas últimas décadas. Somos todos culpados. Não pelo que aconteceu, mas pelo que está sucedendo: é desolador constatar como uma nação com tantos habitantes e tamanho espaço geográfico e diversidade cultural contém tão poucos e repetitivos contadores de histórias, e mais quantos deles existem na vastidão desse continente sem nenhuma oportunidade de exercitar seu ofício e irradiar sua imaginação.

São cinco pontos fundamentais que creio indispensáveis para que a profissão afinal tenha algum tipo de respeito e dignidade neste país. Essa visão não é iconoclasta (do grego *eikonoklástes*, destruidor de ídolos, imagens e tradições), nem com ela pretendo desestabilizar o sistema audiovisual brasileiro. Ao contrário, é uma tentativa de aprimorar e elevar nosso talento jovem, perdido e esquecido por falta de oportunidade e estímulo.

- **Indivíduo**
  É indispensável que a profissão de roteirista seja reconhecida. Somos um apêndice que vive dentro de um emaranhado chamado Sindicato dos Radialistas. A profissão de roteirista e dramaturgo não existe como autônoma. Sem reconhecimento legal não há possibilidade de direitos e deveres, muito menos de aposentadoria. A propósito, a profissão de jogador de futebol só foi reconhecida há cinco anos e é bom lembrar que até a década de 1950 atrizes tiravam sua licença de trabalho junto com prostitutas no cais do porto.

- **Sindicato**
  Sindicato significa regulamentação. Contrato mínimo de trabalho, com cláusulas de direitos e deveres compatíveis com qualquer outro trabalhador. Não vejo nada de errado em um teto mínimo para iniciante ou colaborador que faz um trabalho tão específico e criativo. Nenhuma empresa irá falir com uma regulamentação bem feita. Só seria curioso se não fosse verdade que os países com maior massa de programação audiovisual e capacidade criativa são aqueles que possuem sindicatos e sociedades de autores bastante atuantes. E normalmente se recebe por hora de emissão televisiva.

É importante notar que os países desenvolvidos do ponto de vista da indústria audiovisual, além de defenderem o direito de seus criadores, reservam o mercado para eles. Um roteirista profissional brasileiro não pode trabalhar na Europa ou nos Estados Unidos graciosamente. É exigido um convite formal de uma empresa local, inscrição e aprovação na sociedade de autores nacional ou sindicato, pagamento de matrícula e uma série de burocracias para permissão do trabalho do estrangeiro naquela área geográfica. Afirmo isso por experiência própria, já que vivi e trabalhei em vários países.

Por tudo isso, sou inscrito na SPA (portuguesa), SGAE (espanhola), SACD (francesa), Siae (italiana), Argentores (argentina), Sogem (mexicana), ACDAM (cubana) e temporário na inglesa, alemã, russa e americana. Essa pulverização do recolhimento dos direitos autorais também não foi efetiva nem prática. Atualmente me concentro nacionalmente na SBAT e em âmbito internacional na SGAE.

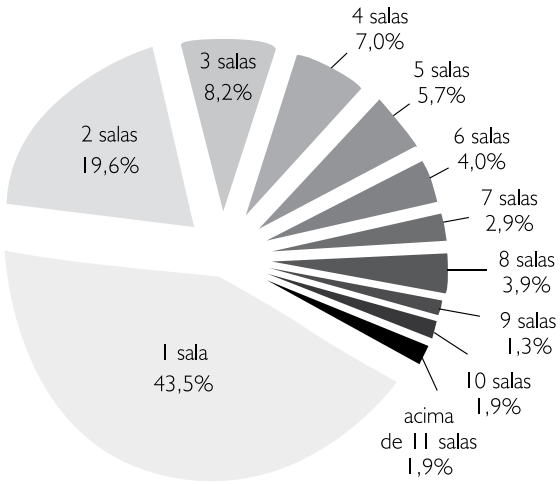
- **Mercado**

Todo artista tem direito à difusão de sua obra de acordo com a Convenção da Cisac. Claro está que isso é uma utopia, mas quer dizer o seguinte: existe uma regra de número de autores atuantes por habitantes e o Brasil, que se diz maior em tudo, tem uma das mais baixas taxas do mundo. Tanto pela programação televisiva, que se apresenta fincada na telenovela, como pela baixa produção cinematográfica e teatral, que cada vez está mais estrangulada. Inclusive monotemática: só serve comédia. Com relação à TV, cinco noveleiros fazem a programação anual de uma rede (ver capítulo 12, “Meios e linguagens”).

Sob o ponto de vista cinematográfico podemos constatar o baixo número de salas como mostra o gráfico abaixo.

Quadro 1 – Total de cinemas/salas 2007

Número de salas	Total de cinemas	Total de salas
1 sala	313	313
2 salas	141	282
3 salas	59	177
4 salas	50	200
5 salas	41	205
6 salas	29	174
7 salas	21	147
8 salas	28	224
9 salas	9	81
10 salas	14	140
acima de 11 salas	14	177
total	219	2120



Fonte: Filme B Box Offica/Exibidores – Pesquisa: Filme B

Num país continental como o Brasil, podemos notar que o número de salas é bastante irrisório.

E se vamos para o ranking dos vinte filmes de maior público e renda em 2007 vemos que somente dois filmes brasileiros tomam conta do cenário. São eles: *Tropa de elite* e *A grande família*. A tendência é infanto-juvenil, indicando que o público adulto se afastou desse meio audiovisual. Também se nota uma maciça presença da filmografia americana e de filmes de ação. Por outro lado existe uma multiplicidade de distribuidoras, dado importante já que no mercado internacional **quem produz não distribui, quem distribui não emite e quem emite não produz**. Além disso, devemos indicar a presença da pirataria no Brasil. E as dificuldades e emaranhados burocráticos para conseguir financiamento para a realização de um filme, já existindo empresas de captação e marketing cultural especialistas no assunto.

Não é por acaso que a famosa atriz francesa Fanny Ardant[6] em recente visita ao Brasil declarou numa entrevista: “Paris é uma cidade onde você pode ver filmes de todas as partes do mundo. Só não existem produções brasileiras” (*O Globo*, 8 de abril de 2009).

Quadro 2 – Ranking 2007 Brasil

Título	Distrib.	Estreia	1º fim de semana (pub. em mil)	Cópias	Salas	Renda total (R$ mil)	Público total (mil)
1 Homem-Aranha 3	Sony	4/5/2007	1.709,7	697	869	48.941	6.141,2
2 Shrek terceiro	Par/Dream	15/6/2007	1.389,0	575	705	35.687	4.688,2
3 Harry Potter 5	War	11/7/2007	873,5	725	775	31.756	4.263,8
4 Piratas do Caribe 3	BVI	25/5/2007	1095,0	679	789	30.837	3.826,7
5 Uma noite no museu	Fox	12/1/2007	548,2	453	502	22.904	3.030,3
6 300	War	30/3/2007	603,1	462	511	22.811	2.733,9
7 Tropa de elite	Uni	5/10/2007	177,9	280	321	20.396	2.417,9
8 Os Simpsons – O filme	Fox	17/8/2007	576,8	442	473	17.152	2.231,8
9 Ratatouille	BVI	6/7/2007	280,5	282	305	16.868	2.293,4
10 Quarteto fantástico 2	Fox	29/6/2007	504,2	574	628	16.390	2.135,9
11 A grande família	EUR/MAM	26/1/2007	288,1	246	262	15.476	2.027,3
12 Motoqueiro fantasma	Sony	2/3/2007	440,9	278	304	14.857	1.871,4
13 Transformers	Par	20/7/2007	517,4	530	552	14.715	1.908,6
14 À procura da felicidade	Sony	2/2/2007	253,1	201	218	13.288	1.639,3
15 Duro de matar 4.0	Fox	3/8/2007	307,6	352	367	10.118	1.164,8
16 Bee movie – A história de uma abelha	Par/Dream	7/12/2007	276,9	381	397	9.954	1.390,8
17 Antes só do que mal casado	Par	9/11/2007	129,0	115	115	9.136	1.089,9
18 Treze homens e um novo segredo	War	22/6/2007	217,2	217	240	9.094	10.24,8
19 Tá dando onda	Sony	26/10/2007	190,4	221	235	8.870	1.167,0
20 As férias de Mr. Bean	Uni	6/4/2007	160,8	140	140	7.208	880,6

Fonte: SDRJ – Pesquisa: Filme B

- **Direitos de autor**

  É comum os grupos teatrais brasileiros irem à Broadway e comprarem diretamente de agentes estrangeiros peças pagando **luvas** (termos afins: adiantamento em dinheiro, *avaloir*, *option*, reservado) e depois remetendo porcentagem da produção e da bilheteria. Se o autor é nacional só recebe porcentagem da bilheteria e os ingressos são a preço minguado.

  Quase sempre se evita o autor nacional, como se aqui não existissem dramaturgos. Também se queixam dos roteiros brasileiros. Mas alguém já se perguntou quanto se paga a eles? Como eles morrem?

  Tive peças encenadas de que só fui tomar conhecimento décadas depois. Prêmio que recebi no Japão e do qual nunca fui informado pelos produtores. Efetivamente se Deus é brasileiro Ele não é roteirista nem dramaturgo.

  Para completar o quadro de descaso a Lei Rouanet, ou qualquer outra de incentivo à cultura no Brasil, não contempla a dramaturgia nacional nem o direito de autor. Deixa o criador aos míseros 10% dos ingressos comercializados e não fiscalizados do pouco público que se dispõe a pagar o ingresso subfaturado. Enquanto isso um acrobata do Cirque Du Soleil ao fazer contorcionismos gloriosos diante dos banqueiros e das autoridades consegue subsídios para cuspir fogo. A propósito mágico é uma profissão reconhecida pelo Estado brasileiro.

  É conveniente lembrar que a cultura e o crescimento de um povo vivem do estímulo ao pensamento. Sem ele o futuro será pobre. Ou não. Já que leis de incentivo à cultura podem sofrer alterações de acordo com os governos e o quadro ser alterado.

- **Livre expressão**

  Não existe censura no Brasil. É um país de livre expressão. Mas não se compara a EUA, Inglaterra, França ou qualquer outro país europeu. Nem mesmo à Nigéria, onde se fazem mais de três mil DVDs por ano. Hoje se assiste nos EUA a ficções sobre a Guerra do Iraque muito mais críticas do que os próprios telejornais (por exemplo o filme *Leões e cordeiros* ou a série da HBO *Generation kill*).

  Além do mais o artista tem direito de dar sua visão pessoal e ficcional dos fatos por ele descritos. Deve estar livre e não se sentir controlado. Como disse o crítico Luiz Costa Lima (*O Globo*, 11 de abril de 2009): “Controle não é o mesmo que censura”. E ainda lembra que o culto da “realidade

nacional e oficial” é uma das matrizes reguladoras e empobrecedoras da ficção. E assim quando não recorremos à galhofa purificamos personagens históricas como Juscelino Kubitschek, fazendo dele um bom homem isento de pecados, torpezas ou máculas. A dramaturgia fica prejudicada e a visão do autor desconhecida. Sobra apenas um doce relato biográfico.

Tudo isso vem por conta de um mercado muito restrito e de todos os itens acima relatados, mas espero que o progresso social e jurídico do Brasil seja alcançado.

OUTRAS FUNÇÕES DOS ROTEIRISTAS

Na verdade o roteirista não precisa ser necessariamente autor do material cinematográfico, televisivo ou de outras mídias em que está trabalhando. Pode ter outras funções. Serão sucintamente nomeados **dez tipos de ofícios correlatos** ou diretamente ligados à profissão.

Coautoria

É a divisão do trabalho de autoria entre dois ou mais autores. Como exemplo cinematográfico temos Fellini. Em livros temos vários, entre eles Arthur C. Clarke. Como sabem já experimentei esse tipo de trabalho e é bastante produtivo enquanto dá certo. Todavia com o passar do tempo as amizades, como os casamentos, podem se desmanchar. Contudo estaremos ligados para sempre a uma pessoa que se tornou estranha.

Uma faca de dois gumes. Depois de algum tempo um autor segue um caminho e o parceiro segue outro destino. Em todo o caso a experiência é válida e enriquecedora. Não me arrependo de ter dividido minha autoria com ninguém. Se existe empatia, siga adiante.

Escrito com/por

Muito utilizado em telenovelas ou minisséries de muitos episódios. Existe um autor que manobra uma equipe de roteiristas. Também se utiliza em *sitcoms* ou séries de humor. O autor-roteirista escreve a estrutura (escaleta) e distribui entre os companheiros, que retomam o trabalho. Todavia a redação final é do autor e ele é o responsável por todo o material.

Criado por

O roteirista pode criar uma série, vender um argumento ou mesmo conceber uma minissérie, mas por vezes não é ele quem escreve o roteiro. Daí nasce o crédito “criado por...”, “escrito por...” ou “minissérie de...”, “escrita por...”. Esse processo pode ocorrer em caso de adaptação ou quando existem vários autores que escrevam para uma série já previamente concebida (ver item “A adaptação”, capítulo 11, “Outros roteiros”).

Colaborador

Como é chamado o roteirista que trabalha para os telenovelistas. Antigamente, poucos anos atrás, as equipes eram pequenas. Atualmente elas se agigantaram tanto pelo volume de trabalho quanto pela complexidade e multiplicidade das tramas. É o roteirista responsável por alguma trilha, execução de cena ou até mesmo pela escrita de parte de um capítulo. Um trabalho difícil, quase sem horários, pouco reconhecido. E na maioria dos casos mal pago.

Também pode existir a figura do **assistente** de roteirista, aquele mais próximo ao autor que acompanha a estrutura e delega funções para os colaboradores.

Mas nem todos os telenovelistas trabalham com equipe. Glória Peres, atual primeira-dama da teledramaturgia nacional, com sucessos em âmbito internacional, ao estilo das pioneiras Janete Clair e Ivani Ribeiro, prefere escrever sozinha. Possuindo uma imaginação profícua e intensa foi quem introduziu campanhas sociais na telenovela. Como espectador anônimo prefiro sua minissérie *Desejo*, que me pareceu um dos momentos marcantes da televisão brasileira. Em todo o caso se trata de uma dramaturga notável.

Analista

Não precisa ser necessariamente um roteirista. Mas por obrigação deve conhecer dramaturgia e a arte do roteiro. O assunto já foi tocado quando nos referimos às planilhas de análise (ver planilhas no capítulo 8, “A unidade dramática”).

Doctor script

Quando alguém está com febre se chama um médico. Talvez ele não diga muita coisa: 37,5 de temperatura e é bronquite. A febre é empírica, a temperatura é precisa, a bronquite é diagnóstica. A mesma coisa acontece com os roteiros.

Produtores, diretores e às vezes os próprios roteiristas sabem que algo não caminha bem no material escrito e convocam outro roteirista, um ***doctor script***, para dar um diagnóstico e uma possível solução para o roteiro.

A opção é válida. Mas alguns cuidados devem ser tomados:

- Captar a linha de criação do roteirista original e jamais ultrapassar.
- Tentar solucionar os problemas com o material encontrado.
- Jamais impor seus próprios conceitos e querer tomar para si a autoria.

Se esses cuidados forem respeitados provavelmente o trabalho de um bom *doctor script*, pelo menos eticamente, estará preservado.

Coordenações de dramaturgia

Ou **consultor de dramaturgia**. Grandes empresas produtoras ou televisivas necessitam desse assessoramento pelo grande volume de material que recebem. Essa função não tem nenhum poder direto, apenas retrata sua visão sobre a programação, os roteiros, projetos ou planos. Seria o que se chama de assessoramento criativo. Por exemplo, diagnosticar que em determinada programação há uma concentração de programas de humor, concursos etc.

Também a coordenação de dramaturgia fomenta novos talentos e impulsiona novos produtos para diversificar a programação. Claro está que um roteirista nessa posição fica impossibilitado de colocar seus produtos na grade de programação. Seria no mínimo antiético, para não usar a palavra castrante sob o ponto de vista criativo frente a outros profissionais.

Quanto ao funcionamento, isto é, à mecânica de um centro criativo de roteiristas ou dramaturgos de uma empresa cinematográfica ou televisiva, alerto que deve ser autossuficiente e de retroalimentação (*feedback*), em outras palavras **a resposta ao sistema criativo alimenta criativamente o sistema**.

Recordo que quando a **Casa de Criação**, de que sou um dos fundadores, da Rede Globo de Televisão era coordenada por Dias Gomes existiam quatro departamentos: **banco de ideias** (receber projetos externos e internos), **pronto-socorro** (socorrer roteiristas), **novos produtos** (estimular novas ideias) e por fim **cursos e reaprendizado** (formar novos e estimular antigos profissionais).

O mecanismo era de ***feedback***, isto é, de retroalimentação, formando novos e estimulando antigos profissionais que receberiam novos projetos e a roda se fecharia num ciclo de virtudes.

Notar que o mecanismo não é enquistado nem fechado, já que possui uma janela aberta para o mundo recebendo sempre novos talentos em seu banco de ideias. Tenho viva memória do momento em que desenhei esse esquema no apartamento no Leblon de Dias Gomes. Ele olhou para o Atlântico infindável de sua janela panorâmica e avisou: “Janete, minha mulher, deseja morrer olhando o mar”[7].

Quando fui escrever *O Tempo e o Vento* me afastei da Casa de Criação.

Jurado

Existem vários festivais e concursos de roteiros espalhados pelo Brasil e pelo mundo. Ser jurado é esquecer patriotismo, tribos e grupos, tentando ficar isento de preconceitos. Mas acima de tudo o importante é ficar calado. Não diga nem “sim”, nem “não”, nem “muito pelo contrário” em público. O que ocorre quando o júri se reúne é inviolável. E quebrar essa regra é anular a magia da premiação. E mais: tentarão de tudo para saber o que se passa nos bastidores.

Perito

Por três vezes em minha vida fui acionado pela justiça para ser perito de conflitos sobre autoria. Confesso que relutei, mas acabei cedendo pela força da lei. Em todos os três casos foram autores consagrados sendo pilhados por oportunistas. Mesmo assim li exaustivamente todos os materiais e fiz uma perícia por escrito e depois verbal perante o juiz mostrando a incapacidade e a impropriedade da queixa.

É muito difícil periciar roteiros, todavia existem provas fulminantes que demonstram que tênues **coincidências** não são plágios, **ideias esparsas** não são *plots* e **indicações sumárias** não são personagens. Acima de tudo seja imparcial, mesmo que grandes nomes estejam em jogo.

Também gostaria de relatar que a porcentagem de um produto original deve ser levada em conta e que podemos medir isso muito facilmente: se temos umas quinhentas cenas, para não dizer capítulos, e encontramos um número irrisório de comprovações ou similitudes todo o processo se torna insignificante e irrisório.

Recordo também que objetos ou produtos decorrentes do texto original são de direito do autor, tais quais: bonecos, figuras, acessórios ou marcas. No mundo

de hoje onde tudo é timbrado e empresarial esse lembrete não me parece desnecessário.

Roteiristas de outros roteiros e mídias, humor, redatores, adaptadores, TVs a cabo, documentaristas e outros

(Ver capítulo 11, “Outros roteiros”.)

CONTRATOS E ASSOCIAÇÕES

No final da década de 1970 um grupo de roteiristas composto por Jorge Duran, José Joffily, Antônio Carlos Fontoura, Leopoldo Serran e Doc Comparato criaram a Arote (Associação de Roteiristas). Nós achávamos que nosso trabalho estava em expansão e se ampliaria em todas as direções, logo uma associação para representar nossos direitos seria bem-vinda e teria grato futuro. Foi sonho de uma noite de verão.

O mercado realmente cresceu, mas não na proporção nem na direção desejadas. Ampliou a necessidade de roteiristas para filmes institucionais, de publicidade e até pornográficos, porém se reduziu em termos cinematográficos e televisivos. O tema é bastante contraditório.

De todas as formas, desse pequeno grupo nasceu a AR (Associação de Roteiristas)[8], cuja fundação teve como uma das testemunhas oculares o dramaturgo e roteirista Lauro Cesar Muniz, que com seus textos televisivos e teatrais teceu de forma única e digna o homem político brasileiro, e a quem cedo a palavra:

> Em julho de 2000 um fato concreto reuniu os autores para tomar uma posição. Doc Comparato foi procurado por redatores de um programa de humor da Rede Globo, que reivindicavam que seus nomes deveriam aparecer nos créditos de apresentação do programa. Doc escreveu uma carta de protesto, procurou os companheiros autores e obteve o apoio geral para que se encaminhasse à emissora a reivindicação dos redatores de humorismo com o apoio geral de todos os autores da casa.
> Estava dada a partida para que os autores se unissem, reivindicando da Rede Globo a criação de um núcleo de autores. Uma reunião foi organizada nos salões do Hotel Everest, em Ipanema, e os autores apresentaram por escrito uma carta, assinada por um Conselho de Autores, que foi encaminhada à direção da emissora. Como a carta não obteve resposta, nova assembleia foi convocada e a discussão se acirrou, com a decisão da criação de uma associação independente, autônoma, que congregasse os autores de televisão, em geral.
> Foi assim que nasceu a ARTV, que cresceu bastante, ampliou seus objetivos e atualmente é reconhecida pela sigla AR.

Atualmente a Associação de Roteiristas é presidida por Marcílio Moraes. Apesar de todos os esforços ainda não adquiriu nenhum poder legal, é mais uma agremiação. Inclusive, como sempre no Brasil, já é perseguida por um grupo dissidente a AC (Autores de Cinema ou Roteiristas de Cinema)[9].

E por congregar mais de uma centena de associados a AR se indispôs contra um dos editais do Ministério da Cultura e propôs um boicote. Em poucas palavras tal edital recebia roteiros e argumentos prontos dos roteiristas, pagava cinquenta mil reais (vinte mil dólares) aos escolhidos, ficava com os direitos e depois entregava a um produtor a quem pagava a princípio 2,5 milhões de reais. Além do que ele conseguisse por fora. Isto é, o roteirista faria um trabalho às escuras e se ganhasse receberia uns hipotéticos 2% de uma produção muito maior *y hasta la vista, baby*.

A AR estava corretíssima sobre isso. A falta de respeito sai da empresa privada, alcança o governo e invade o próprio Estado. Tudo como se o ato de escrever fosse algo "milagroso", fruto de uma inspiração "pouco menos que divina", carente de esforço, tenacidade e suor.

No último concurso de dramaturgia do Banco do Brasil se exigiam peças inéditas em quatro vias, xerocadas e autenticadas, além de registradas pela Biblioteca Nacional, que vive em obras e greves permanentes, e outras séries de burocracias intermináveis. Todos os direitos seriam cedidos para o Banco do Brasil e o prêmio estipulado teve o valor fabuloso de cinco mil reais (dois mil dólares). Seria cômico se não fosse trágico.

Nas televisões europeias e americanas, as empresas televisivas não produzem, elas contratam produtores independentes que por sua vez contratam roteiristas. Um produtor cinematográfico e televisivo deve gastar de 5% a 7% do custo da produção no roteiro. Além de quantidades mínimas, 3%, 4% ou 5%, dos lucros brutos ou conexos dependendo do nome do autor.

Do ponto de vista internacional os contratos são bem simples. Em televisão, a partir de um mínimo estipulado se recebe por hora televisiva de ficção. Depois por reprise, vendas a cabo, outros veículos e vendas internacionais. Todo esse processo fiscalizado pelo Sindicato ou pela Sociedade de Autores.

No exterior se pode vender diretamente um roteiro escrito por conta e risco. Os americanos chamam isso de *on spot*, ou contratado temporariamente para realizar um determinado trabalho. Normalmente esse trabalho temporário é pago em frações. Os americanos chamam isso de *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 essas porcentagens e prazos podem sofrer variações.

Na Europa uma porcentagem 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**. Esses 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 seja possível ser feito. Chamo a atenção para os direitos autorais sobre a exibição em vídeo doméstico dos quais o roteirista deve receber uma porcentagem. Coisa difícil até hoje, devido à falta de controle e ao não cumprimento da regulamentação estipulada para esse 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”.

No Brasil 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 se pode afirmar que existem dois tipos de roteiristas no que se refere à relação com o mercado de trabalho: ***free lancer*** e **contratado**.

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*). Os contratos fixos, como todos que são assinados com uma rede de TV ou uma produtora, 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 porcentagem sobre o custo de produção da obra. Também não recebe como roteirista e sim como firma.

O ***free lancer*** é aquele que vai pulando de trabalho em trabalho. Uma hora cria um filme institucional, depois é convidado para escrever um longa-metragem, uma peça de teatro etc. De uma forma genérica todos os roteiristas começam por esse caminho, tão instável como o desenho das nuvens.

CONCLUSÃO

No lugar de fazer o resumo do capítulo, prefiro finalizar com um depoimento e aspectos da Lei do Direito Autoral Nacional que me parecem indispensáveis para dar um desfecho e uma visão mais apurada do estado legal da profissão no Brasil.

Antes de prosseguir gostaria de relatar um fato. Em recente viagem ao interior do Estado do Rio de Janeiro encontrei um estudante de comunicação. Além de reclamar que sua faculdade não possuía a matéria de Roteiro na grade curricular, ele me indagou qual a possibilidade de um nordestino se tornar roteirista. Emudeci.

Como vimos o Brasil perde gerações de talentos culturais por ter um sistema audiovisual e teatral concentrador, pouco expansivo e encapsulado. Necessita urgentemente de uma oxigenação em todas as suas raízes férteis e produtivas.

Concluindo, vou destacar alguns aspectos da Lei de Direitos Autorais de número 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, que é a principal lei quando o assunto é direito de autor. Buscando a dinâmica e a objetividade, aproveito para citar os seguintes artigos da Lei 9.610/98:

Artigo 7, Capítulo II (Arts. 11 a 17), destaque especial para o Art. 16; Arts. 18, 19, 22, 24, 29, 41, 42, 44, 46 (este é importante porque é artigo do *fair use*), Arts. 49 a 51 (transferência dos direitos de autor) e Capítulo VI (Arts. 81 a 86).

A profissão de roteirista é ainda parcialmente disciplinada pelas Leis 6.515/78 e 6.533/78, regulamentadas pelos decretos de número 84.134/79 e 82.385/78, respectivamente.

Isoladamente os artigos constitucionais e decretos contêm liberdades e direitos que agem de acordo com as normas internacionais, todavia não existe respeito a esses preceitos nem por parte das empresas privadas, muito menos pelos governos sejam eles quais forem.

Também a legislação está completamente anacrônica com relação a televisão, cinema e novas mídias. Aliás atraso notável que é confirmado com o depoimento de Orlando Senna, Secretário Nacional do Audiovisual do Ministério da Cultura, de 2003 a 2007, que por um ano em 2008 foi diretor geral da Empresa Brasil de Comunicações, operadora da TV Brasil. Recordar que Orlando Senna além de excelente cineasta e roteirista é membro do Conselho Superior da Fundación del Nuevo Cine Latino-Americano e professor do Centro de Capacitación Cinematográfica do México.

Depoimento melhor não existe. Afinal, é um profissional que trabalhou dentro das entranhas do Ministério da Cultura e criou os primeiros concursos de roteiro para longas, curtas e argumentos de que se tem notícia. Mas se debateu com uma série de empecilhos que qualquer cidadão é capaz de imaginar. Com seu testemunho encerro este capítulo:

> As ações audiovisuais que tiveram maior sucesso no século XX foram aquelas que valorizaram o roteirista, que entenderam a importância seminal do roteiro no resultado final do produto [...]. A essa altura, depois dessa miopia histórica brasileira, os roteiristas brasileiros estão vivendo duas necessidades urgentes, prementes.
> A primeira delas é conquistar força política, o que só é possível através de um sindicato de classe forte. Vide o WGA, Writers Guild of America, porque é através da união, do corporativismo, que se pode concretizar a outra necessidade, que é uma legislação contemporânea sobre o assunto. Se ganhar força e atuação política frente ao governo e às empresas, a primeira necessidade estará contemplada.
> Quanto à legislação deve ser refeita não apenas porque é defasada e travadora do desenvolvimento audiovisual do país, mas também porque é confusa. Um dos fermentos da Tragédia é a inexistência de leis claras. A Lei 9.610/98, por exemplo, que define os coautores da obra audiovisual, só reconhece diretor e argumentistas, definidos como “o autor do assunto ou argumento literário, musical ou literomusical”.
> Existe uma proposta-base: “São autores da obra audiovisual o diretor cinematográfico e o diretor televisivo, o diretor de animação, o roteirista cinematográfico e de televisão, o de animação e o autor da composição musical ou literomusical”.
> A nova legislação terá de fixar a natureza da obra audiovisual como obra de coautoria e não como obra coletiva, como está nos textos legais, e também fixar o conceito de autor-roteirista, que não existe em nenhum desses textos.
> Terá de chegar ao século XXI se referindo a obra televisiva e a outros tipos de mídias, já que agora só temos leis sobre “obra cinematográfica”.
> Terá de garantir aos roteiristas o direito de remuneração pela execução pública de suas obras como os músicos têm. Aliás, os músicos são bastante defendidos.
> Terá de estender os direitos morais, hoje circunscritos ao diretor, a todos os coautores da obra audiovisual. São os direitos morais íntegros que garantem reivindicar a autoria da obra, ter o nome creditado como autor, conservar a obra inédita e proibir modificar a obra. Além de transmiti-la

universalmente e para sempre.

Terá de regulamentar os contratos: um dos desvios capitalistas brasileiros atuais é o contrato com pagamento dependente de aprovação do projeto, da captação, os tais “projetos contingenciais” que, em 90% dos casos, nem contratos são...

A boa saúde da atividade dos roteiristas no Brasil está relacionada com a regulamentação da profissão e a criação de uma legislação audiovisual atual e abrangente, onde tal profissão se insere.

NOTAS

1 Dionísio, deus grego do vinho, das festas, do prazer. É a divindade do teatro.

2 Cisac (International Confederation of Societies of Authors and Composers), www.cisac.org. Existem duas categorias nessa organização. Aquelas que reconhecem sua existência, mas não cumprem suas recomendações. E aquelas que são membros e que devem cumprir suas obrigações tanto em âmbito nacional quanto internacional. Por exemplo: os Estados Unidos possuem um sindicato que cumpre plenamente todos os seus direitos em âmbito nacional e internacional, suas transferências são feitas por meio dos agentes. Já a China não é membro, portanto não paga nada. O Irã só reconhece se o autor for inscrito na sua sociedade e for lá buscar pessoalmente o seu quinhão. Enfim cada cultura é uma sentença. Mas de uma maneira geral quanto menos democrático o país for, quanto mais pobre ou monopolizado, menos sindicalizado e respeitador dos direitos ele se apresenta. Apontar bons ou maus pagadores aqui seria no mínimo descortês, mas posso adiantar que na América do Sul México e Argentina são tidos como os mais corretos. Segue adiante a lista completa dos países signatários: África do Sul, República Tcheca, Albânia, Argélia, Angola, Argentina, Armênia, Austrália, Áustria, Barbados, Bélgica, Belize, Benin, Bolívia, Bósnia e Erzegovina, Brasil, Bulgária, Burkina Faso, Camarões, Canadá, Cazaquistão, Chile, China, Colômbia, Congo, Costa Rica, Croácia, Cuba, Dinamarca, República Dominicana, Equador, Egito, El Salvador, Estônia, Finlândia, França, Geórgia, Alemanha, Gana, Grécia, Guatemala, Guiné-Bissau, Vaticano, Honduras, Hong Kong, Hungria, Islândia, Índia, Indonésia, Irlanda, Israel, Itália, Jamaica, Japão, Quênia, República da Coreia, Latvia, Lituânia, Luxemburgo, Macedônia, Madagascar, Malawi, Malásia, Ilhas Mauricio, México, República da Moldávia, Moçambique, Namíbia, Nepal, Holanda, Nicarágua, Nigéria, Noruega, Peru, Filipinas, Polônia, Portugal, Porto Rico, România, Federação Russa, Santa Lúcia, Singapura, Slovaquia, Sérvia e Montenegro, Espanha, Sri Lanka, Suriname, Suécia, Suíça, Taiwan, República Unida da Tanzânia, Tailândia, Togo, Trinidad e Tobago, Tunísia, Turquia, Uganda, Ucrânia, Reino Unido, Estados Unidos, Uruguai, Venezuela e Zimbábue.

3 SBAT (Sociedade Brasileira de Autores Teatrais), Av. Almirante Barroso, 97, 3º andar – Castelo – Rio de Janeiro-RJ, Brasil – Cep: 20031-005 – Tel/Fax: (21) 2544-6966 / 2240-7431 – Cx. Postal: 1503.

4 SBACEM (Sociedade Brasileira de Autores, Compositores e Escritores de Música), Av. Almirante Barroso, 97, 3º andar – Castelo – Rio de Janeiro-RJ, Brasil – Cep: 20031-005 – Tel/Fax: (21) 2544-6966 / 2240-7431 – Cx.Postal: 1503.

5 SGAE (Sociedad General de Autores y Editores de España). Representante no Brasil: Vanisa Santiago, Rua Jardim Botânico, 674, Oficinas 113 / 114 – Jardim Botânico – CEP: 22461-000 – Rio de Janeiro-RJ, Brasil – Tels.: (55 21) 2259-6292 / 5764 / 6042, Fax: (55 21) 2239-4682 – E-mail: dominio@sgae.com.br.

6 Fanny Ardant (França, 1949), atriz de cinema e do teatro francês. Intérprete e celebridade de fama internacional.

7 Alusão a Dias Gomes (Brasil, 1922-1999), dramaturgo, autor de *O pagador de promessas* (Palma de Ouro em Cannes, 1962) e dono de um estilo próprio, popular, satírico e crítico-social político. Membro da Academia Brasileira de Letras, trabalhou em Rádio, TV, teatro e cinema. Casado na época com Janete Clair (Brasil, 1925-1983), mito indiscutível da radionovela e telenovela brasileira. Existe extensa e pertinente bibliografia sobre Janete Clair e Dias Gomes.

8 AR (Associação de Roteiristas), www.artv.art.br. Secretaria – Av. Almirante Barroso, 97, 3º andar – Castelo – Rio de Janeiro-RJ – Tel.: (21) 2544-6628.

9 AC (Autores de Cinema ou Roteiristas de Cinema). É uma associação de roteiristas criada em agosto de 2006 com o objetivo principal de profissionalizar a atividade e assegurar a boa qualidade dos projetos e, por consequência, o crescimento da indústria cinematográfica no Brasil. Blog: http://autoresdecinema.zip.net/.

11

OUTROS ROTEIROS

RHETT BUTLER — Eis aqui um soldado do Sul que a ama, Scarlett. Quer sentir seus braços, que deseja levar a recordação dos seus beijos para o campo de batalha. Não importa que 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)

REFLEXÕES SOBRE OUTROS ROTEIROS

O trabalho do roteirista não se limita à escrita de roteiros originais para o cinema e a televisão e outras mídias. Pelo contrário, conta com muitíssimas outras possibilidades. As técnicas de escrita de roteiros que foram explicadas neste livro e por meio de exercícios se aplicam ao trabalho da criação de originais são extensivas a outros tipos de roteiro. Precisamente um dos objetivos do livro é fixar uma metodologia básica e fundamental para a escrita de qualquer tipo de roteiro.

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. Um show televisivo de variedades deve ter no final um grande momento, a apoteose, o clímax. Os fundamentos são os mesmos e isso se aplica também para as novas mídias.

São apresentados aqui **outros tipos de roteiro**. A adaptação, os documentários e os filmes ou vídeos institucionais e educativos. Também se faz referência ao videoclipe, ao humor, às fotonovelas e à publicidade, entre outros.

O campo de trabalho do roteirista é cada vez mais extenso. Existem autores especializados na escrita de roteiros para desenhos animados e parece lógico supor que os programas holográficos deste milênio precisarão 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 qualificar quanto ao talento do autor. Se esses tipos de roteiros se separaram do conjunto do livro, foi para ressaltar a especificidade de cada um deles, sublinhando brevemente as respectivas características próprias. É uma questão de especialidade, não uma categorização.

A ADAPTAÇÃO

Com frequencia o roteirista inexperiente costuma achar mais fácil a adaptação do que a escrita de um roteiro original. No entanto não se engane: a adaptação é uma transcrição de linguagem que altera o suporte linguístico utilizado para contar a história. Isso equivale a **transubstanciar**, ou seja, transformar a substância. Vale a pena recordar que **uma obra é a expressão de uma linguagem**. Portanto uma obra é uma unidade de conteúdo e forma. No momento em que fazemos nosso conteúdo e o exprimimos em outra linguagem, forçosamente estamos dentro de um processo de **recriação** e **transubstanciação**.

Claro que o fato de recriar implica o risco de que o produto reelaborado perca em relação ao original. E às vezes sucede que a adaptação resulta melhor do que o próprio original. Isso se deve ao fato de o material da história ser mais adequado a outro tipo de suporte dramático. Adaptação implica escolher uma obra **adaptável**, isto é, que possa ser transformada sem perder qualidade, e nem todas as obras se prestam a esse gênero de trabalho.

Um exemplo típico de adaptação impossível é a obra *Ulisses*, de James Joyce[1], 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.

A adaptação implica certas limitações criativas, uma vez que o roteirista deve levar em conta o conteúdo da obra. Os ambientes, as personagens, as intenções e o universo do autor original. Tais limitações podem ser positivas e dar asas a

uma obra substancialmente superior à original. Tudo depende do talento do roteirista e de seu conhecimento do material adaptado.

Graus de adaptação

Existem vários níveis, ou **graus de adaptação**, com base no maior ou menor aproveitamento dos conteúdos da obra original. É óbvio que estão em jogo três aspectos da obra original: as **personagens**, a **narrativa da história** e o **tempo em que ocorre a ação**. Dependendo do material a ser adaptado e do grau estendemos, reduzimos, mudamos de época ou não, acrescentamos ou diminuímos personagens, mantemos ou nos desviamos da narrativa original e assim por diante.

Estabelecemos os graus de adaptação apresentados a seguir.

Adaptação propriamente dita

Consiste em 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. É necessário ter em conta que esse tipo de trabalho não é uma mera ilustração audiovisual, mas que é preciso ultrapassar o **limite da fidelidade** para se conseguir um roteiro correto e eficaz. Um bom exemplo 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 me recordo da frase de Suso d'Amico: "A melhor maneira de um adaptador ser fiel a uma obra é ser totalmente infiel".

Baseado em...

Nesse caso é exigido que a história se mantenha íntegra, embora se possa alterar o final. Podemos modificar o nome das personagens e algumas situações. A **fidelidade** que o adaptador guarda ao original é menor, mas o original deve ser reconhecido. Os clássicos de terror romântico adaptados ao cinema podem ser um exemplo apropriado: os diversos *Dráculas*, baseados 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. Alguns **aspectos funcionais** da obra são respeitados e mantidos. Por exemplo, o tempo em que a ação tem lugar. A obra de Walter Hill, *Os selvagens da noite* (1979), foi inspirada no romance de Sol Yurick, que por sua vez foi inspirado na *Anabasis*, de Xenofonte. O grau de fidelidade é menor. Podemos alterar a época em que ocorre a ação.

Recriação

O roteirista se apodera do *plot* principal e trabalha livremente com ele. É livre para transformar 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 recriado com base em Sêneca.

Por outro lado não se deve confundir recriação com **desvirtualização**. Desvirtuar é fazer que a obra original fique desfigurada no seu *ethos*, ao passo que na recriação este se mantém intacto.

A recriação é um processo que utilizamos mais para o conto, já que este é curto e merece novos ingredientes.

Adaptação livre

É um trabalho muito próximo da adaptação propriamente dita. Não há alteração de história, tempo, localizações nem personagens. Consiste apenas em dar mais ênfase a um dos aspectos dramáticos da obra, criando uma nova estrutura para todo o conjunto. É sentir, ver, narrar e explorar o original de uma **maneira particular**. Podemos citar a última adaptação de *Dom Casmurro* de Machado de Assis, escrita por Euclides Marinho (Brasil 2008-2009), em que parte do livro existia, mas de uma forma alegórica e circense.

Enfim a história continua íntegra, mas através de uma nova visão, de um novo ponto de vista criado pelo roteirista.

Fontes de adaptação

Desde o início do cinema as fontes de adaptação foram os veículos culturais precedentes. Primeiro o teatro, seguido de literatura, romance e conto.

Atualmente alcança até o mundo dos quadrinhos. Não se pode falar em **autofagismo**, mas sim em aproveitamento. Uma arte alimentando e influenciando a outra, como planetas de um mesmo sistema solar.

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 se baseando 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 mostrar o que aconteceu ou está acontecendo. Em outras palavras, falta o sentido da concomitância.

Na versão audiovisual se evita a utilização desse recurso, fazendo que tudo aquilo que é dito ou contado no original teatral seja visualizado. Por outro lado no teatro se trabalha num palco, ao passo que no audiovisual esse aspecto tem possibilidades ilimitadas. Nesse tipo de adaptação é sempre aconselhável tentar multiplicar de forma criativa o número de locações e cenários e sua verossimilhança.

A teatralidade, em princípio um defeito, pode ser o aliciante 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 WelIes[2], Polanski ou Kenneth Branagh, para indicar alguns notáveis adaptadores do mestre. **Transformando e transmutando**.

Lembrar que a peça possui o cerne de toda dramaturgia, pelo qual deve ser respeitada ao máximo. Sendo fonte é passível de extensão até certo ponto, pois pode se tornar **diluição**.

Também ao adaptar alguma peça para outro veículo audiovisual é bom estudar toda a trajetória do dramaturgo original, suas facetas e outras obras. Esse arco histórico nos dará uma boa medida da capacidade criativa do dramaturgo em questão e com serenidade poderemos nos envolver em seu mundo imaginário sem feri-lo em demasia.

Recordar que todos os prêmios de grandes adaptações nascem de peças de teatro ou romances. Sementes inevitáveis da criação mais pura.

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*. Quando adaptamos um conto deparamos com um material básico bastante condensado, com base no qual se deve construir o restante: diálogo, ação dramática, *plots* etc. Devemos desenvolver o que está implícito.

Tudo isso terá de ser feito com cuidado para manter o espírito da obra. Embora o roteirista seja livre para acrescentar ou mudar alguns aspectos funcionais, o básico deve ser mantido porque as características da obra e sua atmosfera terão de ser **reconhecidas**. Esse cuidado é importante: podemos recriar e acrescentar, mas nunca descaracterizar ou desfigurar a obra original. Enfim a adaptação de um conto é um trabalho de **extensão**, de prolongar frases, descobrir intenções ocultas, perceber nuances, imaginar concepções e captar emoções ocultas num texto curto.

O romance

Diferentemente do conto ou da obra de teatro, o trabalho de adaptação de um romance se baseia 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 costuma ter diálogos. Consequentemente terão de ser criados pelo roteirista de acordo com o perfil das personagens. Respeitando tanto quanto possível as indicações do autor original, se esse contato for possível. Mas na maioria das vezes a pesquisa do roteirista é feita por meio de leitura de outros romances do mesmo autor. Quando adapto um livro, leio outras obras do autor para me impregnar do seu universo criativo.

É uma chave de contaminação excelente já que durante semanas o roteirista absorve vocábulos, semânticas, construções narrativas e acima de tudo é capturado pela cosmologia de outro ser criativo. Nos tornamos uma espécie de Zelig, a já citada personagem de Woody Allen[3] que ao contato com outra pessoa se transforma nela, um homem camaleão. Isto é, tentamos escrever e pensar como se fôssemos o autor original, apenas mudamos a forma de divulgação da obra.

Fatores a ter em conta

O material adaptável se apresenta 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 disse o arquiteto Niemeyer, construtor de Brasília, "Qualquer traço no papel se pode converter em concreto", nem todas as obras escritas para ser lidas podem ser transferidas para a tela. O roteirista deve descobrir se é possível levar a cabo essa transformação.

Buñuel tentou por oito vezes adaptar o livro *Under the volcano*, de Malcolm Lowry, e nunca chegou a ficar suficientemente satisfeito de forma a partir para a realização do filme. John Huston, porém, o fez. Melhor ou pior, certamente sua versão de *À 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:

- Verificar se é possível passar a obra para a linguagem cinematográfica ou televisiva.
- Seguir o mesmo processo da criação de um original: fazer uma *story line*, desenvolver o argumento etc.
- Reduzir o material aos aspectos essenciais e começar daí.
- Dedicar tempo à reflexão. Ler vários materiais do autor original.
- Ser fiel ao original e evitar fazer unicamente transliterações. O importante é transformar sem transfigurar.
- Estar alerta quanto à questão dos direitos de autor.

Essas notas são as principais em todo o trabalho de adaptação, o resto depende exclusivamente do talento do roteirista.

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 que tem à mão. É um trabalho muito complexo e sempre que possível deve ser feito em colaboração com educadores, psicólogos etc. Mas é de bom tom advertir que por vezes eles podem mais obliterar que semear a criatividade.

A criança ainda não está **intelectualmente formada** e toda precaução é pouca. Com isso queremos dizer que qualquer espetáculo ou texto para criança

deve ter por objetivo o enriquecimento do universo dela, sua formação. 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**, com uma mensagem fundamentalmente ambígua e cheia de significados. Tentar reduzir as ambiguidades da vida a um maniqueísmo, **o Bem e o Mal**, é prestar às crianças um fraco serviço e estragar sua capacidade de aproveitar e compreender o universo em que vivem.

Escrever para crianças é uma das atividades mais criativas e agradáveis, porque está impregnada de afeto e poesia. O público infantil é muito exigente e 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 explicamos de forma adequada.

No livro já se fez alguma referência a Vladimir Propp e à sua teoria sobre a fábula e os contos de fadas. O autor que estiver interessado em escrever para crianças encontrará em Propp uma fonte de conhecimentos indispensáveis para realizar sua obra.

Existe um universo de materiais sobre o assunto e vários autores-roteiristas especializados no tema, tanto brasileiros quanto estrangeiros. Eu mesmo escrevi peças, livros e filmes infantis. E posso garantir que usei o mesmo processo de criação que utilizo para a confecção de um roteiro para um drama adulto. De todas as formas ao escrever um texto infantil devemos nos “vestir de calças curtas, boné e camiseta”. Voltar ao passado e recordar que uma bicicleta não era uma bicicleta e sim um avião, um *transporter*, a boneca uma miss e que tudo ao nosso lado adquiria significado e valor que os outros não viam nem enxergavam. Enfim, que as cores eram mais vivas, nítidas, únicas e que sempre as víamos pela primeira vez.

Para dar desfecho a esse tópico acrescento o prólogo da minha peça infantil *A incrível viagem*, em que descrevo algumas sensações do autor ao escrever para crianças. É sempre bom lembrar que de acordo com Sigmund Freud[4] os únicos seres na Terra a quem é permitido imaginar, delirar e brincar sem serem chamados de loucos são as crianças e os artistas.

> Não existe nada mais delirante que escrever teatro infantil. Delirante e lógico. E a mistura é lógica sim. Porém, se parecer impossível, juro, é perfeitamente realizável. Ou pelo menos tentei.
> É delirante.
> O autor se livra do mundo real e cai no mágico, na fantasia pura, e deixa a ficção rolar. Se liberta de conceitos formados, porque criança não tem preconceitos. Se desatina, porque criança tem tino e sabe que o autor desatinou. E perdoa.

Criança fabula, jamais mente. E brinca. Acredita na farsa do teatro, sabendo no fundo que não se acredita para sempre e nem sempre.
É lógico.
A peça deve ter lógica e ser concatenada, porque criança pensa. Pensa até demais e sente muito. Pressente o desprezo se a coisa não for bem feita e se ressente. Por isso mesmo seria ilógico ferir este tão pouco de criança que pode ir ao teatro.
Enfim, delirante e lógico, digo categoricamente: sejamos lógicos, imaginativos e delirantes como as crianças, pois só assim seremos adultos.
Ou vice-versa.

SHOWS, MUSICAIS E GRANDES EVENTOS

Um roteiro para um programa musical é uma tarefa muito específica visto que se mistura com o trabalho de outros artistas: músicos, cantores e compositores. Isso significa que o roteiro vai ser estabelecido com base nas conversas com cantores, compositores, bailarinos e afins. Saber que gênero e estilo desejam. Normalmente os shows se dividem em cinco tipos:

- Shows de cantores
- Shows e programas de variedades
- Musicais
- Operetas
- Grandes eventos

Shows de cantores

Existe o roteirista de shows de cantores. Deve conhecer a música e a coreografia e dar uma linha temática ao espetáculo. Cada show tem uma **temática de fundo** que é própria. Um tema central que o artista quer simbolizar. Modelos dessas temáticas estão presentes no próprio nome dos shows. Por exemplo, *Alma*, de Milton Nascimento, ou no show da Madonna. Os grandes shows têm por trás um bom roteiro. O trabalho do roteirista é tentar descobrir esse 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 se chama **apoteose** e se funde com o **epílogo**, dando lugar ao **grande final** (*le grand finale*).

Shows e programas de variedades

Um espetáculo de variedades, por sua raiz circense, é um gênero que exige uma grande habilidade por parte do autor. Este terá de distribuir pelo roteiro uma grande quantidade de artistas de diferentes categorias como: cantores, malabaristas, humoristas etc., alternando momentos mais densos e sérios com momentos de humor, música, entrevistas, notícias etc.

Dissemos que o roteiro de um show deve ser feito em colaboração com artistas e intérpretes, com base nas informações que eles fornecem. Os artistas são a força viva do espetáculo e devem estar completamente a gosto dentro do roteiro para empreender voos cada vez mais altos.

Como show de variedades ao vivo, podemos dar o exemplo do Cirque du Soleil. Quanto à televisão, nos chamam a atenção dois programas dominicais no Brasil: *Fantástico* (TV Globo) e *Domingo Espetacular* (Record). No mundo ainda existem as galas, da TVE na Espanha, que são na verdade shows ao vivo, o antigo *Estúdio Uno* (RAI) e *Extravagância* (TV Portuguesa).

Esses programas de variedades trabalham com **módulos**, são fragmentos de conteúdos específicos produzidos durante a semana e emitidos no programa, uma revista de variedades. Assim: módulo de entrevista exclusiva, historieta de humor, clipe da semana, notícia bizarra, curiosidade, animal em extinção, comportamento, política, denúncia, memória, entre outros.

Além de criar os módulos ele deve interligar todos de uma forma dramaticamente instigadora, para manter e aumentar o interesse do espectador a cada bloco do programa.

É evidente que o programa de estrutura modular, como o de variedades, depende da escolha, do conteúdo e interesse de cada módulo, e não somente da ordem de emissão e apresentação.

Outro detalhe a ser levado em conta é que normalmente esse tipo de trabalho é realizado por jornalistas.

Musicais[5]

Curiosamente, mesmo sendo um país muito rico em termos musicais, o Brasil é pobre nesse tipo de espetáculo. Contamos nos dedos os espetáculos desse gênero como: *Gota d'água* e *Ópera do malandro*, de Chico Buarque de Hollanda, *Sete*, de Cláudio Botelho e Ed Motta. Normalmente importamos espetáculos da Broadway, rua que concentra os grandes teatros em Nova York, ou do West End Londrino, bairro dos teatros ingleses.

Talvez isso se deva às especificações do autor que precisa aliar ao talento de dramaturgo as qualidades de compositor, letrista e fino poeta. Parabéns para eles.

O **musical** é um estilo de teatro que congrega música, canções, dança e diálogos falados. Só nessa frase vemos a complexidade que pode ser a criação e escritura desse espetáculo. Ele está intimamente ligado à ópera e ao cabaré. Os três apresentam estilos singulares, mas estão integrados.

O **cabaré** nasceu nas tavernas e com os menestréis medievais. Depois invadiu a Europa no início do século XIX. Posteriormente se transformou no chamado **teatro de bolso**, pequeno teatro feito em pequenos espaços. Em seguida se transformou em pequenos shows noturnos com novas expressões musicais que chamamos de **alternativos**.

Já o **grande musical** é uma dissidência da ópera clássica. A estrutura que conhecemos hoje foi estabelecida em 1943 com a estreia de *Oklahoma!*, de Richard Rodgers e Oscar Hammerstein II. O que passou a ser diferente? A narrativa não parava para ser executada uma canção, a história seguia firme dentro das canções e com isso o tema fluía sem problemas. As personagens eram bem desenvolvidas, assim como as coreografias que ajudavam a contar o enredo sem a desculpa para colocar mulheres com roupas reduzidas no palco. O que acontecia nos shows de Folier Beges, o *cancan* na França.

Rodgers e Hammerstein desafiaram a convenção dos musicais ao colocar uma voz fora do palco cantando em vez de um coro de garotas no primeiro ato. *Oklahoma!* foi o primeiro ***"blockbuster"***, grande sucesso da Broadway feito para a família americana. Junto criaram uma coleção extraordinária de clássicos mais amados e duradouros musicais: *Carrousel* (1945), *South Pacific* (1949), *The king and I* (1951), *Cinderella* (1957) e *The sound of music* (1959). Mas para que o sucesso de um musical aconteça antes é preciso um imenso trabalho colaborativo.

Normalmente existem vários autores em um musical, os escritos por uma pessoa só são quase raros. O roteirista de musicais cuida da estrutura do tema, o compositor da música, o letrista da parte lírica. Ou todas essas partes podem ficar sob a responsabilidade de uma só pessoa, o escritor/compositor.

Não existe uma regra para o que vem primeiro, se é a música ou a letra. Às vezes a melodia inspira uma letra ou a letra a melodia. Contudo a maior inspiração para todos os roteiristas de musicais é o tema da história principal.

A ideia para um espetáculo musical pode vir dos próprios autores ou de quem os contratou para a composição do espetáculo. O teatro musical tem a tradição de converter livros e outros materiais para o gênero. A mais conhecida

transposição de livro para musicais é *O fantasma da ópera* de Andrew Lloyd Webber.

Nunca esquecer que a história de um musical segue uma linha dramática teatral pura. Em gênero comédia ou drama, mas sempre com uma inflexão romântica.

Operetas[6]

A **opereta**, ou "pequena ópera", é um estilo mais leve do que a ópera. Tanto em termos musicais quanto em conteúdo abordado pela história. Outra diferença na construção dramática de uma opereta é que é proporcionalmente mais recitativa, menos cantada, do que a ópera ou o teatro musical seriam. A opereta possui partes dialogadas e não musicais.

A opereta teve seu auge do final do século XIX até o início do século XX. É de um modo geral uma versão mais curta, menos ambiciosa e ostensiva do que a ópera, mas caminha lado a lado com outros estilos como **vaudeville**, **singspiel** e **ballad opera**. Hoje em dia a opereta é mais conhecida como **comédia musical**. Seu elenco é composto de cantores de formação lírica.

A opereta é um estilo que surgiu da ópera cômica francesa, ainda no século XIX, para satisfazer à necessidade de obras mais curtas e com certa leveza em contraponto à opera comum, que possuía obras mais sérias e de longa duração.

O trabalho para a criação de uma opereta também é colaborativo, assim como no caso dos musicais. Uma grande colaboradora na composição das músicas de uma opereta foi **Chiquinha Gonzaga**, que com sua opereta *Forrobodó* chegou a mais de 1.500 apresentações seguidas após a estreia. Antes desse sucesso havia composto a trilha da opereta de costumes *A corte na roça*.

Grandes eventos

No Brasil há vários anos conhecemos um grande evento e ele se chama **desfile de escola desamba**. Essa frase não é pejorativa. Pelo menos três carnavalescos de renome tiveram aulas comigo. Uma delas, Rosa Magalhães, ganhou em 2008, em Nova York, o Emmy (categoria evento), maior prêmio internacional relacionado a grandes eventos, pela abertura do Pan Americano no Rio de Janeiro em 2007. Mais que merecido.

O desfile de escola de samba requer enredo, desenvolvimento, evolução, ritmo, abertura, encerramento, cadência, enfim todas as etapas teóricas de um roteiro. Só que são duas mil pessoas ou mais interpretando e expressando por meio do corpo, da dança e da música uma história.

Aliados à coreografia temos a cenografia, os figurinos, os adereços, a movimentação de carros alegóricos e a movimentação humana. Um trabalho tático, técnico e artístico bastante complexo que requer meses de estudo, concepção e trabalho árduo.

Tive oportunidade de acompanhar em Barcelona os preparativos de abertura das Olimpíadas (1992), pois trabalhava na mesma companhia produtora responsável pela concepção e show da festa olímpica.

Havia um salão inteiro repleto de computadores, além de maquetes nas quais bonequinhos eram colocados e se via perfeitamente o homem com a flecha atirando para acender a tocha olímpica. Momento incrível concebido por um publicitário catalão que trabalhava para a produtora Trinca, atualmente Endemol.

Essas produtoras empregam roteiristas e publicitários especializados em grandes eventos, tanto esportivos quanto de lançamentos de produtos e programas de interatividade como *Big Brother*.

Isso só demonstra que outros campos jamais imaginados por mim estão se abrindo ou se abrirão para o roteirista do terceiro milênio. É lógico que um trabalho de tamanho vulto requer uma equipe composta por roteiristas, coreógrafos, cenógrafos, diretores, iluminadores, entre outros profissionais da área. Todavia o trabalho de concepção original, isto é, a linha temática, continua na mão do roteirista que escreve várias *story lines* e propõe ideias. É a semente escrita de todo o processo que se tornará posteriormente um espetáculo de multidões para multidões. E ao vivo.

PROGRAMAS EDUCATIVOS

Pode acontecer que o roteirista seja contratado para escrever especificamente para a educação e concretamente para a transmissão de uma determinada matéria. Na realidade é um campo que exige uma especialização bem determinada em que a capacidade profissional é posta a serviço de temas científicos ou não, mas com função didática.

É um entre tantos terrenos intermediários que existem no mundo do audiovisual, no qual a interdisciplinaridade é moeda de troca. Digamos que o perito em roteiros educativos deve reunir três experiências:

- **Escritor** profissional de cinema e televisão
- **Educador** ou pedagogo
- **Professor** especializado numa determinada matéria

Todas elas são resumidas em duas **virtudes essenciais**: a de explicar com clareza e a de escutar com atenção.

O professor e o educador terão de explicar ao roteirista o que desejam explicar ao público, não o que deve ser escrito. O trabalho do roteirista é adaptar as ideias propostas e encontrar a fórmula adequada. Ele deverá ser receptivo e convencer seus interlocutores de que sua escrita é efetivamente a adequada para converter a mensagem que se pretende transmitir.

As últimas tendências no uso educativo da TV apontam para o **ensino flexível**, a produção de materiais de aproveitamento múltiplo e máxima adaptabilidade.

É claro que o roteirista não é educador nem professor, por isso trabalha em equipe. É guiado por professores e educadores que conhecem o assunto. Também lê sobre o tema, tem reuniões e depois deixa a imaginação fluir.

Recordar que esse tipo de material não é só de nível escolar primário ou secundário. Também alcança a universidade, conhecimentos gerais como primeiros socorros, formação técnica e profissional e serviços de utilidade pública.

Creio que os programas educativos, seja por meio da televisão, do ciberespaço ou do CD-Rom, são apenas um recurso **estimulador e revelador** para o estudante. Em alguns casos eles podem servir até como exercício e como o que é chamado de **repetidor**, para fixar conceitos.

Essa observação é importante e extremamente necessária porque, por mais que a tecnologia fique sofisticada e o método de transmissão de conhecimento refinado, nada, absolutamente nada substitui o fator humano. A figura do professor.

Sobre o tema outro processo é somado: a **educação a distância**. Graças aos imensos avanços tecnológicos, tem um futuro promissor e parece indiscutivelmente uma das formas mais férteis de transmissão de conhecimento jamais imaginadas pelo homem. Além de sua função socioeducativa, ela abre e ultrapassa fronteiras e diminui preconceitos. Paradoxalmente é o saber sem distâncias.

A educação a distância funciona no conceito da **instrução**, do **exercício** e do **manual**, isto é, do como fazer. A experiência é transferida por meio do processo audiovisual. Para que o sistema funcione é necessário usar múltiplos recursos explicados neste livro. Por exemplo: telas múltiplas, inserções, repetições, cenas de transição, conceitos escritos, diálogos repetitivos, enfim, todos os recursos já explicados para entreter e fixar conceitos. Pois, além da função de manual, esse

tipo de processo deve **estimular a capacidade do receptor**, no caso o aluno. Ele deve estar suficientemente atento, esperançoso, além de **motivado** para receber o ensinamento transmitido. Devemos ser rigorosos para não transformar motivação em euforia, nem esperança em frustração.

O roteirista, que quase nunca é chamado para esses processos mas deveria, manteria a linha tênue entre o "possível" e o que poderia ser "alcançável". Desenharia melhor a curva dramática do desafio. Em todos os casos, mesmo na educação a distância, uma monitoração regular ou esporádica por um especialista na matéria é necessária.

Recordar que o fator humano é essencial e que esse tipo de matéria é focado basicamente para adultos ou maiores de idade e para o nível profissionalizante.

PROGRAMAS INSTITUCIONAIS

O filme institucional é basicamente uma reportagem publicitária que vende a imagem de uma instituição. Isso não quer dizer que seja mentiroso ou falso. Ele quer despertar a simpatia da comunidade para a instituição e para o trabalho que esta desempenha. Todo produto institucional é até certo ponto educativo já que sua finalidade é demonstrar que a instituição existe e que são prestados tais serviços. E que há de 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. Esses projetos nem sempre resultam atraentes, mas é preciso entender o princípio profissional de fazer bem aquilo que se propõe.

Esses 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.

Normalmente os roteiros desses filmes são escritos por publicitários.

A PUBLICIDADE E O CLIPE

Os escritos para publicidade e clipes são os chamados roteiros curtos. Neles não existe praticamente nenhuma cena essencial, com exceção daquelas de exposição, pois são construídos pela sucessão de cenas de integração e transição.

Um roteiro para um clipe tem duração de dois a três minutos aproximadamente, que é o tempo que dura uma canção. Sua temática é baseada na letra da música e na atmosfera que ela sugere.

No momento de sua aparição o clipe se converteu num foco de experimentação de recursos audiovisuais. Durante algum tempo, e por que não até hoje, esteve ligado ao vídeo experimental e artístico, às novas técnicas caleidoscópicas visuais.

O clipe serve como suporte publicitário para a indústria fonográfica. Superada parte do seu caráter inovador e experimental, se converteu num gênero que atrai determinado público jovem e tem um nicho próprio na MTV. O grau de profissionalização no campo do clipe é muito elevado, existem produtores e roteiristas já especializados nesse tipo de produto. Realizar um clipe é cada dia mais caro. De forma geral já existe certa saturação do mercado.

Na **publicidade**, como no clipe, 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 parecer, o texto para publicidade não é considerado um roteiro dramático. O tempo de que se dispõe é muito curto, às vezes apenas quinze segundos. Dessa forma um anúncio pode conter cenas essenciais, estrutura dramática e personagens, mas nunca desenvolverá uma história. Está limitado à **exposição de uma situação**, ou de um momento dramático, de um *gimmick*, uma virada rápida.

A tudo isso se pode acrescentar que o *ethos* desse tipo de produto audiovisual é sempre baixo. A produção é altíssima para se vender um automóvel, um apartamento ou um picolé. Em publicidade o texto é absolutamente sintético e objetivo, requer uma técnica especial e uma linguagem específica. Normalmente são os próprios redatores das agências de publicidade que escrevem os roteiros juntamente com a criação. Existe vasto material sobre o assunto.

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 se baseando apenas nos fatos. Mas isso é uma premissa hipotética.

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. Esse seria o caso de *Cosmos,* de Carl Sagan.

Fica quase impossível para o humano não intervir na obra que está relatando. Sempre haverá uma interferência do autor por menor que seja. Mas isso não é um problema nem pecado.

Historicamente o documentário nasceu com a fotografia e depois foi conhecido como filme de propaganda, para elevar o moral das tropas aliadas ou nazistas durante a Segunda Guerra Mundial. Desde então existe uma liberação e o documentarista fica independente para trabalhar em todos os quadrantes do mundo em que haja liberdade e democracia.

Normalmente se utiliza 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. E isso é outra premissa hipotética e inverídica. Nesse caso o roteiro seria 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. Essa premissa seria verdade?

Importante: um bom documentário nunca se acaba, jamais encerra um tema. Mostramos os fatos de um máximo de pontos de vista possíveis e deixamos ao espectador as interpretações. O documentário que se preza não pretende convencer o espectador, mas fazer refletir sobre aquele tema.

Dentro do gênero documentário há diversas categorias. Entre elas reportagens, cinejornais, filmes de natureza, filmes institucionais etc. Nesse trabalho o termo **documentário** foi assumido para conceituar os filmes que se utilizam de imagens e de personagens “reais” de acordo com sua relevância histórica na evolução da linguagem do gênero.

Movimento cinematográfico italiano surgido durante a Segunda Guerra Mundial, que utilizava imagens documentais e abordava temáticas realistas da fase que a Itália e toda a Europa atravessavam. São representantes dessa corrente realizadores como Roberto Rosselini e Vittorio de Sica (movimento chamado neorrealismo italiano).

A *nouvelle vague*, movimento cinematográfico francês do final da década de 1950 cujos principais realizadores foram Jean-Luc Godard e François Truffaut. Os princípios eram próximos aos do Cinema Novo, de libertar as câmeras de tripés e estúdios para documentar as ruas e o cotidiano.

Mas afinal de contas o que é um documentário? Como se classifica? Para que serve?

O documentário nasce com a **fotografia**: o instantâneo fixo da realidade. Depois aconteceu a montagem da fixação da realidade: o beijo encenado tendo ao fundo a Torre Eiffel.

Com a filmografia nasceu o **documentário**, a realidade captada em movimento. Depois aconteceu a fixação da realidade encenada: os filmes de propaganda políticos.

Com a atualidade nasceu o **documentário livre**: **a realidade captada para mostrar a realidade**.

Creio que vivemos numa época em que largos passos se dão e darão no documentário. A explosão ainda está para acontecer, os temas são tantos e tão variados e só necessitamos de roteiristas e autores.

É ilusão pensar que o documentário não necessita de um trabalho profundo de pesquisa, roteiros e documentação. O profissional, ou amador, deve ter conhecimento exato do material que documentará. Também deve ter noção das capacidades audiovisuais que terá à sua disposição. Enfim atualmente será muito ingênuo aquele que sair com uma câmera na mão e uma ideia na cabeça, sem um plano predeterminado. Hoje se diz: “com um roteiro na mão e câmeras digitais ligadas a laptops”.

O pescador sai todo preparado: rede, isca, barco, maré, hora e o que cair na rede é peixe. Da mesma forma deve pensar o documentarista. Ele já tem tudo pronto, o que vier em excesso é o prêmio pelo esforço.

Divido o documentário em quatro níveis didáticos para melhor compreensão do leitor:

- **Biografias** – Aprofundamento com vários depoimentos sobre uma pessoa viva ou morta. Relações e importância na vida de uma personalidade, anônimos ou não, representativos, valorosos ou não, perseguidos ou não etc. **Composição individual**.
- **Grupos** – Visão sociológica de grupos humanos. Cidades, etnias, perseguidos, imigrantes, escravos, albinos, deficientes, moradores de rua, favelados, ricos, índios, terroristas, um fato etc. **Composição social**.
- **Assuntos** – Bíblia, cataclismos ambientais, seca, astronomia, motocicletas, combustíveis, descobertas científicas, cosméticos, vida animal, tecnologia, armas, guerras, violência etc. **Composição temática**.
- **Misto** – Documentário que por meio de um dos três itens citados se reverte em outro. Exemplo: um fato, o massacre de Columbine, se torna um

assunto sobre a venda indiscriminada de armas nos Estados Unidos. **Composição múltipla**.

Sobre o documentário devemos acusar a presença ou não do documentarista ou apresentador diante da câmera, isto é, ou narrador em *off* ou presente. Evidente que estamos nos referindo a estilos de linguagem e também a recursos audiovisuais.

No meu entender, nas novas mídias o documentário, aliás como o desenho animado e outras técnicas artesanais, será mantido íntegro e consumido em larga escala, já que o polimorfismo e o conhecimento serão cada vez mais vorazes (ver "Bibliografia específica sobre documentário", no final do capítulo).

FOTONOVELAS, COMICS E RÁDIO

É habitual que um roteirista escreva fotonovelas, *comics* e roteiros para programas de rádio.

É muito bizarro que o nosso país esqueça ou desvaneça outras mídias. Para o conhecimento do leitor, por exemplo, na Argentina e na Inglaterra continua vivo o teleteatro radiofônico. Uma tradição das grandes peças do repertório teatral desses países que foram merecedoras do Prêmio Nobel, honra jamais alcançada por nós.

Tenho fascinação pelo rádio. O som como disse é o mais primitivo dos sentidos e o último mortal deles. Talvez por que sou de outra geração. Mas não há dúvida que o clipe ainda seduz e seduzirá várias gerações. Não há nada melhor do que ler um livro, escutar rádio. Melhor ainda, escutar uma música e escrever.

O leitor estará perguntando o porquê dessas afirmações e as respostas estarão em seguida. Jogos, internet, interações e novas mídias têm suas raízes nesses processos. Principalmente os celulares com as fotonovelas, comics e rádio. É o peso da palavra.

Por isso é conveniente abrirmos um espaço para analisar esse instantâneo dramático tão pequeno que pode se tornar tão essencial no futuro cibernético.

Por tudo isso faremos um panorama do passado para nos lançarmos no futuro.

Os *comics* são roteiros escritos em quadrinhos separados com a colaboração de um desenhista. É um trabalho lento que prima pela qualidade dos desenhos. O processo é o seguinte: o roteirista escreve uma história dividindo em cenas

separadas, indicando a ação e o diálogo que devem ficar dentro de cada quadrinho (**escaleta**). O resto é trabalho do desenhista. A forma dos desenhos varia segundo a intencionalidade de ambos os autores (**estilo desenhista**).

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 acontece por meio do texto ou do som complementar, efeitos sonoros. Um roteirista que venha do rádio tem tendência a ser descritivo em excesso, uma vez que não está acostumado ao elemento imagem.

O rádio me parece 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. Dessa maneira a mensagem radiofônica é dirigida à nossa sensação mais primitiva e tem sobre nós um impacto enorme, que deve ser direto e claro.

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.

É tanto curioso como estranho que um país assim ligado ao futebol como o nosso tenha tão pouca ficção audiovisual a respeito. Talvez uma das razões seja a saturação maciça que as TVs abertas impingem diariamente ao espectador. Todo dia, toda hora, em qualquer telejornal o final é sempre apoteótico com a figura de um jogador de futebol e seu feito heroico do dia. Não existe pandemia, guerra ou desgraça que ultrapasse o final quase sempre exagerado que proclama: “E o mundo parou com o gol de fulano no clube tal”.

Exageros à parte é bom saber que de acordo com o IBGE 45% da população brasileira não está interessada em futebol. Se ele está tão enraizado na TV aberta existem dois fatores predominantes nessa vasta exploração: **patrocínio** e **patriotismo**. Essa conjugação exclusiva impossível de ser tocada determina que pela quantidade de material esportivo emitido diariamente se faz necessário criar crônicas esportivas, historietas e outros recursos, até bem roteirizados, para vender e consumir o esporte.

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. E até inusitados.

O texto do espetáculo esportivo vive sobretudo do aproveitamento de sua beleza e do agudizar da emoção. Esse 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, além do *delay* (atraso na recepção da mensagem), já se conta com material pré-gravado para resolver qualquer problema que possa surgir durante a transmissão. O audiovisual parece ser em todos os sentidos a arte do engano.

Uma regra de ouro, seguida por todos os roteiristas esportivos, é evitar recorrer ao fator "sorte" como explicação para um acontecimento ou resultado. Existe sempre uma razão médica, técnica, sociológica profunda e inequívoca para analisar e explicar o resultado. Enfim quanto a buscar as causas no talento dos desportistas isso fica por conta da sorte, ou vão para o inferno do efêmero quando fazem um gol contra.

CONCLUSÃO

O trabalho do roteirista não se limita à escrita de roteiros originais para o cinema e a televisão, mas conta com muitas outras possibilidades. As técnicas de roteiros e a metodologia básica são as mesmas. Refletimos sobre a atividade de adequação, definida como uma **transcrição de linguagem**.

Falamos dos **graus** de adaptação: a adaptação propriamente dita, a baseada, a inspirada, a recriação e a adaptação livre.

Comentamos 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**.

Foram apontados os fatores em conta no trabalho de adaptação e dadas as chaves para que o original não seja transfigurado.

Tratamos das especificidades dos espetáculos infantis, dos shows e dos **musicais**, mostrando a necessidade do **grande final**, soma da **apoteose** e do **epílogo**.

Focamos os **programas educativos**, **a educação a distância** e passamos brevemente por algumas características específicas da **publicidade**, do **clipe**, dos **documentários**, da **fotonovela**, dos ***comics*** e do **rádio**.

Também foi comentada a figura do roteirista **esportivo**.

EXERCÍCIOS

Uma vez que neste capítulo foram apresentados diversos tipos de roteiro, proponho realizar os exercícios sobre alguns deles separadamente, com o propósito de trabalhar as particularidades de cada um.

Adaptação

1. Comparar um romance com sua adaptação cinematográfica ou televisiva. Um exemplo a utilizar poderia ser *O silêncio dos inocentes*. Em televisão estudar o caso de *Dom Quixote de La Mancha*.

2. Como exercício escrito é proposta a recriação de um conto de O. Henry ou de Patricia Highsmith. Depois comparar a recriação com a que foi feita para a televisão. Ou qualquer outra.

3. Comparar adaptações célebres que foram feitas mais de uma vez para o cinema. Por exemplo, as duas adaptações de *O destino bate à sua porta*. Notar que cada adaptador projeta no original seus próprios pontos de vista.

Outros roteiros

Gravar um anúncio e um clipe.

Reconhecer as respectivas características específicas, principalmente a diversidade das imagens.

Documentário

Ver e analisar o documentário *Edifício Master* de Eduardo Coutinho ou qualquer outro filme de Domingos de Oliveira.

Devo confessar que ambos são insuperáveis. O primeiro por ser um sério documentarista e o segundo por ser um documentarista de sua própria existência, o Woody Allen brasileiro. Aproveitem.

BIBLIOGRAFIA ESPECÍFICA SOBRE DOCUMENTÁRIO[7]

AVELLAR, José Carlos. *A ponte clandestina: teorias de cinema na América Latina*. 1 ed. São Paulo; Rio de Janeiro: Edusp; Editora 34, 1995.

AZEVEDO DA FONSECA, Maria Thereza. “Câmera, olho que observa”. *Impulso*, Piracicaba, v. 22-3, p. 9-21, jan. 1999.
BERNADET, Jean-Claude. *Cineastas e imagem do povo*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
_____. *Cinema brasileiro: propostas para uma História*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979. (Coleção Cinema).
BERNADET, Jean-Claude; FREIRE RAMOS, Alcides. *Cinema e História do Brasil*. São Paulo: Contexto, 1988. (Coleção Repensando a História).
COUTINHO, Eduardo. “O cinema documentário e a escuta sensível da alteridade”. *Projeto História*, São Paulo, v. 15, p. 165-91, abr. 1997.
DA-RIN, Silvio. *Espelho partido*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2004.
EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.
FILME CULTURA. Rio de Janeiro: Embrafilme, n. 44, abr.-ago., 1984.
FILME CULTURA. Rio de Janeiro: Embrafilme, n. 46, abr. 1986.
GOMES, Paulo Emílio Salles. *Humberto Mauro, Cataguases, Cinearte*. São Paulo: Perspectiva, 1974. (Coleção Estudos).
MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. Belo Horizonte: Itatiaia, 1963. (Coleção Revista de Cinema).
RAMOS, Fernão. *História do cinema*. 2. ed., São Paulo: Art Editora, 1990.
RIQUELME, Diego Ivan Caroca. “Reportagem documentária”. In: REISZ, K; MILLAR, G. (orgs.). *A técnica da montagem cinematográfica*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1978.
VERTOV, Dziga. *Articulos, proyectos y diarios de trabajo*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor, 1974.
XAVIER, Ismail. *Sertão mar: Glauber Rocha e a estética da fome*. São Paulo: Brasiliense, 1983.

NOTAS

1 James Joyce (1882-1941), escritor irlandês considerado um dos maiores expoentes da literatura do século XX. Seu romance *Ulisses* se passa num dia em Dublin e transcorre quase sempre descrevendo o fluxo de pensamento das personagens. Livro de difícil leitura, intensas revelações e projeções especulativas sobre a condição e a mente humana. Denso, recheado de neologismos e desprovido de pontuação em vários momentos. Ainda podemos citar os contos *Dublinenses* (1914) e o cativante romance *Retrato do artista quando jovem* (1916). Autor cult dos anos 1960 a 1970 teve influência mundial e chegou a ser popular em universidades. No Brasil o livro *Ulisses* foi traduzido pelo professor Antônio Houaiss, num trabalho notável considerado a princípio intransponível. O polivalente e excelente dramaturgo Millôr Fernandes utilizou trechos de monólogos do livro *Ulisses* em sua peça *Homem do princípio ao fim*.

2 Orson Welles (1915-1985), Oscar de melhor roteirista. Conhecido como um dos prodígios do cinema americano. Foi radialista, diretor, roteirista, produtor e ator. Ao teatralizar pela rádio, em 1938, a ficção *Guerra dos mundos* de H. G. Wells, levou praticamente a América ao pânico por dizer aos ouvintes que a Terra estava sendo invadida por marcianos. Celebridade instantânea, foi para Hollywood onde estreou sua obra-prima emblemática da cinematografia mundial: *Citizen Kane* (*Cidadão Kane*). O filme, pouco compreendido na época, introduziu a linguagem do *flashback* na narrativa cinematográfica, recurso dramático até então não utilizado. Além do mais a história contemplava uma crítica feroz ao maior magnata das telecomunicações dos EUA na época. Cercado de escândalos e prejuízos Welles resolve filmar no Brasil. O filme se chamaria *Tudo é verdade* e seria realista, bem distante da ficção desvairada dos trabalhos anteriores. Chegou ao país como uma celebridade planetária e saiu enxotado. O filme que rodou nunca foi terminado. Existe em pedacinhos. Acidentes e incidentes marcaram sua passagem pela costa do Brasil. Um dos participantes do filme, um jangadeiro, se afogou em suas filmagens. O certo é, como ele mesmo afirmou, que sua vida foi sempre ao contrário: “Começou pelo topo e depois foi pela ladeira abaixo”. “Sou um gênio que perdeu o talento”, declarou ao deixar o Brasil. Ainda filmou, dirigiu

e atuou em filmes importantíssimos como *A dama de Shangai*, *O terceiro homem*, *O processo*, *A marca da maldade*, *Macbeth* etc., mas aos poucos foi esquecido. Atualmente é reverenciado como um dos artistas mais importantes do século XX.

3 Woody Allen (1935), cineasta, roteirista, escritor, ator e músico americano. Pensadores e dramaturgos se dedicaram a escrever sobre o ato de criar, imaginar e conceber a arte. Orhan Pamuk, prêmio Nobel de Literatura em 2006, descreve com exatidão e requinte em seu livro *A neve* o momento de inspiração de um poeta turco frente à captura da ficção. Isso para citar um fascinante exemplo erudito. Todavia Woody Allen consegue com sua extraordinária capacidade, com personagens clichês que perambulam pela sátira e pelos diálogos mais exatos, demonstrar que o misterioso contorno da criação não tem forma e pode ser fruto de um mundo muito particular. Crítico do princípio ao fim, por vezes patético, ele nos apresenta o autor idealista em seu universo nova-iorquino de raízes israelitas. Brilhante, único, imperdível, Woody Allen é sem dúvida um dos cineastas mais significativos da história do cinema. Existe vasta bibliografia sobre ele. *Zelig* é o título de um de seus filmes.

4 Sigmund Freud (1856-1939), médico, foi o grande construtor da psicanálise. Seus escritos e textos ultrapassam a barreira do "científico" e alcançam o cultural, o ensaio e a contribuição do entendimento do ser humano a partir do século XX. Seu valioso acervo e talento influenciaram a arte audiovisual, teatral e cinematográfica, ao conferir às pessoas a noção do inconsciente e portanto o fluxo narrativo interior da persona e os desejos reprimidos. Seus estudos não só ajudaram a melhorar a compreensão do ser humano como também a das personagens, seus instintos e ansiedades. Até mesmo hoje em dia sua contribuição é reconhecida por meio dos psicanalistas e estudiosos "pós-freudianos". Filmes foram feitos sobre sua pessoa ou baseados em suas pesquisas. Freud também contribuiu bastante para o estudo da criatividade e a forma de pensar do ser humano. Existe ampla bibliografia sobre ele.

5 Elaborado com indicações de Romulo Barros.

6 Elaborado com indicações de Romulo Barros.

7 Bibliografia elaborada com indicações de Sylvia Palma.

12

MEIOS E LINGUAGENS

Uma vez que estes mistérios me ultrapassam, finjo ser seu organizador.
Jean Cocteau (“Prefácio”. *Les mariés de la Tour Eiffel*.
Paris: Éditions de la Nouvelle Revue Française, 1924)

REFLEXÕES SOBRE O CAPÍTULO

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 imprescindível refletir sobre o funcionamento da indústria audiovisual como arte e como “fábrica de sonhos”.

Tentaremos dar uma visão ampla do momento cultural do meio em que trabalhamos, caracterizado por uma grande desordem **ideológica**, **tecnológica**, **artística**, **estética** e **comercial**.

Será analisada a palavra, bem como as características e especificações dos três vértices que formam o triângulo da comunicação: o **emissor**, o **meio** e o **receptor**.

É bom ressaltar que as transformações tecnológicas nos últimos anos foram intensas com a chegada da internet, do celular e da ficção no espaço cibernético (ver capítulo 14, “Roteiros para novas mídias”).

Todavia o material exposto neste capítulo nos traz um panorama sobre o estado da comunicação de massa atual e novos estudos, reflexões e citações sobre a linguagem audiovisual.

Até bem pouco tempo era importante o roteirista saber se estava escrevendo para cinema ou televisão, se seu roteiro seria rodado em película, em fita magnética ou até mesmo em formato digital. Se sofreria cortes publicitários ou não. Emitido em grandes telas ou em televisão. Todas essas especificações atingiam direta ou indiretamente a forma de escrever, os tipos de diálogo a serem usados. Se seriam utilizados planos cinematográficos maiores ou menores. Enfim a linguagem escrita e a cinematográfica eram diferentes.

Atualmente as formas e os formatos se confundem, mas se faz necessário conhecer o **peso da palavra** de cada um dos sistemas para que o roteirista tenha

um domínio, pelo menos parcial, de como sua palavra será compreendida e sentida pelo receptor (até na TV a cabo).

O texto que se segue pretende basicamente dar as bases técnicas mínimas, descrever as linguagens dos meios e introduzir o leitor no mundo do receptor, ou melhor, do espectador (estudo de audiência, *share* e Ibope – Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística).

INTRODUÇÃO

No início dos anos 1970 muita tinta se gastou para marcar as diferenças entre o cinema e a TV. Algumas linhas de Christian Metz marcam esse momento: "Entre o cinema e a televisão os empréstimos, adaptações ou reutilizações de figuras ou de sistemas de figuras são inúmeros. Isso se deve 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 cinco ordens: **tecnológicas**, **sociopolítico-econômicas** no processo de decisão e de produção por parte do emissor, **sociopsicológicas** e **afetivo-perceptivas** nas condições concretas da recepção. A tela pequena se opõe à grande, a sala familiar ao edifício coletivo, a luz à obscuridade, o escutar distraído à atenção contínua. Finalmente a quinta ordem das diferenças está na **programação do veículo** e, sobretudo, nos **gêneros**.

As noções de cinema e televisão se confundem.

O público médio não distingue com clareza os espaços dramáticos de TV na sua especificidade. A tela de TV se converteu 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 esse caminho como sendo o natural. Assim o período de distribuição cinematográfica se divide em três vertentes: "projeção em salas", "transmissão via TV" e "distribuição em vídeo/DVD", marcando prazos para cada uma das situações. Atualmente também se fazem **downloads**.

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 esse assunto. Veremos, além disso, que a técnica avançou e perturbou a arte. O conceito de "comunicação" também evoluiu com ela e engloba uma parte dessas novas artes que costumam ser o cinema e a TV.

E ainda “[...] 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 se torna bidirecional. Críticos e professores 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 celuloide 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 de tamanho da tela, mas sim de muitas outras condicionantes, algumas das quais passamos a tratar numa análise sumária.

Embora tanto o cinema como a televisão sejam indústrias, respondem mesmo assim a bases ideológicas e, de uma maneira geral, mantêm e expandem o sistema estabelecido. Alguns filmes alteram essa norma de vez em quando. Por exemplo *Agenda oculta* (1991) de Kenneth Loach, os novos movimentos do cinema dinamarquês e o brasileiro Glauber Rocha[3].

Televisão e cinema são indústrias que produzem e veiculam a chamada “cultura de massa” e estruturalmente estão sujeitos aos três elementos essenciais de todo ato de comunicação.

- **EMISSOR** (quem transmite a mensagem)
- **MEIO** (veículo no qual ela é transmitida)
- **RECEPTOR** (quem a recebe)

O que caracteriza a cultura de massa é o seu alcance, a possibilidade de chegar a um grande número de pessoas ao mesmo tempo. Essa cultura de massa, fruto dos avanços tecnológicos, se converteu num fenômeno cultural sem precedentes na história e por essa razão surge todo tipo de perguntas relativas à nova arte.

O emissor não pode evitar ser portador de ideologias, por mais indiferente a elas que queira se 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**.[4]

A indústria audiovisual funciona como uma arte nova, com implicações **éticas** e **ideológicas**, **estéticas** e **dialéticas**.

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 desses meios de comunicação, com uma concessão a título provisório que pode ser revogada a cada determinado número de anos. Evidentemente isso nunca aconteceu no Brasil, mas já aconteceu em muitos outros países por motivos políticos, ideológicos e até mesmo por falta de capacidade artística ou administrativa.

A edificação dos grandes impérios televisivos brasileiros, concentradores de toda a cadeia audiovisual, além de desequilibrar drasticamente a cadeia criativa e produtiva, só leva em médio e em longo prazo a grandes desastres empresariais e trabalhistas. Podemos citar a ascensão e queda dos Diários Associados (Rede Tupi), TV Excelsior, Rede Continental, antiga Record e Rede Manchete.

É sempre bom recordar que a concessão é um bem do povo, do Estado e não de governos, muito menos de empresas privadas. Sua regulamentação deve ultrapassar a efemeridade dos governos, das épocas e dos sistemas. Mas é claro que isso é uma utopia. Por mais civilizado que seja o país a interferência governamental e política, direta ou indiretamente, ocorre por meio de censura direta (a China consegue bloquear até os e-mails), indireta (recusa de roteiros de ficção que possam incomodar o sistema), dirigismo (filmes de propaganda) e censura econômica (investir em programas de baixa qualidade). Enfim isso não é um problema brasileiro e sim mundial, com precedentes históricos que se tornam mais evidentes nos momentos de crise.

Portanto também não vamos pensar que vivemos no “fim do mundo”. O Brasil precisa é de uma melhor regulamentação, já que se trata de um país de área continental e tem vocação para possuir uma praça produtora e criativa muito maior que a atual. Entretanto, majoritariamente, as concessões, afiliadas de grandes redes e retransmissores radiotelevisivos regionais no Brasil, estão nas mãos dos políticos, os mesmos responsáveis por concessões, regulamentações,

ou desregulamentações, aberturas, investimento em ficção, renovações e avanços legislativos do sistema. Choque de interesse paralisante que faz não só o brasileiro mas notoriamente o cidadão latino-americano refém de verdadeiras *haciendas* (fazendas) audiovisuais.

De acordo com o estudo que desenvolvi durante meu período na Escola de Cinema de Munique e posteriormente em Berlim, as televisões de todo o mundo são divididas em três grandes grupos. Nomeei esse estudo como **Classificação Internacional do Emissor Televisivo**.

Mas antes de prosseguir gostaria de fazer uma observação e contar um fato folclórico.

A observação vem a reboque da historieta. A maioria da programação televisiva mundial é descartável, como também a cinematográfica. E podemos acrescentar a isso livros, quadros, música, qualquer tipo de arte. Mas sem eles, sem essa base rotineira e fundamental da arte, também não existiriam os picos artísticos. Talvez essa maioria desprezada pelo tempo sirva de combustível e empuxe o lançamento de momentos renovadores que inaugurem novas fronteiras do pensar.

Conta a lenda que Sergei Eisenstein[5], cineasta dos cineastas, presidente da Moscou Filmes, no tempos mais obscuros e stalinistas do comunismo da antiga União Soviética, levou seu relatório anual para o "ditador do povo" Joseph Stalin, em referência aos progressos da cinematografia soviética num determinado ano.

Eisenstein foi categórico. Haviam realizado cem filmes ao todo. Desses cem, quarenta ruins, trinta médios, vinte bons e dez excelentes.

Stalin, num surto de grandeza, imediatamente assinou um decreto exigindo que só se realizassem dez filmes excelentes. No ano seguinte os espectadores soviéticos assistiram a quatro filmes ruins, três médios, dois bons e um excelente.

Resumindo: em arte **quantidade** é sinal de **qualidade**.

Enfim, quanto mais aberto o sistema audiovisual, quanto maior o número de empresas produtoras atuantes, quanto mais roteiristas, atores, iluminadores, diretores etc., melhor será para a nação. Mais alentador e frutífero será para as próximas gerações.

Classificação internacional do emissor televisivo

Sob o ponto de vista da criação e das liberdades individuais e coletivas, é bastante difícil conceituar e classificar os países de acordo com a classificação que se segue.

Mesmo assim os seguintes critérios são levados em conta e notáveis a olhos vistos. Esta relação também é bastante móvel de acordo com tempo e espaço.

- Presença de uma televisão estatal atuante e livre (BBC – Inglaterra, TF1 – França, RTP – Portugal, TVE – Espanha, RAI – Itália, Canadá e Estados Unidos). Elas, ao contrário do que supõe, contribuem para um padrão televisivo minimamente aceitável pela população, pela crítica e pelos profissionais. Chamo a atenção para países que só têm uma única televisão no ar e estatal, o que por sua vez também é um desastre. Exemplo: TV Vaticano.
- Empresas televisivas sejam elas quais forem não podem produzir ficção, devem comprar no mercado produtos de companhias independentes. Não pode haver *dumping*, cartel, monopólio, isto é, ser dona de toda uma cadeia industrial. Talentos à parte, isso bloqueia o surgimento de novas capacidades. Por exemplo: fábricas de medicamentos não podem ser donas de hospitais, muito menos de clínicas, de farmácias ou ainda de universidades de medicina ou farmácia. Em outras palavras, quem produz não emite, quem emite não distribui e quem distribui não produz.
- Presença de ficção em televisões regionais. Se 5% ou 10% das televisões regionais fossem obrigadas à compra de ficção local isso abriria um parque criativo televisivo enorme. Só na Espanha esse mecanismo proporcionou um aumento de mais de 1.000% na produção espanhola, para não citar o Japão, a Índia e a Nigéria. O Brasil trabalha com repetidoras e afiliadas, que apenas repetem a programação ficcional da matriz. Bastante estranho para um país continental como o Brasil. E é bom observar aqui que estou me referindo a todas as redes de televisão brasileiras, sem exceções. Todas utilizam o mesmo expediente.
- Quantidade de produtoras televisivas e cinematográficas em relação à população. Está ligada ao segundo item. Evidentemente essa relação é extraordinária nos Estados Unidos, tem padrões médios nos países europeus, na Índia, Japão, Canadá, Austrália e padrões aceitáveis no México, Argentina e em muitos outros países. Curiosamente no Brasil encolhem. Até as matrizes das grandes produtoras e distribuidoras

internacionais mudaram seus endereços do Brasil para Colômbia e Argentina.
- E por último e não menos importante é o respeito pelos direitos de autor e a posição do país dentro da Cisac. Está incluso neste item o direito à expressão.

A classificação toma como referência o termo hibridismo (do grego *hybris*), miscigenação, sociologia, por ser a televisão entendida como o emissor audiovisual desenhado por um conjunto de capacitâncias e dependências múltiplas. A classificação atinge três níveis:

- **Sistema híbrido aberto** – São países que atendem aos cinco pontos acima citados de maneira quase completa. Exemplo: Estados Unidos, Canadá, Japão, países europeus e Austrália.
- **Sistema híbrido encoberto** – São países que propagam que são cumpridores desses critérios, mas na verdade cumprem só dois ou três deles. Exemplo: países da América do Sul, Rússia, Índia, África do Sul, Nigéria etc.
- **Sistema híbrido fechado** – São países que por problemas religiosos (fanatismo), guerras ou sistemas ditatoriais não cumprem com a maioria dos itens. Exemplo: China, países do Oriente Médio, Cuba etc.

O emissor no Brasil

O Ministério das Telecomunicações controla a distribuição das licenças à iniciativa privada e também o seu funcionamento, por meio da rede nacional 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 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 é exigido maior capital.

O alcance de uma emissora corresponde ao volume de capital do grupo concessionário. O nacionalismo e o capital condicionam a concessão. Nesse caso e na maioria dos países é o Estado que decide quem será concessionário, se baseando na premissa de que quem tem mais capital tem mais potência e, por conseguinte, mais alcance. E assim ganha a concessão. No entanto esse

raciocínio é uma meia verdade, visto que realmente são os governos e não os Estados que adjudicam, apoiam 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.

Não deve ser novidade, nem para o leitor muito menos para os profissionais, que as repetidoras ou afiliadas das emissoras estejam nas mãos de políticos e outras autoridades que na verdade são os verdadeiros donos do *status quo*, expressão latina que designa o estado atual das coisas, do imutável panorama televisivo brasileiro.

A ideologia do emissor

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. A ideologia como **visão da realidade** específica de um grupo, como conjunto de ideias e de valores, institucionais, religiosos, políticos, morais, artísticos etc., se populariza e se transforma em **sentimento comum**: quer dizer, passa a ser considerada **verdade** por toda a sociedade.

Obviamente, nos momentos de crise como se assiste agora no mundo (2008/2009), devido à desregulamentação do mercado capitalista a bolha especulativa explode e medidas radicais devem ser tomadas. Surpreendentemente os economistas capitalistas foram buscar as soluções no filósofo Karl Max, que em seu livro *O capital*, base da teoria comunista, na busca de uma sociedade mais igualitária recomenda a interferência e ingerência direta do Estado nas redes bancária e habitacional e no sistema de produção (fábricas de automóveis).

Aqui abro um parêntese para primeiro colocar um ponto de vista: não creio que a crise que vivemos seja do capitalismo ou do neocapitalismo, e sim a primeira crise da **globalização**.

E isso interessa ao roteirista já que existe uma **perda de todas as ideologias** e provavelmente o **nascimento** de outras, espero menos sangrentas e mais libertadoras.

Para fechar o parêntese alerto: nunca fui comunista. Aliás, nunca pertenci a nenhum partido, clube, nem torço por nenhum time, não tenho espírito gregário (do latin, *gregariu*), bando, grupo, nunca fui atingido pela fé seja ela qual for e sofro porque queria ter sido tudo isso. Também perdi a maioria dos meus sonhos e me dedico à submissão e ao ocaso, frutos de cascas opacas e sólidas. Sou dado a devaneios, estado que precede a imaginação, meu cerne é pacifista, antibelicista. Deploro burocracias, muros, bombardeios e torpedos em nome de deuses ou pátrias. Enfim adoro jazz, bossa-nova, hip-hop e rap. Entenda-se.

E assim essa verdade, constituída de valores e ideias, é preservada pela classe dominante. A esse fenômeno Gramsci chamou **hegemonia**.

Sem que se deva considerar isso uma militância em nenhum sentido, simplesmente por prudência e bom senso, não é tarefa alheia ao escritor o fato de estabelecer uma diferença entre **ideologia**, 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. Pois pode ser executado na China, ser preso na Indonésia ou ser perseguido e impossibilitado de trabalhar pela vida afora. Como ilustração, sugiro o visionamento do documentário *Trumbo*, sobre Dalton Trumbo, um dos mais importantes roteiristas americanos.

Na Espanha, por exemplo, 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 ideias e valores diferentes. No campo das artes, a censura exerce esse controle por meio da proibição de livros, filmes e espetáculos. Nos países chamados não democráticos a censura vai do desenho das aquarelas ao ciberespaço.

No entanto não conheço nenhum país que resista ao controle direto ou indireto da produção, televisiva ou cinematográfica, exercendo a denominada **censura econômica ou moral**[6].

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. O documentário intitulado *Por que só no Japão?* continua inédito até hoje[7].

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

Recordamos as informações recebidas sobre a guerra no Iraque nos últimos sete anos e completamente filtradas pelo emissor americano. Por exemplo: não há registros fotográficos ou imagens de sequer um soldado americano morto na guerra e já são quase quatro mil mortos.

É interessante notar que o espectador não é tão passivo como se poderia supor. De certo modo está consciente de tudo que se passa. Foi constatado por meio de uma sondagem de opinião que 52,7% do público português crê que a informação veiculada pela televisão é controlada e manipulada[8].

Essas 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. Isso levanta o problema da colonização cultural. Os países mais ricos com uma indústria cultural de massa mais potente acabam impondo a sua cultura aos países que não conseguem se opor 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 maior e o mais bem protegido do mundo, aceita apenas 2% de obras estrangeiras. Em matéria de televisão ou na fonografia acontece a mesma coisa. A isso se soma a pirataria.

E mais ainda, o sagrado nunca esteve tão presente no audiovisual. Deus, Jeová, Alá, Jesus, Buda etc. também encabeçam diálogos, cenas e programas, demonstrando uma estreita relação da religiosidade com o emissor. Com o meu mais profundo respeito e distanciamento em relação ao tema, essa tendência de conteúdo religioso é analiticamente crescente.

A produção

Há basicamente dois grandes problemas de produção dos audiovisuais profissionais: o **financiamento** (que é a decolagem do avião) e a sua **difusão** (que é a aterrissagem), a sua **rentabilidade**. O produtor profissional mudou

muito, 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" ou "*producer line*" (profissional que costura as diversas fontes de produção), um homem que passa todo o dia ao telefone à procura dos financiamentos necessários para levar o seu projeto adiante. Isso se chama **desenho de produção**.

O problema da difusão se resolveu um dia com a abertura de inúmeros cineclubes e com exibições feitas em locais que nada tinham que ver com as salas de projeção tradicionais. Era a comunicação pela comunicação. A linguagem avançou, mas a indústria não. Esse fenômeno se diluiu na Europa na década de 1970. O cineclubismo ficou como um fenômeno de uma geração e aqueles que viveram essa fase a recordam divididos entre a nostalgia de ter marcado uma época e o alívio de não ter de aguentar certos filmes por espírito de militância.

Atualmente as salas de cinema e teatro se transformam em templos religiosos, assistimos à morte das grandes salas de projeção e obtemos ficção por meio de downloads.

Grandes estúdios e empresas fazem contratos de direitos com o Google, a Microsoft, a Apple, empresas de telefonia celular e similares, principalmente no que se refere à música. Todavia muito temos de caminhar nesse ramo.

A televisão dá mostras aparentes de uma capacidade devoradora de materiais que faz que toda a produção seja pouca para as suas necessidades. Nomeio isso "diarreia dramática". Mas chamo a atenção para o fato de que a maioria dos países prefere importar a produzir conteúdos.

Os programas da Comunidade Europeia pretendem animar a produção competitiva. Mas, seja lá por que, os produtos americanos continuam a ser mais atraentes na sua apresentação e mais digeríveis narrativamente, mesmo quando são banais.

A Europa continua a enviar mensagens sofisticadas, num estilo excessivamente lento e autocomplacente. 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. O cinema de cada país é consumido exclusivamente no mercado interno. Só o produto dos Estados Unidos chega a toda parte. A distribuição está hoje mais industrializada do que nunca e se encontra submetida a empresas multinacionais.

Também a falta de conhecimento do meio televisivo e certo desprezo pela ciência da programação em determinados países conduzem a uma escassez de

critérios na escolha do produto audiovisual a ser difundido. Por exemplo, o magnífico filme dinamarquês *A festa de Babette* foi transmitido pela TV portuguesa na sua versão original com legendas, pelo que resultou num grande fracasso televisivo. Nos primeiros dez minutos do filme ouvimos uma voz em *off* monocórdia e descritiva, com muito pouca ação dramática. Está claro que a primeira coisa a fazer para tornar esse filme um produto televisivo é dublar, já que, claro, em Portugal poucas pessoas sabem dinamarquês e é 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. Devemos considerar o fato de que a produção de um filme para a televisão ou para o cinema se tornou algo tão dispendioso e complexo que é quase impossível ser feita de maneira artesanal, uma vez que a qualidade técnica é cara e sofisticada. Dado também que o público se acostumou a exigir qualidade para aceitar a mensagem.

Emissores e reserva de mercado

Apesar da interatividade atual, do *zipping* e do *zapping*, a programação televisiva ainda é de propriedade do emissor.

É bom lembrar que nos anos 1950 só existia uma rádio: a Rádio Nacional. Atualmente são centenas de rádios no Brasil, a explosão radiofônica é um fato incontestável. A qualidade radiofônica é um fato questionável. De todas as formas Getulio Vargas criou a *Hora do Brasil*, uma maneira agora singela e pertinente para fincar a pata do Estado na união do Estado brasileiro. Críticas à parte, a figura controvertida do líder populista, estadista, ditador e presidente eleito decidiu que em tempos de guerra, além do “petróleo é nosso”, as comunicações também seriam.

De todas as formas a Rádio Nacional foi a semente de uma floresta radiofônica que atualmente atinge até a pirataria de jovens anárquicos e de comunidades próximas aos aeroportos.

Quanto ao cinema, ao teatro e à televisão, independente das benesses de governo eles têm conseguido se manter à custa do bom humor das empresas privadas. A dependência dos governos e suas implicações se reflete nos impactos resultantes da abertura e fechamento da Embrafilme, da mudança de leis do antigo Serviço Nacional do Teatro ou da criação de novos mecanismos como leis

de incentivo, tipo a Lei Rouanet. Tudo muito temporário e sem uma regulamentação cultural de base fixa que atinja realmente os pilares da cultura.

Por outro lado o Ministério das Comunicações cria “reservas de mercado” ditas tecnológicas que na verdade isolavam e isolam o país do resto do mundo. No lugar de nos agregar ao planeta, nos afasta.

Com a desculpa de defender a nossa indústria, na verdade defendendo certos grupos emissores, levamos anos para ter controles remotos e nosso sistema de cor televisivo Pal-M foi sempre incompatível com todos os outros sistemas do mundo, sendo impossível a troca e o livre acesso aos vídeos internacionais.

Fomos obrigados por anos a fio a usar um computador Cobra, feito em São Paulo, sendo proibida a importação de qualquer tipo de material eletrônico.

E atualmente para a TV digital todos os modelos internacionais foram recusados pelo Brasil: o modelo ATSC americano, o modelo DVB europeu e o modelo ISDB japonês. O Brasil resolveu utilizar um sistema próprio chamado **SBTVD** (Sistema Brasileiro de TV Digital Terrestre), que brinda as TVs abertas existentes com quatro canais a mais. É o que se chama de **multicanais**.

A maioria dos países optou pelos modelos existentes com o intuito de facilitar a transferência de informação e ficção e a comercialização de seus produtos no momento em que vivemos num mundo altamente globalizado.

É realmente uma pena que o Ministério da Cultura tenha pouca voz dentro do panorama audiovisual brasileiro e até teatral. Principalmente atua em leis de incentivo à cultura tipo Rouanet e similares, mas não existe reserva de mercado cultural como nos EUA e na Europa. Obrigatoriedade de ficção televisiva nacional de tantas horas, de textos nacionais nos teatros e gêneros diversos, bolsas para os criadores culturais como escritores, artistas plásticos, dramaturgos e roteiristas.

Uma curiosidade que não pretendo que seja um direito, mas apenas um exemplo da importância que alguns países dão a seus criadores. Em Portugal artistas plásticos, escritores e compositores não pagam imposto de renda.

Também no Brasil não existe a figura do autor residente. Que possui uma bolsa de estudos para escrever peças para um teatro ou grupo de repertório durante o período de um ano. Enfim o Teatro Municipal do Rio de Janeiro raramente apresenta uma peça teatral, muito menos a estreia de um autor nacional. E ainda assim se intitula teatro.

Programação

O **desenho da programação** é concebido por meio da combinação de inumeráveis fatores. Depende da cultura de cada país, hábitos que se transformam e mudam com o tempo.

Se na década de 1960 toda a família se reunia em frente à televisão para assistir à novela *O direito de nascer*, hoje em dia se pergunta: onde está a família? E a televisão?

Se a ficção na década de 1970 devia estar um ponto abaixo da realidade para não ferir os brios da moral e dos bons costumes, hoje ela deve estar um ponto acima.

Em outras palavras: o mundo mudou muito. Os computadores invadiram as casas, a imagem se disseminou em outros processos de recepção e a programação televisiva mudou.

Se compararmos a grade de programação da BBC, da televisão francesa, da americana e da portuguesa, notaremos diferenças radicais, tanto em nível de conteúdo quanto de gêneros e concepção de grades.

A única coisa que sobrou na BBC foi o telejornal das dezoito horas. A cada temporada tudo muda: novos documentários, séries, minisséries em diferentes horários etc., já que a grade de programação é algo mutável e adaptável às transformações imediatas do mundo. Além do mais no encalço da BBC existe o Channel Four e outros canais regionais. Quem não se transforma morre.

No Brasil é diferente. As grades de nossa programação foram desenhadas nos anos 1970 e se mantêm fundamentalmente inalteradas até hoje. O que é paupérrimo.

Basicamente é um sanduíche feito de jornalismo, telenovela, jornalismo, telenovela e jornalismo. Entremeados por vezes por programas de humor ou séries. Esse desenho de programação foi criado por José Bonifácio de Oliveira Sobrinho, o Boni, mas anualmente sofria alterações, em especial no que se referia à ficção. Num ano foram inauguradas as séries brasileiras, num outro as minisséries, em outra época os especiais, Quartas Nobres, depois vieram grandes adaptações e assim por diante. Tudo isso originou o conhecido **Padrão Globo de Qualidade**.

Com o passar do tempo essas franjas de novidades criativas, por falta de competição ou mesmo pelo desequilíbrio do mercado, se esvaíram. O país também passou por crises econômicas e houve uma retração. Obviamente a fórmula novela, jornalismo, novela voltou a dominar a grade e a se fixar novamente.

A fórmula se tornou repetitiva, apesar de consagrada no passado. Foi copiada e é praticamente inalterável nos últimos anos. Por vezes se encaixa uma minissérie em horário tardio ou um programa atípico de sucesso previamente comprovado tipo *Big Brother Brasil* (BBB). No domingo a programação fica a cargo de futebol, programas esportivos e de auditório.

A rede Record copia exatamente o mesmo tipo de programação. É um clone. Desconhece plenamente que existem inúmeras táticas de programação e grades. Entre a cópia e a original, melhor seria ficar com a original. Porém a mesmice às vezes é tão avassaladora que o espectador prefere uma terceira solução: desligar o televisor (ver “Receptor”, neste mesmo capítulo).

A rede Bandeirantes, apesar de apresentar um telejornalismo idôneo com ênfase no esporte, é um mercado árabe, vende horários para relojoarias, vendedores de tapetes persas, pregadores, rabinos, adoradores do Santo Daime, ou seja lá quem for que pague. Em outras palavras, aluga seus horários. Exageros à parte, tenho dúvidas de que a sublocação de horários numa rede de televisão seja lógica ou legal. Isso é constitucionalmente permitido pela lei da radiodifusão?

O SBT (Sistema Brasileiro de Televisão) possui uma grade de programação instável e por vezes irracional refletindo uma inconstância de seu quadro de funcionários, por isso gera vários processos trabalhistas e penais na justiça de São Paulo. O canal vive de programas de auditório de baixa qualidade cultural e artística, concursos questionáveis e por décadas a fio não teve nem um telejornal no ar. Na verdade toda a sua programação serve de cortina para esperanças produzidas por meio de baús dourados da felicidade, estrelas prateadas da fortuna e outros expedientes bastante duvidosos. Durante uma década importou novelas mexicanas. O que surpreendia a própria Televisa, canal mexicano produtor, que além de mandar os scripts era obrigada a remeter os planos de cenários, de figurinos, de câmeras e luzes, não sendo permitido ao profissional brasileiro nenhum tipo de criatividade. Apesar de inumeráveis questões judiciais se apossou dos restos da extinta Rede Manchete e passou a transmitir as telenovelas *Pantanal* (2008) e *Dona Beija* (2009). A fim de escrever sua própria produção a rede convocou a esposa do dono da empresa e uma proctologista para criarem uma novela esotérica chamada *Revelação*.

Rede TV e CNT são de difícil qualificação. Não têm ficção nacional. São redes que apresentam uma programação de sublocação sem nenhum critério e só demonstram que alguma atitude deve ser tomada pelas autoridades.

TV Brasil é uma rede pública de televisão criada pelo Governo Federal e possui uma programação bastante fragmentada. A isso se acrescentam transmissão e equipamento técnico ultrapassados que não permitem uma captação adequada de sua imagem e som. Também a excessiva troca de executivos e equipes artísticas não dá continuidade aos projetos.

Esse panorama pouco alentador deve ser mudado em nome pelo menos do futuro. De outro modo seremos prisioneiros da frase do estadista e presidente francês Charles De Gaulle que proclamou: “O Brasil não é um país sério”.

Reações, transformações e especulações

Ao diplomar os alunos do curso de Criação, Roteiro e Dramaturgia da Academia Brasileira de Letras (2009), estendi minhas palavras sobre os temas reações, transformações e especulações no futuro do audiovisual. Não busquei referências específicas e deixei o pensamento flutuar sobre considerações e configurações já que o futuro sempre se mostra uma caixa de surpresas sem donos ou mentores. Encontrei na minha memória a figura de Luis Buñuel[9], cineasta maior do surrealismo, que se não me engano afirmou: “Sobre a morte me encantaria voltar à vida a cada dez anos, caminhar até uma banca de jornal, ler as notícias do mundo e voltar para a tumba”. Se a frase não foi exatamente essa, *ipsis litteris*, o sentido se mantém.

Se a princípio a declaração pode parecer tola, ela contém uma série de questionamentos e posicionamentos quanto ao emissor, o transmissor e o receptor. Se fosse possível aos cadáveres voltar às bancas de jornal a cada dez anos eles ficariam perplexos. A quantidade de informação, publicações, volumes, profundidades, variedades e diversificação é tão intensa que seria impossível para um ser humano submetido a um sono de dez anos entender os acontecimentos de uma década. São inequívocos os avanços da informação e a democratização da imprensa. Para não dizer surpreendentes as guinadas da história do homem. Pisou na Lua e, em vez de prosseguir, resolveu invadir o Iraque. Queda do Muro de Berlim e do Império Soviético, nascimento da superpotência chinesa, conjugação da pior repressão comunista com as mais ferozes injustiças do capitalismo desenfreado, tudo imprevisível. Novos países surgiram, outros desapareceram e conflitos eclodiram em lugares até então considerados pacíficos. Nas bancas de jornal as publicações atapetam estantes com temas sobre cães pequenos, grandes ou peludos, halterofilismo, sexo, filosofia, medicina, fofocas televisivas, celebridades, culinária, beleza, história.

Quaisquer assuntos, filmes e notícias estão ali disponíveis, pulverizados e à disposição do leitor.

Creio que Buñuel não entenderia nada: os termos, os nomes, a visão econômica de tudo e a falta de ideologia. E mesmo assim ficaria feliz em sua visão surrealista do mundo. Nada do previsto foi cumprido, mas sem dúvida a informação e a imprensa deram passos fenomenais nas últimas décadas tanto em qualidade quanto em quantidade. E por que não dizer em profundidade. Enfim nos meios, volumes e formas. Entretanto se entrasse em uma sala de cinema e visse um filme, ou algum produto audiovisual, entenderia tudo. Pouca coisa mudou na linguagem e na forma de contar as histórias.

Assistiria aos mesmos desenhos animados do Pica-Pau, aos mesmos filmes de ação, de faroeste, agora com carros de polícia em Los Angeles, e às mesmas doces e lacrimosas novelas das 18 horas da TV mexicana.

Esse contraste pode parecer injusto ou preconceituoso, mas de todas as maneiras é sempre bom lembrar que o avanço ficcional nas últimas décadas sob o aspecto de formas, formatos e diversidade foi bastante inferior ao encontrado no mundo da informação. Vários movimentos artísticos do século passado não se projetaram nem criaram consequências no novo milênio, ocorrendo certa retração imaginativa.

E algumas questões se colocam: estará o ser humano como uma criança condenado a escutar as mesmas canções? Como um velho a repetir as mesmas preces? Isso nos daria mais segurança? A mesma história recontada, na forma e na velocidade dramáticas habituais. Será que o ser humano sofre de algum retardo imaginativo? Dotado de um notável desenvolvimento tecnicista fruto de uma mente ordenada, rotineira e economicista, mas incapaz de reconhecer os desbravadores da arte no momento do seu nascimento. Demorou anos para dar valor às pinturas de Gauguin, aos girassóis de Van Gogh, aos *flashbacks* de Orson Welles, aos *multiplots* de Altman ou aos roteiros do argumentista Robert Bolt. Talvez neste exato momento o novo esteja se instalando em algum lugar e não nos damos conta, nem temos consciência de sua importância. Tudo é possível.

As respostas ultrapassam a nossa compreensão tanto no nível de emissor como no de meio e receptor. Todavia como formulador das mensagens o roteirista, autor ou dramaturgo deve tentar sempre ultrapassar barreiras no patamar estético e no sentido libertador da mensagem. Entretanto dependemos intrinsecamente do emissor, já que é sempre bom lembrar que todo criador tem o direito de difundir e viver dignamente de sua obra. Portanto assistimos ao

momento de transformação e reavaliação da necessidade social e importância da arte como criação para um mundo melhor e mais justo.

E aqui abro um parêntese. Apesar de todos os problemas políticos advindos da China, do Irã e da Nigéria, por exemplo, os criadores audiovisuais desses países são considerados os mais profícuos e promissores realizadores da primeira década do século XXI pela crítica europeia. Provando mais uma vez que o talento não tem fronteira nesse sistema ideológico que o abafa. Fecho o parêntese.

Enfim, aqui e ali, surgem tentativas, movimentos e algumas transformações. Primeiro para salvar ou pelo menos renovar o status do direito do autor, de outra maneira retrocederemos quinhentos anos até onde se criava por “amor à arte” sem nenhum tipo de reconhecimento ou valorização do trabalho criativo. Cito o movimento da Cisac na França. Por exemplo, ver Lei Francesa 2009-2010, sobre downloads, novas mídias, também pesquisar grandes emissores (produtoras) sobre pagamento de direitos autorais com empresas prestadoras de serviço via internet.

E ainda captar novas gerações para capacidades criativas abrindo espaço para futuras realizações e novos avanços na arte dramática. Podemos citar uma maior presença de produtoras independentes e distribuição de fontes de conteúdo pelo país com projetos que podem desconcentrar a criatividade. Alcançar seus objetivos ou não, isto é, melhorar a qualidade ou não, essa é outra questão. Mas a intenção de oxigenar o sistema é evidente.

Podemos citar a Lei Argentina que dentre as mudanças em relação à regulamentação do século XX reduz o número máximo de concessões de rádio e TV que uma pessoa ou empresa pode ter de 24 para 10, passando a permitir que empresas de serviços públicos, como as telefônicas, possam ter licenças de TV a cabo. Nesse segundo caso, contudo, há uma condição: a operadora não pode deter mais de 50% do mercado. As empresas de serviço público continuam proibidas de ter canais abertos de TV.

Embora não defina um padrão, a proposta cria algumas regras para a TV digital aberta, destinando 33% do espectro a canais sem fins lucrativos, que poderão ser de municípios ou universidades, por exemplo. De forma semelhante ao que aconteceu no Brasil com a criação da EBC (Empresa Brasileira de Comunicação).

Há ainda a proposta de limitar a 24 o número de licenças de TV por assinatura de uma empresa, além de proibir que, em uma mesma localidade, uma empresa tenha licenças de TV aberta e a cabo simultaneamente. O projeto

também cria cotas de programação na TV aberta, impondo um mínimo de 60% de conteúdo local, 30% de produção própria e 10% de produção independente. Já a publicidade, pelo projeto, deve ser produzida localmente.

Apesar de achar a proposta irreal e exagerada devo admitir que pode redesenhar o sistema audiovisual argentino e influenciar vários países.

De todas as formas, qualquer que seja o sistema emissor, o criador estará acima dele. Ou melhor, fora dele. E não devem ser confundidos. Todavia são interdependentes por um tempo.

TV a cabo/por assinatura

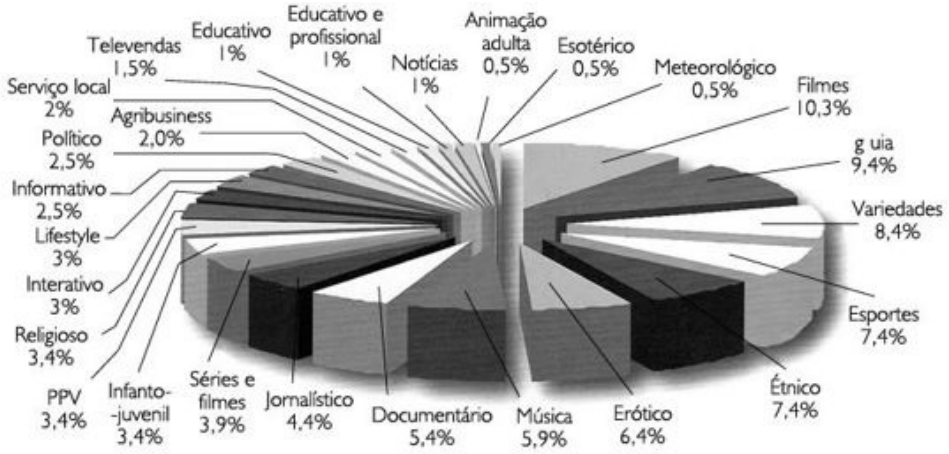
Ao contrário do que se supunha, a televisão no mundo não emigrou no volume que se esperava para as chamadas TVs por assinatura (cabo, satélite etc.). Principalmente no Brasil onde a assinatura é cara e existe concentração na emissão do sinal.

Mesmo quando o espectador tem poder aquisitivo para assinar canais temáticos, ele a todo o momento volta à TV aberta ou ao computador para se integrar ao cotidiano da sociedade em que vive.

Também as produtoras independentes brasileiras não entraram como imaginavam nesse mercado. A falta de investimento na ficção nacional praticamente se repete e seria até tedioso reafirmar que as TVs por assinatura são atapetadas por filmes e séries estrangeiras.

Vejam os gráficos abaixo e comprovem.

Figura 8
Distribuição de canais por gênero



Fonte: PTS, maio 2008.

Quadro 3
Projeção de crescimento do setor de TV paga (em milhares de assinantes)

	2008	2009	2010	2011	2012	2013
Cabo	3.831	4.437	4.969	5.501	6.081	6.737
MMDS	426	485	466	423	461	503
Satélite	1.824	2.010	2.329	2.539	2.675	2.815
Total	6.081	6.932	7.764	8.463	9.224	10.055

Obs.: cenário base. Fonte: PTS, maio 2008.

Quadro 4
Market share banda larga (apenas cable modem)

Net Serviços	83,2%
TVA	2,8%
Big TV	2,3%
Oi TV	2,1%
TV Cidade	1,3%
Acom	1,1%
ESC 90 Telecom	1,0%
Cabo Serviços de Telecomunicações	0,9%
Adatel	0,7%
Brasil Telecom	0,6%
Videomar Rede Nordeste	0,6%
Outros	3,4%

Total Brasil: 2.432.415 assinantes. Fonte: PTS, set. 2008.

De acordo com um estudo da USP e sob um ponto de vista estritamente sociológico, se não fossem os **downloads**, a **pirataria** e o **gatonet** (roubo do sinal da TV a cabo por comunidades de baixa renda), teríamos no futuro dois tipos de cidadão: um pertenceria a uma elite citadina com acesso a esse meio e o outro seria desprovido de tal fonte. Portanto mais um abismo cultural.

Quanto à programação da TV a cabo, ela é chamada de **programação em canastra**. Uma série, filme ou programa estreia no horário nobre e depois durante a semana se repete nos diversos horários da programação até completar o ciclo horário das 24 horas de programação. Existe uma superutilização e repetição do produto audiovisual, oferecendo ao espectador várias possibilidades e horários de visualização durante a semana.

É um esquema bastante lucrativo e diversificador de opções de horários. Todavia com a chegada do computador e os downloads isso se torna até ultrapassado já que se pode gravar em DVD ou mesmo baixar quando bem entender os programas desejados. Isso hoje em dia é possível até por telefonia móvel.

Essa tendência só nos leva a concluir que a TV a cabo será integrada, cedo ou tarde, à TV aberta. O que seria uma conquista pública.

A ordem natural de lançamentos audiovisuais que seria cinema, TV a cabo e televisão aberta e DVDs (e, no caso de minisséries, TV a cabo ou TV aberta e DVDs) está completamente desvirtuada e obviamente ultrapassada (ver capítulo 14, “Roteiros para novas mídias”).

Nos gráficos exibidos anteriormente se nota o detalhe de que o famoso **hábito televisivo** que justifica a presença das telenovelas na grade de programação das TVs abertas cai em desuso. Os gráficos demonstram que enquanto os serviços são concentrados, pelo menos no Brasil, os gêneros são pulverizados e seletivos. Em outras palavras: cai o **hábito do espectador** em torno do emissor e nasce a **seleção**, ou **escolha**.

Táticas de programação

Ao contrário do que se pensa, quanto maior o número de fatores em jogo, maior é a independência da escolha do desenho da programação. Por exemplo: uma TV de sinal aberto tem mais independência do que uma TV católica temática, porque na primeira são tantos os interesses em jogo que eles se enfraquecem.

O **desenho do programa** tem uma concepção definida como parcialmente independente, uma vez que deve seguir o **desenho da programação**, ou pelo menos não ferir o quadro geral e manter certa coerência, mesmo possuindo uma identidade autônoma.

O **desenho do programa** é elaborado por meio de três linhas: **linha criativa**, roteiro e autoria, **linha de direção**, desenho da imagem com a seleção dos planos essenciais e de transição das câmeras, elenco artístico, desenho de luz, maquiagem etc. e **linha de produção**, recursos, cenografia, cenotécnica etc.

Quanto à tática de programação ela é concebida puramente no sentido da **competitividade**. Espécie de mecanismo bélico e guerreiro em que se deve vencer um suposto inimigo com o auxílio de duas armas: **contraprogramação** e **antiprogramação**.

Contraprogramação é a utilização do mesmo tipo de programa no mesmo horário contra outro canal. Ficção contra ficção. Jornalismo contra jornalismo etc. Esse tipo de tática é o mais utilizado no Brasil e o espectador deve optar por um conteúdo idêntico em dois ou três canais. Por exemplo: todos os telejornais são no mesmo horário.

Antiprogramação é a utilização de outra forma e conteúdo de programa contra outro canal no mesmo horário. A antiprogramação é a formação de uma nova escolha. Por exemplo, uma TV emite notícias, o canal rival emite dramaturgia. É mais raro no Brasil, já que os programadores brasileiros têm a tendência de não arriscar. Esquecem que a televisão já não é um **hábito** e se torna cada dia mais uma **seleção do espectador**.

Resumindo: qualquer uma das táticas é valida. O importante é saber utilizar na hora propícia.

Após a construção do programa se faz a abordagem televisiva: ele é colocado em prática na grade de programação.

São três os tipos de abordagem para se implantar uma nova programação:

- **Invasão** – Aproveitar o início de uma temporada televisiva. Por exemplo, depois das férias. A programação é inaugurada com nova roupagem e novo conteúdo televisivo. É o modo mais fácil de implantação, mas também o mais caro e certamente mais arriscado. Novos programas, desenho televisivo e grade.
- **Cerco** – Estrear nova roupagem e conteúdo televisivo em determinadas faixas de audiência, de preferência nas pontas da programação. Por exemplo: cercar a manhã e o *late night* (tarde da noite) com o novo,

deixando o miolo da programação intacto. Mais econômico, mas pouco abrangente.

- **Cabeça de ponte** – Implantar programas isolados com nova roupagem e conteúdo no meio da programação. A partir daí, por contaminação e oportunidade, outros programas vão sendo transformados pouco a pouco e experimentados. É o mais lento e praticamente não altera a programação. Ainda mais barato, porém pouco criativo. Pouca mudança na grade.

Resumindo, os tipos de abordagem são por **totalidade** (invasão), **faixas** (cerco) ou por programas **isolados** (cabeça de ponte). Ou os dois últimos **combinados**.

Para finalizar devo advertir que a escolha de termos bélicos na confecção desse resumo sobre estratégia criativa é intencional.

Também pode parecer que quando comento sobre as abordagens e táticas de implantação de programas estou sempre me referindo ao outro canal, ao competidor, como se estivesse numa guerra de audiências perpétua.

Essa afirmação é parcialmente correta, mas jamais devemos esquecer que como profissionais de comunicação nossa missão é alcançar a plenitude da função televisiva. São três as funções essenciais da televisão: **entreter**, **informar** e **formar**.

Entreter a alma no sentido aristotélico do drama, abrir espaços interiores, fazer da tela janela para o mundo e espelho mágico.

Informar. Jamais desinformar. Aguçar a curiosidade que leva à busca do saber e do pensar.

Formar. Jamais deformar. Atuar de uma maneira que por instantes possa estimular a formação de seres humanos melhores.

Essa é a nossa verdadeira guerra.

O MEIO

Como e em que se diferenciam o cinema e a televisão como meios de comunicação? Quando examinamos essa pergunta, nos damos conta de que diferem quanto à **técnica**, à **linguagem** e às suas **características básicas**.

A técnica

Embora o cinema e 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 entre eles, tanto de registro como de apresentação.

O cinema utiliza uma sucessão de fotos fixas sobre uma tira de celuloide que se apresentam 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 1.500. A história da TV e do vídeo é um constante aperfeiçoamento da forma. A balança da qualidade das condições de visão continua a pender em favor do cinema[10]. Mas isso por pouco tempo já que a TV digital avança a cada instante.

Ricardo Pizzotti em sua *Enciclopédia básica da mídia eletrônica*[11] diz que, na TV digital, os sinais de som e imagem são construídos por uma sequência de **bits** tratados como dados. Esse sinal é comprimido com outros sinais antes de ser transmitido. No receptor todo o conjunto de sinais é descomprimido e convertido. Dessa forma, na banda de frequências ocupada por um canal podem ser veiculadas diversas transmissões ao mesmo tempo. É muito mais eficiente que a televisão analógica de hoje, na qual aproximadamente metade dos pontos de resolução de imagem são perdidos durante a transmissão.

A TV digital não tem ruídos nem “fantasmas” e oferece som com qualidade de CD. Além disso, ela é interativa, permitindo o comércio eletrônico, a transmissão de programas *on demand* e a navegação na internet, entre outras facilidades. Ela possibilita a veiculação simultânea de diversas transmissões com até quatro sinais de TV em um mesmo canal.

As modalidades mais conhecidas de televisão digital são a SDTV (Standart Definition Television*)* e a HDTV (High Definition Television*)*. A HDTV tem aparelhos com 1.080 linhas de definição e 1.920 pontos em cada uma delas.

Concluindo: a emissão no cinema é por **transparência**, na televisão é **por linhas** e no mundo digital é por **bits**[12].

Antigamente, não podíamos saber se o que filmávamos era bom ou ruim. A única maneira era revelando a película. Na televisão era necessário apenas retroceder o videotape para ver o que tínhamos gravado.

Agora tudo é diferente. Simultaneamente se filma com um sistema digital acoplado a computadores, com o uso de várias câmeras, e 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 quase instantânea na hora da filmagem para agilizar o processo. Tudo isso se denomina **hibridismo**, algo mais do que acoplar câmeras. Outros filmam em sistema digital e convertem para película no processo final como forma de baratear os custos. 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 podemos falar em ***narrow TV*** e ***netfilm***, uma vez que o cinema se exibe na televisão e a televisão se dividiu em televisão por cabo, circuitos internos, UHF etc.

O mundo digital invadiu e transformou definitivamente o cinema e a televisão. O computador exerce suas funções em ***global work***, exposição global.

A linguagem

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

O **discurso interrompido** é 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 minisséries, que se produzem especificamente para a TV, têm já marcados no roteiro os momentos 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 se nota uma dupla tendência. Algumas televisões limitam o número de interrupções para a publicidade. Os canais a cabo baseiam sua procura de

espectadores no fato de passarem filmes sem cortes, e cobram por suas emissões codificadas com base nesse 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 se torna mais curta no mesmo ritmo em que aumenta o número de ações e os closes tomam conta. Só o cinemascope e o 3D (terceira dimensão) resistem a abandonar a tela grande, talvez animados 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 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.

Detectamos também na linguagem monomórfica do cinema a presença da **publicidade encoberta** a que os norte-americanos chamam *merchandising*. Esse 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 personagens 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 emblemático é *De volta para o futuro*, de Robert Zemeckis, em que a personagem principal recebe o nome de uma marca de roupa íntima internacionalmente conhecida, Calvin Klein, simplesmente porque a usa.

Em quase todas as novelas sul-americanas esse recurso é muito utilizado, chegando inclusive a desvirtuar a composição de personagens e cenas devido a essa submissão a critérios puramente comerciais.

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

Resumindo: o **monomorfismo** é encontrado em obras fechadas como o teatro e o cinema, o **polimorfismo** na televisão e o **hipermorfismo** no computador.

O hipermorfismo é uma variação extremada de conteúdos, temas, gêneros, línguas e imagens num espaço de tempo real muito curto.

Língua e meios de comunicação

Sempre se temeu a influência que a linguagem pode ter sobre o espectador ao ser emitida por uma tela. Uma crítica é a de que homogeneíza a língua, anula as características básicas da fala de cada região do país. Isso 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.

Em várias conferências que dei, testemunhei a abominação pelos meios de comunicação que caracteriza alguns professores de diversas faculdades de Letras. Esses professores parecem esquecer que a palavra escrita não morre e que um roteiro é feito com palavras. A verdade é que os jovens utilizam mais a linguagem da publicidade do que a dos noticiários porque a tendência é correr sempre para o sintético, o caminho mais fácil da comunicação.

Sempre existiu e sempre existirá o medo dos novos meios de comunicação e das novas expressões artísticas. Atualmente há o medo do computador.

Se olharmos para trás recordaremos que tivemos medo de que a fotografia viesse a matar a pintura, o rádio acabasse com os livros e o cinema exterminasse o teatro.

Talvez o estatuto de “clássico” garanta a inocuidade cultural. Pois bem, a televisão que veio para ficar já está indo embora. Tal como será provavelmente impossível não viver a holografia e as novas mídias que estão chegando com todo um dicionário novo de vocábulos e verbos.

Um dado curioso é como um meio de comunicação estimula o outro. 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 Rachel 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 sociedade. E o computador atua como **trampolim imagético para o mundo virtual**.

No que diz respeito à dublagem de filmes estrangeiros, é 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 produtos audiovisuais falados noutro idioma, com conteúdos alheios à própria cultura, uma solução possível é recorrer à dublagem. Nesse sentido considero positivo o uso da técnica da dublagem, uma vez que resulta numa prática integradora por meio da língua perante produtos audiovisuais estrangeiros.

A **dublagem em televisão** parece 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 empregadas de forma continuada.

Atualmente a tecnologia ofereceu uma solução para o recurso televisivo: a tecla **SAP**, som original, como resposta à questão da dublagem televisiva.

Características

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 se apresenta no **logos**, na forma que empregamos para explicar a história. O discurso cinematográfico é **contínuo** e **monomórfico**, e o discurso televisivo é **interrompido** e **polimórfico**. No computador é **múltiplo** e **hipermórfico**.

O **pathos** não difere muito, uma vez que o drama humano é sempre o mesmo. O que pode variar é a profundidade dramática, que na televisão tende a ser mais rasa, o que não quer dizer necessariamente pior.

Dizemos 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 na noite passada na TV? Alguém é capaz de se lembrar do capítulo 87 da telenovela X?

No entanto a televisão nos tem brindado com momentos inesquecíveis. Lembra do primeiro passeio do homem na Lua? Do dia da explosão das torres em Nova York?

Todavia nos recordamos com certeza do último filme que vimos. Se formos ao teatro temos uma impregnação ainda maior.

Como a linguagem e o discurso do computador é múltipla e hipermórfica, emendando informação com ficção, jogos e mensagens, a nossa capacidade de apreensão se torna muito superficial. Daí surgem os nichos, clubes, tribos, segmentos e faixas específicas dentro do meio digital. A isso se chama **convergência seletiva**. Cada uma dessas subdivisões dentro do meio digital cria seu próprio **ethos** e **logos**.

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 o contato 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 expresse aquilo que querem dizer. É a **palavra pura**.

Num livro o **tempo de atenção** é de aproximadamente vinte páginas. Se a partir daí ele não cativa o leitor, provavelmente será abandonado.

A palavra transmitida por meio do ator, aliada às emoções e aos gestos, tem suas peculiaridades. No teatro o **tempo de atenção** oscila entre 30 e 45 minutos. Com isso queremos dizer que o autor teatral dispõe desse tempo para captar a atenção do público. Se passado esse 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 plateia: 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 vinte mil pessoas, como sucede com os grandes intérpretes da música popular. O texto teatral é conhecido como a **palavra viva**.

A palavra no cinema perde considerável importância devido ao maior peso da imagem, diante da **distorção da dimensão**: a tela é enorme, a boca do ator é descomunal e a imagem nos domina. Isso sem mencionar o fato de que uma projeção é feita numa sala às escuras, o que ajuda a concentração. 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 quinze minutos, ou do final da segunda bobina.

Na televisão o tempo de atenção é de apenas três minutos, com tendência a cair a cada dia até os segundos. Se passados alguns instantes 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**. E a cada dia tende a cair.

Até mesmo quando uma cena é mais longa, 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. Portanto a televisão trabalha com a chamada **palavra radiofônica**. Ou seja, tudo é explicado e falado em demasia.

Outro exemplo é o filme passado na televisão. Evidentemente as imagens concebidas para serem exibidas 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 disso, um filme feito para ser visto de maneira contínua é consideravelmente prejudicado pelas interrupções publicitárias. Resultado: o espectador normalmente não consegue manter a atenção. Daí nascendo filmes feitos especialmente para a televisão, os telefilmes.

Em síntese: na televisão o atrativo da grande dimensão é substituído pelo **dinamismo da ação**, **grande quantidade de cenas curtas e verborrágicas**.

Isso em si não é uma crítica, é simplesmente uma análise de necessidade do meio.

Um bom exemplo 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, além disso, vender o produto. O mesmo anúncio é repetido várias vezes durante a programação. Não há outra solução para a fixação.

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

O tempo da palavra na computação é **instantâneo**. É o tempo de digitar seguido do de remeter. Sendo o peso da palavra ainda mais baixo, além de receber **contrações** e **corruptelas**. Nova linguagem.

O RECEPTOR

Quando alguém se propõe a assistir a um espetáculo, leva no espírito uma série de expectativas relacionadas com seu ambiente social, seu grau de cultura e, por que não, sua mitologia, seus desejos e fantasias. Essa figura é o **receptor**. Recheada de expectativas abertas a se emocionar, mas também preparadas para se frustrar.

O receptor não é tão **passivo** como se imaginava, nem isento de senso crítico e analítico, pela simples razão de que não existem seres humanos burros. Se ele não sabe a razão do desinteresse diante do produto audiovisual, intui que alguma coisa não funciona e simplesmente vai buscar outra diversão. Portanto, como escritores, o primeiro conceito que devemos ter em mente sobre o receptor é que, sob todos os pontos de vista, ele sabe tanto quanto nós. E que devemos escrever uma história que gostaríamos que nos contassem.

Alguém pode classificar os parágrafos anteriores como respeito à audiência, um segundo como sagacidade autoral e ainda um terceiro como um jogo de efeito para ilustrar a figura do receptor. Tudo isso seria verdade, mas não nos esqueçamos que tudo que existe e aprendemos tem uma raiz humana irrefutável. E ao fim e ao cabo todos nós somos receptores.

Pré-audiência

Anteriormente foi apontado que a obra de criação audiovisual tem três juízes: o público, a crítica e o tempo.

Neste mundo instantâneo em que vivemos o público é sinônimo de audiência. Sucessos de peças são marcados pela bilheteria e de filmes pelo número de salas de exibição e recolhimento de ingressos (ver capítulo 10, “O roteirista”). O da televisão, tanto aberta quanto fechada, pela sondagem diária do número de espectadores a cada instante televisivo (Ibope[13]). E o da internet pelo número de acessos a determinado site, ou afins, que podem chegar a milhares.

Denominamos estudo de **pré-audiência** ou de **reação de plateia** às tentativas que são feitas para investigar as reações do público antes das estreias com o intuito de corrigir futuros problemas, sondar possibilidades e descobrir tendências.

No teatro existem os famosos ***try out*** (tentar fora). Peças de grande orçamento estreiam fora do grande circuito antes de chegarem à Broadway. Elas às vezes nem estreiam nos grandes centros, por exemplo, suas primeiras apresentações são em teatros em Boston ou New Haven onde se testa a reação da

plateia, se afina tecnicamente o espetáculo e amadurece a interpretação dos atores, até se alcançar um ponto ideal para a abertura no competitivo mercado da Broadway. No Brasil existem os famosos **ensaios abertos**.

No cinema é natural fazer as famosas **exibições testes**. Para avaliar o transcurso da narrativa e reações subjetivas da plateia, o público recebe um aparelho com botões de interesse, de não interesse, o que ele gosta mais, o que o emociona, entre outras avaliações sobre o filme.

Na televisão ainda temos os famosos ***group control***. Conjunto de espectadores-padrão que indicam tendências, admiração, frustração e uma gama de sentimentos por programas exibidos ou a serem exibidos apontando direções na confecção das grades de programação.

Essas análises de pré-audiência nasceram da industrialização massiva dos meios de comunicação, aliada à concorrência e a um mundo neocapitalista implacável que não concede perdão aos perdedores. Muitos erros são cometidos em seu nome.

Muitos roteiristas excelentes em determinado gênero de escritura são por vezes compelidos pelo sucesso e popularidade a se aventurar por outras trilhas criativas. Por vezes não muito adequadas ao seu universo imaginário.

Pode ser um erro pensarmos que um profícuo 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 roteiros: televisão, cinema ou novas mídias.

Em virtude da existência da cultura de massa, dirigida a mercados cada vez mais vastos, surge a necessidade de que um roteiro tenha um caráter **universal**, que possa ser compreendido e aceito pelas diversas culturas que compõem esse mercado.

São tantas as exigências que se fazem aos roteiristas e é tanto o dinheiro investido que os produtores repetem os mesmos nomes sempre. Fazendo que o **receptor** reconheça o estilo de determinados autores, passando a não ter mais surpresas na mecânica das suas histórias. Isso ocorre principalmente na telenovela.

Também com a multiplicação dos meios de comunicação e as mudanças sociais do terceiro milênio, a televisão moralmente encena de forma universal a **arte do permitido**.

Ela só reproduz o que já foi explorado em fotografia, artes plásticas, cinema, teatro, pelo espaço cibernético e que já foi amplamente aceito pela sociedade. E isso não é uma observação relativa unicamente ao Brasil, que até em alguns aspectos é liberal. A maioria dos países e sociedades pelo mundo sofre uma alta e intransponível muralha moral, fruto de preceitos religiosos imutáveis.

Audiência

Em 1500 existiam nove teatros em Londres, outros tantos em Paris e alguns mais em Roma. Como se media a audiência naquela época? Pela quantidade de "merda" de cavalos que se acumulava na frente dos teatros europeus no dia seguinte à apresentação das peças. As pessoas iam de carruagem assistir às peças. Quanto maior o sucesso, mais cavalos parados na frente do teatro durante a apresentação do espetáculo. Na manhã seguinte se media o êxito de determinado grupo teatral pela quantidade de fezes de animais que era recolhida. Daí surge a expressão *mérde* ou "merda" em português antes de estrear algum espetáculo teatral ou cinematográfico, que ao contrário do que se pode imaginar significa "boa sorte".

Mas o tempo passou tudo mudou.

Algum tempo atrás existiu o conceito de raça, hoje com o estudo do DNA essa diferença por cor da pele está indo ladeira abaixo. O mundo está cada vez mais relativo, menos para os fanáticos e os credos.

Até a ciência refaz seus conceitos a cada dia. Mesmo nas ciências exatas, o erro muda de lugar.

O conceito de classes A, B, C, D e E, puramente econômico, se nota esvaziado a cada dia. Dois exemplos: no momento atual universitários buscam empregos de baixa qualificação funcional à procura de estabilidade, enquanto o grupo teatral "Nós do Morro", da comunidade do Vidigal, representa Shakespeare em Londres e capitais europeias com enorme sucesso. Alguém pode dizer que é uma exceção, mas não deixa de ser um fato.

Utilizo sempre uma frase sobre o assunto **receptor** que gostaria de deixar transcrita neste livro*: nascem seres de primeira classe em todas as classes, nazistas em todas as raças, religiões e credos, histéricos em todos os sexos e talento não nasce em árvore.*

Algum tempo atrás os pesquisadores a serviço da televisão trabalhavam com espectadores-tipo, estereotipados. Quer dizer, se o programa fosse matinal era

dirigido para crianças, se de culinária para as donas de casa e se noturno seriam os homens os principais receptores.

Hoje os estudos de audiência vão perdendo essa visão estereotipada do público receptor e se fala de uma **rede receptiva**.

Esse conceito é muito mais amplo e de acordo com a realidade, pois o ser humano é muito mais complexo e rico do que pretendiam os peritos em estatística. Esse novo conceito entende que uma dona de casa pode ter níveis culturais e de exigência mais elevados do que aqueles que por princípio a ela eram atribuídos. Também se descobriu 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** se divide em seis tipos, dependendo do decrescente poder aquisitivo (A, Bl, B2, B3, C e D) e em outras seis classes, em função do seu nível cultural (A, Bl, 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. Ele só lê jornais de economia ou de esportes, não possuindo nenhuma capacidade de abstração.

Todas as combinações são possíveis e esses conceitos são ampliados continuamente, deixando de existir para a TV o espectador ideal para determinado programa. Atualmente são indicadas tendências de espectadores para um tipo de programa. Além do mais o espectador é **seletivo**. Pouco a pouco ele perdeu o **hábito** e o tal sentido da **fidelidade**, tão apreciado pelo comércio. Enfim ele está mais **livre**.

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 refletir sobre aquilo que está sendo comunicado, como faz quando lê um livro ou um jornal. Por essa razão, o cinema e a televisão foram chamados **entretenimentos passivos**, quer dizer, não há tempo para voltar atrás, tornar a ver ou se concentrar numa determinada cena, diálogo ou expressão de um ator. Naturalmente essa circunstância exige do escritor um roteiro sempre claro e de compreensão direta.

O termo “passivo”, pouco lisonjeiro, deixou de ser válido com a aparição do vídeo, depois com o DVD e agora com os downloads. Permitindo ao receptor manipular aquilo que deseja ver, acelerar o que não interessa ou repetir a passagem apreciada. Analisar e comparar.

O *zapping*, quase um esporte, acabou por definir a atitude do espectador, capaz de trocar de canal de poucos em poucos minutos e de assistir a mais de um programa de cada vez. No caso dos telejornais emitidos à mesma hora, o espectador é o diretor do seu próprio telejornal, mudando conforme a ordem e o interesse das notícias que um ou outro canal oferece.

Os estudos de audiência são hoje em dia muito efetivos, o que faz 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. As sondagens são feitas minuto a minuto pelo Ibope com resultado instantâneo da audiência, possibilitando a análise da migração de público de um programa para o outro.

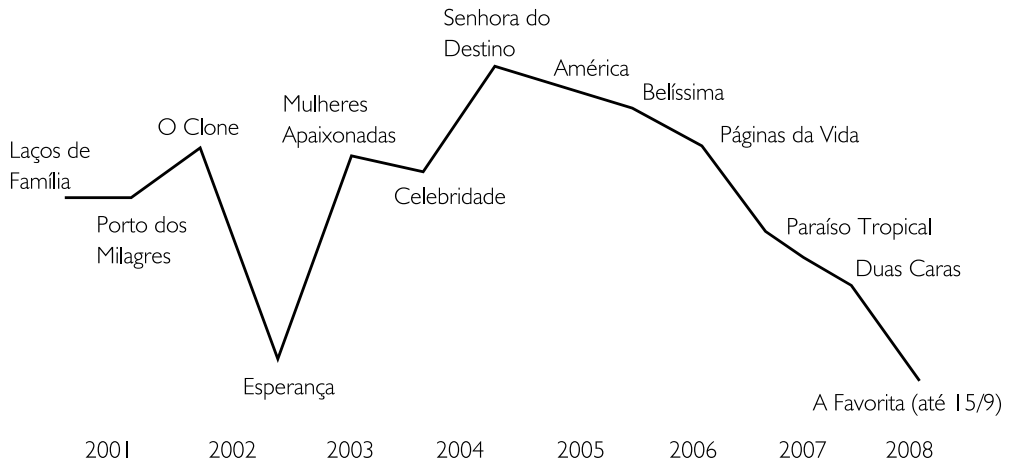
Ibope e share

Cada **ponto** de audiência representa **sessenta mil domicílios** com televisores ligados. Hipoteticamente e no passado, cada televisor era compartilhado por quatro pessoas. Nesse caso podemos falar de um universo aproximado de 250 mil pessoas por ponto. Esse número atualmente não é uma verdade, mas também não chega a ser uma mentira já que televisores são colocados em bares, restaurantes e lugares públicos, mas pouco interagem com as pessoas.

Share é a porcentagem de um determinado programa dentro do universo de **televisores ligados**. Por exemplo, às quatro horas da manhã se um canal alcançar quatro pontos de audiência, um milhão de pessoas, pode ter um *share* de 90%. Porque obviamente nessa hora pouquíssimas pessoas assistem televisão.

Supondo que uma telenovela tenha 36 pontos de audiência no Ibope e um *share* de 70%. Os números são magníficos, mas se pensarmos melhor veremos que a quantidade de televisores desligados é muito maior.

Figura 9
Globo – evolutivo da novela das 21h



Fonte: Folha Online

Dados domiciliares na Grande São Paulo

Ano	Novela	Ibope
2000/2001	Laços de Família	44,9
2001	Porto dos Milagres	44,6
2001/2002	O Clone	47,0
2002/2003	Esperança	38,0
2003	Mulheres Apaixonadas	46,6
2003/2004	Celebridade	46,0
2004/2005	Senhora do Destino	50,4
2005	América	49,4
2005/2006	Belíssima	48,5*
2006/2007	Páginas da Vida	46,8
2007	Paraíso Tropical	42,6
2007/2008	Duas Caras	41,1
2008	A Favorita (até 15/9)	37,2

* O arredondamento sem casa decimal deve considerar o número antes da vírgula – exemplo 7,5% = 7%.
Fonte: Ibope Telereport e Media WorkStation

Confira a audiência dos principais seriados e telenovelas da TV Globo e da Rede Record no dia 27 de abril de 2009.

Novela – **Malhação** – **21** – TV Globo
Novela – **Paraíso** – **25** – TV Globo
Novela – **Caras & Bocas** – **30** – TV Globo
Novela – **Caminho das Índias** – **40** – TV Globo
Seriado – **Força Tarefa** – **20** – TV Globo *(Quinta-feira, 23 de abril de 2009)*
Seriado – **A Lei e o Crime** – **12** – Rede Record
Novela **– Promessas de Amor** – **10** – Rede Record
Novela – **Chamas da Vida** – **14** – Rede Record
Novela – **Poder Paralelo** – **13** – Rede Record

Fonte: *O Globo*, blog Patrícia Kogut

Com o gráfico apresentado e a relação aleatória de um dia de abril de 2009 se conclui: que o Ibope é **quantitativo** e não **qualitativo**, que existe uma predominância do **formato telenovela** na televisão brasileira e ele já não alcança a mesma repercussão de outrora e que as telenovelas da concorrente imediata da TV Globo, a Rede Record, não criam novos espectadores. Em outras palavras não existe aumento do espectador de novelas, o que percebemos é que eles se dispersam. Existe sim uma **saturação** e uma atração por outros produtos audiovisuais e mídias.

Uma nota final sobre audiência que parece pertinente é que sua medida se concentra majoritariamente em São Paulo, o maior parque publicitário brasileiro. Isso pode ter alguma verdade matemática ou econômica, mas é uma distorção do ponto de vista social e artístico.

Particularmente sempre me parece um absurdo, em qualquer noticiário nacional ou internacional, que quando se anuncia uma tragédia, antes de falar o número de mortos, crianças degoladas ou pessoas esmagadas, a primeira coisa que se proclama é que os prejuízos econômicos foram de tantos milhões de dólares. Enfim tragédias humanas se tornam cifras numa desfaçatez assustadora.

O espectador de hoje acostumado há décadas a ver cinema e televisão capta com mais ou menos profundidade as mensagens do meio e se deixa seduzir por algumas delas. O escritor tem assim a oportunidade de descobrir o que vai deixar o espectador com o controle remoto na mão mais 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 as

escolhas se universalizam para o bem ou para o mal. Isso não quer dizer que um drama no Nordeste deixe de ser universal e que uma história passada em uma manjedoura em Jerusalém não possa mudar o mundo.

CONCLUSÕES

Concluímos que a televisão produz uma arte industrial de criação coletiva, porém autoral e que joga com o código do permitido.

Temos de recordar que trabalhamos dentro de um espaço definido, seja ele de televisão ou cinema, que esse espaço impõe determinadas limitações e continuamente temos de lutar para superar fronteiras, embora 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 receberá a mensagem.

Expusemos **semelhanças e diferenças entre o cinema, a televisão e outras mídias** quanto a **técnica, linguagem e características básicas** de cada um desses 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, múltiplo, hipermófico) e apresentamos o conceito de *merchandising* (publicidade encoberta).

Demonstramos a importância da **palavra pura**, **radiofônica** e **viva**. Tratamos ainda do **tempo de atenção** e do **peso da palavra** em cada um dos veículos.

Refletimos sobre o receptor e sobre as novas formas de classificação e audiência. Ainda **pré-audiência**, **Ibope** e ***share***.

Por fim recordamos que não temos a responsabilidade de nos limitar ao sistema ideológico que nos ampara, mas sim a de dar forma artística e dramática aos conflitos 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 nos conformar com o estabelecido. Sendo uma decisão de cada dia e de cada um. Uma coisa é certa: aborrecer mortalmente o espectador não é permitido, sob a pena de *zapping* imediato.

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 nos anos 1990 com excelentes resultados.

1. **Comparar** os três primeiros minutos de um filme e de uma série televisiva. Observar que em televisão a história fica mais evidente nos primeiros minutos do que no cinema.

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.

3. **Observar** a proporção de diálogo nos produtos televisivo e cinematográfico, fazer a comparação na mesma escala de tempo.
   Notar que o roteiro televisivo é muito mais falado do que o cinematográfico.

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.

5. **Identificar, observar** o tempo que fica no computador. Atenção sobre o tempo de instantaneidade da palavra (ver itens "Twitter" e "Orkut", no capítulo 14, "Roteiros para novas mídias").

NOTAS

1 METZ, Christian. *Langage et cinema*. Paris: Larousse, 1971, p. 177.

2 METZ, Christian. *Op. cit.*, p. 180.

3 Glauber Rocha (1939-1981), cineasta ganhador da Palma de Ouro no festival de Cannes e reconhecido mundialmente como mentor do Cinema Novo brasileiro. Alegórico, simbólico e visionário, Glauber possuía um estilo próprio de filmar e contar suas histórias que rompeu com todos os padrões cinematográficos existentes na época. Controvertido, trabalhou em vários países e influenciou outros cineastas e artistas. Entre seus trabalhos mais marcantes se destacam *Terra em transe*, *Deus e o Diabo na terra do sol* e *O dragão da maldade contra o santo guerreiro*. A ele se confere a autoria não confirmada da frase "Uma câmera na mão e uma ideia na cabeça", síntese do movimento cinematográfico por ele vislumbrado. Sem dúvida o cineasta mais importante do século XX da história cultural brasileira. Sua herança fílmica, roteiros não filmados, documentários, artes conceituais e outros acervos são tema de

críticas e análises até hoje. Em qualquer escola de cinema do mundo sua obra é estudada fazendo parte da história e evolução da sétima arte. Existe vasto material bibliográfico sobre Glauber Rocha em diversos idiomas.

4 É sobre essa 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. Pensamento que se reflete em outras universidades e na cultura europeia.

5 Sergei Eisenstein (1898-1948), arquiteto e engenheiro, é considerado o maior cineasta de todos os tempos. Cada fotograma de seus filmes perfaz verdadeiras pinturas sobre o exercício da vida e a complexidade do ser humano em ação. Seu pioneirismo estético e visão teórica da arte cinematográfica ultrapassaram o sistema ideológico marxista que o abrigou, antiga União Soviética. Foi do cinema mudo ao falado e suas obras mais conhecidas são: *O encouraçado Potemkin*, *Outubro*, *Ivan, o Terrível*, *Que viva o México* e *Greve*. Por inusitado que pareça chegou a trabalhar nos Estados Unidos para a MGM, que não mediu esforços para retê-lo em Hollywood. Foi professor do Instituto Cinematográfico de Moscou e diretor da Moscou Filmes. Sua filmografia, livros, registros, roteiros, iconografia, métodos de montagem são utilizados ou reutilizados até hoje e sua visão artística da sétima arte é considerada seminal em todo o mundo. Merecidamente existe vasto material bibliográfico sobre Sergei Eisenstein.

6 Consultar, por exemplo, o livro de Romà Gubem, *Un cine para el cadalso*, Barcelona, 1975.

7 Notícia publicada por *EI País*, em 4 mar. 1992, p. 59.

8 Pesquisa realizada pela empresa Norma. Notícia saída no *Público*, em 13 abr. 1991, p. 2-3 (a margem de erro admitida era de ± 5,6%).

9 Alusão a Luis Buñuel (1900-1983), considerado um dos dez maiores cineastas de todos os tempos por retratar na sétima arte o movimento surrealista, "a representação da vida vários pontos acima da realidade". Imaginativo, feroz iconoclasta, antifascista, anticlerical, rompeu barreiras e abriu novos caminhos na concepção artística. A frase citada no texto se encontra no livro *Mon dernier soupir* (*O meu último suspiro*), texto autobiográfico que escreveu antes de morrer. Entre suas obras-primas se encontram *Un chein andalou* (*Um cão andaluz*), *El angel exterminador* (*O anjo exterminador*), *Belle de jour* (*A bela da tarde*), *Le charm discret de la bourgeoisie* (*O discreto charme da burguesia*), e *Cet obscur objet du désir* (*Esse obscuro objeto do desejo*). Oscar e Palma de Ouro em Cannes. Combatido, exilado, incompreendido, mas até hoje insuperável. É dele também a autoria da frase "O homem que não bebe, não fuma e não tem vícios só pode ser um mau-caráter".

10 Cf. BONET *et al. En torno al vídeo*. Barcelona: Gustavo Gili, 1980.

11 PIZZOTTI, Ricardo. *Enciclopédia básica da mídia eletrônica*. São Paulo: Senac, 2003.

12 Abreviação de *binary digit*, algarismo binário. É a menor unidade de informação que o computador pode armazenar.

13 Ibope (Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística) é um instituto brasileiro que realiza pesquisas em vários ramos no Brasil e em mais onze países da América Latina aferindo a audiência, a popularidade.

13

HUMOR NA TV

Melhor morrer de vodca que de tédio.
Maiakovski (“A Sierguei Iessiênin” [1926]. In: *Maiakovski – Poemas*.
Trad. Boris Schnaiderman, Augusto de Campos e Haroldo de Campos.
São Paulo: Perspectiva, 1976, p. 89)

REFLEXÕES SOBRE O HUMOR NA TV

A primeira diferença que se coloca nessa introdução é entre o que é comédia e o que é humor. Comédia vem do grego *komoidía* e do latim *comoedia*, obra ou representação teatral em que predominam a sátira e a graça. Humor vem do latim *humore* e é uma veia cômica que traz graça ao espírito e está ligada a uma feição irônica.

Em outras palavras, enquanto o primeiro faz rir ou gargalhar, o segundo faz cócegas no seu cérebro. Essa definição pode parecer simplista, mas na verdade contém uma grande diferença. Um passo enorme entre o palhaço e, por exemplo, o cartunista. Porém ambos oferecem o chamado bem-estar ao povo e à sociedade.

Dizem que o choro é a mais complexa reação orgânica e emocional que o ser humano pode atingir, daí nascendo a importância da figura do dramaturgo. Entretanto o fazer rir praticado por comediantes ou humoristas requer um talento tão especial, uma conjugação de qualidades artísticas, textuais e percepções da vida tão agudas quanto críticas que para mim são impagáveis.

Recordo vivamente as chanchadas da Atlântida, do prazer depois de ter trabalhado com Grande Otelo e do palhaço Carequinha. Além do mais na franja internacional Charles Chaplin, Peter Sellers, os atuais seriados americanos de humor como *Friends*, *Two and a Half Man*, para não falar do mitológico artista brasileiro Chico Anysio. E ainda deveria citar tantos outros como Agildo Ribeiro, Jô Soares, Anquito, Os Trapalhões, Manuel da Nóbrega e Ronald Golias, todos os comediógrafos, humoristas e redatores como Max Nunes, que deram vida e criaram personagens inesquecíveis como Capitão Gay, a cantora Nanayá com Ypsilon e vários outros.

Nessa matéria confesso que cometerei erros, serei pecaminoso, omitirei nomes por desconhecimento, mas principalmente porque a galáxia brilhante de importância e relevância é tão extensa e verdadeira que ultrapassa um simples capítulo deste livro. Foram programas e séries que inundaram o Brasil por anos, desde o rádio até a televisão, e realmente me considero incapaz para efetuar um panorama preciso, técnico e efetivo sobre os princípios e exigências que condicionam o humor, seja na televisão, seja na cinematografia.

O espectro e a tendência do humor e da comédia no Brasil são tão intensos que até alcançaram as telenovelas. Um dos escritores mais profícuos e de carreira mais brilhante da teledramaturgia brasileira é Silvio de Abreu. Entre outras obras de vulto de sua autoria, também ator e diretor, assinou uma novela emblemática chamada *Guerra dos Sexos* cujo humor e comédia, mantidos em mais de duzentas horas de emissão, fazem valer a pena ser uma citação para todo estudioso sobre o assunto.

Incapaz de tamanha façanha, aliás, processo que utilizo no livro, convoquei três profissionais do ramo cuja capacidade e mérito me parecem indiscutíveis.

São três ex-alunos, Mauro Wilson, Cesar Cardoso e Emanuel Jacobina, que colaboraram na confecção do capítulo “Humor na TV”.

HUMOR NAS PALAVRAS E PESSOAS[1]

Na verdade tudo pode ser divertido se for contado de uma maneira engraçada. 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, como em “*Domingão do Faustão*: um programa do tempo em que dar umazinha era só repartir o frango”.

Basta 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 figuras risíveis: as falhas, a inadequação e o exagero.

- **Falhas** – Todos nós temos falhas. Algumas são muito graves. Outras também são folclóricas, mas 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** – Essa 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 em 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 torpe.
- **Exagero** – O exagero faz que Woody Allen não seja divertido apenas por ser neurótico, mas por ser o maior neurótico do mundo. Para produzir humor, um falador não tem de falar muito, ele tem de falar sem parar, pelos cotovelos. Um sonâmbulo não tem só de andar dormindo pelo quarto, ele tem de ir ao 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 conhece e que tem uma ou mais de uma das tendências engraçadas: falhas, inadequação e exagero.

Nomes engraçados

Um nome esdrúxulo funciona muito bem na criação de uma personagem de humor e também no desenvolvimento de um esquete ou de uma comédia. Ele é um cartão de visitas e apresenta bem a personagem. Mas, além de ser engraçado, tem de carregar a personalidade do dono.

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 Mocó Sonrisal Colesterol Novalgina Mufumo**, uma pessoa muito enrolada e que adora provocar confusão.

Exercício: batizar duas personagens, uma masculina e uma feminina, e criar para elas uma pequena biografia para explicar por que possuem esses nomes.

Ideias engraçadas

Agora que já criamos e batizamos duas personagens destoantes, vamos dar para elas uma ideia original. Isto é, vamos criar um contexto interessante para elas. É importante perceber que, seja uma piada, um esquete ou uma comédia, o que dá graça e cria o humor é a situação, o conflito. É o que acontece, como acontece e principalmente como isso vai ser contado.

A partida – Nossas personagens são noivos e vão se casar. E agora? De onde surgem as ideias? E mais ainda, de onde surgem as ideias desestabilizantes para essa situação? Uma boa pedida é visualizar as características das personagens e a situação em que estão envolvidas. Isso facilita o desenvolvimento do conflito. Para facilitar a visualização apresentamos esse modelo que batizamos de Quadro de Ideias Engraçadas.

O Quadro de Ideias Engraçadas deve ser preenchido com pelo menos cinco ideias positivas e cinco negativas por coluna. Ou seja, atribua cinco características positivas e negativas às suas personagens, assim como cinco pessoas positivas e negativas que eles conhecem, cinco lugares, cinco coisas ou objetos e assim sucessivamente. É o seu *brainstorm*[2] particular.

Quadro de ideias engraçadas

ASSUNTO:						
CARACTERÍSTICAS	PESSOAS	LUGARES	COISAS	EVENTOS	CLICHÊS	
						POSITIVAS
						NEGATIVAS

Nosso exemplo de quadro de ideias engraçadas

ASSUNTO: NOIVOS

CARACTERÍSTICAS	PESSOAS	LUGARES	COISAS	EVENTOS	CLICHÊS	
Felizes	Padre	Igreja	Buquê	Lua de mel	Felizes para sempre	POSITIVAS
Apaixonados	Padrinhos	Motel	Aliança	Festa	Fila para cumprimentos	
Fiéis	Pais	Cartório	Vestido	Jogar buquê	Arroz	
Românticos	Fotógrafo	Sacristia	Bolo	O beijo	Latas no carro	
Esperançosos	Dama de honra	Avião	Presentes	O sim	Marcha nupcial	
Endividados	Sogros	Delegacia	Viagra	Assalto	Atraso da noiva	NEGATIVAS
Interesseiros	Amante	Hospital	Sapato apertado	Bebedeira	Fuga do noivo	
Iludidos	Cunhado	Oficina	Comida ruim	Adultério	Perder alianças	
Neuróticos	Tio bêbado	Banheiro	OB	Blecaute	Alguém contra	
Gays	Filho bastardo	Rodoviária	Cerveja quente	Morte de parente	Falso padre ou juíz	

Exercício: usando o seu Quadro de Ideias, criar uma *story line* em quatro linhas para um possível esquete ou episódio de uma comédia

A COMÉDIA

Comédia é surpresa. Comédia é economia. A comédia é hostil e agressiva, humilhante. Crítica e irônica. É insultante. É puro conflito. Na comédia nada é sagrado. Religião, raça, Deus nem as mães.

Alguém sempre se dá mal numa comédia. Se não gosta de violência, se não quer magoar ninguém, se não pode ver nem um pouquinho de sangue, é melhor escolher outra profissão. A comédia é sempre cruel e explosiva. É dessacralizante. Não tem limites. Tudo é risível.

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:

1. Simplicidade
2. Clareza
3. Exagero
4. Inconveniência
5. Interesse
6. Irreverência
7. Identificação
8. Precisão
9. Cuidado com a censura
10. 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 e grande quantidade de personagens. Tudo isso pode tirar a atenção, afrouxar o ritmo e o pior: transformar a comédia numa coisa chata e arrastada. Um terno enorme, uma etiqueta para fora e um andar desengonçado, nada mais simples e então temos um palhaço, um ser humano exagerado. A caricatura do humano.

2. Clareza – As personagens têm de ser bem definidas o mais rápido possível. O conflito tem de 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 a trocar de canal. Então 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. Se um sujeito cortar o dedo com uma faca, isso pode ser engraçado. Se o sujeito fatiar uma mulher com uma serra elétrica, isso pode ser bem mais engraçado. Principalmente se for a sua sogra.

4. Inconveniência – As personagens de comédia estão quase sempre agindo errado. Mesmo quando querem fazer o bem, acabam propagando o mal. Elas contam segredos dos outros, mentem, trapaceiam, cometem todos os pecados mortais. E sacaneiam todo mundo. A comédia deve provocar, irritar, tocar o dedo

na ferida, melhor, enfiar o dedo na ferida. *Seinfeld* é assim, *Sai de Baixo* também, *Married with Children*, *Toma lá, dá cá*, também são. A vida é assim.

5. Interesse – A comédia tem de ter sempre uma novidade, um acontecimento insólito, um escândalo cabeludo, um segredo perigoso. Isso tem de 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 as personagens são cínicas, irônicas, sacanas, debochadas. E as que não são assim ou vão virar durante o esquete ou o episódio, ou vão ser o alvo principal de todo tipo de piadas e maldades. A relação entre as personagens é sempre dissonante, atrapalhada e briguenta. As personagens preferem perder um amigo a perder a piada. Elas sabem que a vida é curta e confusa. Que o desconto do imposto de renda é grande à beça e que ninguém sabe para onde vai o dinheiro. A comédia não acredita em leis, dogmas e inferno. Só no hoje.

Importante: as personagens na comédia são bastante negativas, 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. É puro deboche.

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 se aproximar dos problemas e emoções universais, mais chances se tem de fazer a audiência rir.

Matt Growin, criador dos *Simpsons*, conta que no começo da série 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. Nossa vida é um problema.

8. Precisão – Tudo que existe numa comédia, as 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 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 no exemplo a seguir.

Em *Copacabana* as 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 não pago nada.
CARMEM —	Acho que não quer se casar comigo.
GROUCHO —	Como pode dizer isso? Somos noivos há dez anos.

A história das duas personagens e toda uma relação são definidas em seis falas. Isso é precisão.

9. Censura – Não se preocupe. Sempre alguém vai dizer não. Mas um conselho, nunca diga ou escreva: isto é muito engraçado. Deixe que o censor, o produtor ou o diretor corte. É problema deles. O seu é criar.

10. 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, o automóvel para. Se o motor do avião falha, nós morremos. 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 claques para saber dosar as suas pausas.

No filme *Quanto mais quente melhor,* escrito por Billy Wilder e I. A. L. Diamond, Billy 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 diferente.

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: criar uma personagem e uma situação usando os dez ingredientes da comédia.

SITCOM

Sitcom é uma abreviatura de *situation comedy* (comédia de situação). É uma comédia curta, com 25 minutos de duração, na qual as personagens estão sempre metidas em situações engraçadas. *Sitcom* é uma história. Se tirar as piadas, ainda assim tem de ter uma história interessante acontecendo. *Sitcom* é diálogo. Os diálogos, as tiradas engraçadas é 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 e 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, 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 o movimento em que algo novo é introduzido, logo no início, pondo a *sitcom* em movimento. Toda história obrigatoriamente

parte da introdução de algo novo na vida, no cotidiano de suas personagens: alguém arranja ou perde emprego, alguém visita alguém, um prêmio de loteria ou um concurso. Enfim os exemplos são inúmeros e é deles que surge a complicação.

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 de competir até com seu irmão pela única vaga disponível. Assim aconteceu em um episódio de *Freiser*. A complicação ocupa quase metade da história e geralmente é onde há mais urgência nos acontecimentos. E, claro, existe uma consequência.

Consequência – A consequência é a resultante do conflito criado na introdução e acirrado na complicação. É nela que está o clímax da história. É quando todos os segredos são revelados. O acompanhante arranjado de última hora faz um papelão na festa, ou o sujeito que compete com o irmão, se valendo 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. Pode ser a irrelevância de uma moral para aquela situação. O acompanhante de última hora que fez um papelão se torna de algum modo atraente. Relevância: se encontra a paixão onde menos se 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 as personagens. Por isso quase todas as *sitcoms* terminam onde começaram, com todas as 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*[3] 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. Esse conflito pode ser a vontade de entrar para o mundo artístico de uma dona de casa sendo sistematicamente embarreirada pelo marido (*I Love Lucy*), ou a maneira muito diferente de tratar a vida de amigos que se frequentam (*Friends*). Esse conflito básico tem de ser muito forte, mas também precisa ser algo que não possa se resolver simplesmente com as personagens desistindo umas das outras e indo embora. Por isso é que mesmo a mais cínica das *sitcoms* não prescinde de certa emoção.

O conflito secundário

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 as personagens principais e na qual está mais claramente definido o tema do episódio. A história secundária é o lugar das personagens secundárias 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 várias personagens importantes o conflito secundário serve para manter todos as personagens ocupadas.

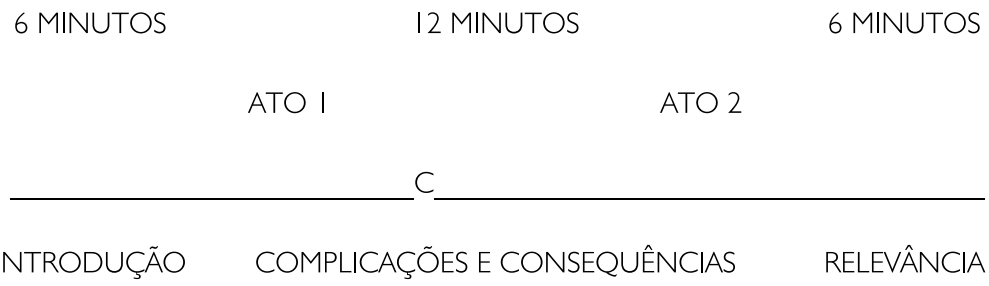
A estrutura técnica

A estrutura técnica é dada pelo tempo de duração (em torno de 25 minutos) e pelo número de vezes que a história é interrompida para a entrada dos 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 não pode haver uma 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 da outra, e se alguém não está falando nem reagindo pode ter certeza de que está sobrando.

Uma *sitcom* possui dois atos. Cada ato tem três ou quatro cenas e dura doze minutos. Algumas *sitcoms* possuem um rabicho ou coda finais de no máximo dois minutos. Essas codas são quase sempre piadas soltas que não interferem na resolução da história. Elas existem para serem inseridos novos comerciais e os produtores faturarem mais.

Uma divisão clara de uma *sitcom* seria assim: os primeiros seis minutos estabelecem a história. Os próximos doze minutos desenvolvem a série de complicações e os seis minutos finais resolvem a situação.



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 quatro partes: **introdução**, **complicação**, **consequência** e **relevância**.

Sabemos que a *sitcom* é uma história contada basicamente em diálogos e com pouca ação. Por isso é importante que cada personagem tenha o seu jeito próprio de falar. É sempre bom lembrar que as personagens não são obrigatoriamente engraçadas: a situação, o conflito, o que acontece com elas é que é inusitado. E o mais importante de tudo: as personagens de uma *sitcom* requerem pessoas que nós gostemos de ver todas as semanas.

A construção de uma personagem de *sitcom* precisa responder a algumas questões:

1. O que a personagem quer da vida?

Essa é uma pergunta que todo pai faz ao seu filho adolescente, ou pós-adolescente, e todo criador faz à personagem que cria. Lucile Ball quer trabalhar no mundo artístico. Samantha quer ser uma boa esposa sem ter de usar feitiçaria.

Jeannie quer agradar a seu amo, na verdade quer agarrar seu amo. George Constanza, do seriado *Seinfeld*, quer ser considerado atraente por alguma mulher sedutora. Querer é existir.

2. Como a personagem se relaciona com as demais personagens?

As personagens de uma *sitcom*, como de qualquer obra de ficção, se relacionam por oposição, por aliança ou por ambas. Seinfeld tem o desejo de não se envolver muito com quem quer que seja, mas sem ele no centro as outras personagens não podem se relacionar, estabelecer suas alianças ou oposições. É no apartamento dele que todos se encontram, 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 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 as personagens se assemelham, a oposição e a aliança perdem a força.

3. Qual é a história da personagem?

Essa é a pergunta mais geral que se faz sobre uma personagem. Na verdade a pergunta se subdivide em várias perguntas: como foi sua infância? Quem eram seus pais? Ela 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. Por exemplo, se uma personagem é a caricatura do violento, fica estabelecido que quando criança era o bobo da turma. Mesmo que não se utilize esse tipo de informação durante o programa, ele sempre oferece uma nova possibilidade vinda de trás. A ex-esposa de Ross, personagem de *Friends*, se apaixona não por outro homem, mas por uma mulher. Quem é Ross? Um inseguro sexualmente.

4. Como a personagem se expressa?

Embora essa pergunta diga respeito a personagens de qualquer gênero, para as personagens de comédia essa pergunta é extremamente importante. Ela fala muito ou pouco? Grita ou fala baixo? Pausadamente ou ininterruptamente? É aqui que se criam os **bordões**, um tipo de expressão que é usada por uma

personagem para marcar determinada situação humorística e costuma ser absorvida pelo gosto popular. É com eles que marcamos reações que se repetirão. Al Bundie fala lentamente. Jeannie fala ininterruptamente. O major Nelson frequentemente reage assustado. Jerry Seinfeld reage com indiferença. Podem ser conhecidos como **cacoetes verbais** que se tornam populares como: "É ruim, hein!", "Tô fora!" e "Tô certo ou tô errado?"

Todos esses questionamentos e criações verbais servem para a composição de uma personagem para qualquer tipo de gênero e formato. Mas existem perguntas específicas para as personagens de comédia.

5. Qual é o seu estilo de humor?

Embora essa questão se assemelhe muito à anterior, existe uma diferença relacionada à maneira como a personagem se expressa diretamente para se meter em confusões e obter risos. Qual o modo particular e original pelo qual ela enxerga e nos faz ver o mundo? Estamos falando especificamente das ofensas de Caco Antibes, em *Sai de Baixo*, das comparações absurdas de Seinfeld, do perfeccionismo ilimitado de Monica, do derrotismo cáustico de George Constanza. Essas características são falhas que precisam ser exageradas e colocam a personagem habitualmente numa situação inadequada.

Agora a pergunta mais importante de todas, que deve ser respondida sempre que se escreve uma *sitcom*:

6. Como a personagem sai das situações embaraçosas?

Só personagens de desenho animado necessitam tanto quanto as de *sitcom* 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, as personagens de *sitcom* têm um jeito próprio de sair do sufoco. Samantha tem sempre alguma ideia brilhante, Jeannie desfaz alguma mágica, Monica aceita o que parecia insuportável para ela, Elaine assume que o seu ponto de vista estava errado, enfim toda personagem de *sitcom* tem o seu jeito único de escapar do embaraço. Isso acontece porque numa *sitcom* há sempre uma situação constrangedora envolvendo as personagens principais e uma saída inesperada no final.

O final da *sitcom* repete o conceito da piada, isto é, do giro final. Por isso, durante toda a escrita, tenha sua mente concentrada no final do espetáculo.

Cinco dicas para o desenvolvimento das histórias nas sitcoms

1. Tempo – As histórias nas *sitcoms* têm de 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. Em outras palavras, o tempo real da *sitcom* se aproxima do tempo dramático.

2. Local – É sempre bom respeitar os cenários fixos da *sitcom* que se está escrevendo. Pode se optar por cenários extras, mas poucos e simples. Externas, raramente. Concentrar a ação em poucos cenários.

3. Evidência – Mantenha sempre a personagem principal em atividade. É importante que ela não apenas participe da história como comande ou pelo menos seja uma peça importante no desenrolar da situação central. Protagonismo é fundamental. Manter os protagonistas em cena em quase 80% do tempo do espetáculo.

4. Participação – Faça bom uso das personagens secundárias. Mesmo que a intervenção delas na trilha principal seja irrelevante para o desenrolar da história principal. É importante que elas tenham, pelo menos, boas cenas, falas e piadas. Elas são chamadas de **escada**, são uma espécie de trampolim que projeta os protagonistas para as grandes graças. Lembrar que não existe palhaço sozinho no picadeiro, existe sempre a dupla. Recordar o grande sucesso que foi *O Gordo e o Magro*.

5. Egos – As personagens fixas obrigatoriamente são sempre mais engraçadas que as personagens convidadas. Todavia as convidadas devem ter um papel relevante no desenvolver da história. Sempre que colocar uma personagem convidada no seu texto é significativo perguntar: será que preciso mesmo dessa personagem para contar a história? Será que não posso contar a história somente com as personagens fixas? Concentrar o humor e a comédia em poucos talentos além de ser mais econômico é com certeza mais efetivo.

Enfim para ser um autor de comédia é necessário motivação, coragem e uma alta dose de tolerância para o sofrimento. Simplesmente porque o trabalho vai ser árduo, penoso e não existe misericórdia com os que falham. A comédia não faz prisioneiros, mata seus sonhos se ninguém rir.

Ainda sobre 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 das 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 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, 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.[4]

Essas palavras magistrais de Leonardo Sciascia parecem mais do que válidas para diferenciar **humor** e **comicidade**. A televisão trabalha mais com a comicidade do que com o humor.

A *sitcom* nasce do teatro de revista, cresce no rádio e chega à televisão sob a forma de esquete. Esse gênero está intimamente ligado à crítica de costumes, que é sua matéria-prima. Embora frequentemente 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.

O roteiro de uma boa *sitcom* requer participação de toda uma equipe de roteiristas: o que delineia a estrutura da história, o criador de possíveis momentos cômicos dentro dessa 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. Esse 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 isso 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 recordar as palavras de Norman Lear, o maior produtor norte-americano de *sitcom*: “Vivemos ou morremos linha a linha” (*We live or we die from line to line*)[5].

BIBLIOGRAFIA ESPECÍFICA BÁSICA

OBRIGADO ESPARRO. *Como educar seus pais*. 10. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2000.
_____. *Confusões de aborrecente*. 9. ed. Rio de Janeiro: Frente, 2000.
PERRET, Gene. *Comedy writing step by step*. Hollywood: Samuel French Trade, 1990.
SAKS, Sol. *Funny business*. 2. ed. Los Angeles: Lone Eagle Publishing Company, 1991.
WOLFF, Jurgen. *Successful sitcom writing*. 2. ed. Nova York: St. Martin's Press, 1996.

NOTAS

1 Desenvolvido com a colaboração de Mauro Wilson, Cesar Cardoso e Emanuel Jacobina.
2 *Brainstorm*, tempestade cerebral em que se busca uma solução. Ato de jogar ideias no papel.
3 *Punchline*, frase de efeito irônica, satírica ou surpreendente que abre a sequência ou termina um discurso de humor. Normalmente é feita para chamar a atenção.
4 SCIASCIA, Leonardo, em entrevista dada ao jornal *El País*, Babelia, 4 abr. 1992, p. 17.
5 *Apud* ROOT, Welles. *Writing the script*. Nova York: Holt, Rinehart and Winston, 1979, p. 160.

14

ROTEIROS PARA NOVAS MÍDIAS

A imaginação é mais importante que o conhecimento.
(Atribuído a Albert Einstein, segundo o *Oxford dictionary of scientific quotations*, 2004)

REFLEXÕES SOBRE NOVAS MÍDIAS[1]

Como sabemos vivemos a chamada **curva exponencial de comunicação** que soma velocidade, pulverização e interação de vários meios: celular, televisão, computador, GPS, iPod, internet, rádio e digitalização múltipla dos acessos.

A característica da era na multimídia da web 2.0 é ***global work*** com linguagem **múltipla** e **hipermórfica**.

E estou utilizando esses termos para alertar o leitor de que para a compreensão deste capítulo é necessário ter lido e compreendido a matéria exposta anteriormente. Porque não vamos repetir conceitos e sim avançar com princípios, qualidades e necessidades do drama. Enfim, se não tivermos assimilado o passado não poderemos nos mover nos novos caminhos possíveis da ficção cibernética.

Nunca se escreveu tanto na face da Terra, são bilhões de mensagens por segundo percorrendo o planeta. Todavia jamais se escreveu tão mal. Palavras inúteis, na maioria das vezes perda de tempo cujo consumo é irrelevante para não dizer nulo. Também nunca se leu tão pouco, mesmo que o número de livros tenha crescido em unidades absolutas, mas não em frações relativas em referência à quantidade de alfabetizados do planeta. Isto é, o peso da palavra escrita chegou a seu ponto mais ralo, mais baixo.

Essa falsa pretensão de fazer de todo usuário da rede um escritor é puramente ilusória. Na maioria dos casos ele se dedica a mentir e a postar sua fantasia para o mundo. De **receptor** ele passa a ser um **exibidor**. Mostrando fotos de família, qualidades artísticas, músculos, preferências, como se ele fosse o único no mundo a ter ou sentir tudo aquilo. Expõe o óbvio se imaginando um deus vivo, quando na verdade foi tragado pelas malhas da massificação.

Também se pode concluir que a internet não é uma fonte segura de conhecimento, possuindo cavernas enormes de pirataria, assuntos escusos,

ilegais. E pior, é fruto de controle e espionagem de Estados, nações e grupos.

Não estou deplorando o meio nem destruindo sua enorme capacidade de criação e comunicação, todavia não existe meio de comunicação e artístico perfeito sem espaços para evoluir e se transformar, mas desencadeando novas problemáticas. Por exemplo: nas artes plásticas, as falsificações dos grandes mestres.

Também com a chegada das novas mídias aconteceu sistemática infração aos direitos autorais. Uma desregulamentação tão forte como se fosse um cenário de uma grande bolha que acaba explodindo em cascata. Pergunta: vale a pena escrever? Compor? Criar? Como um artista vai sobreviver?

É evidente que quando uma infração desse calibre acontece leva de roldão uma série de outros direitos, como o direito à privacidade. E o mundo deve ser repensado, pois se torna muito estranho, bizarro.

Torna-se moralista, mas vulgar. Violento, sangrento, mas ultrarreligioso. Preocupado com a segurança de fronteiras e propriedades, mas destituído de ética na política e no dia a dia. Tantos opostos fazem surgir a banalidade do senso de vida, impunidades e extremismos.

Razões suficientes para as pessoas fugirem para o mundo virtual.

A abrangência e o controle da privacidade são tão extensos que na Inglaterra existem mais câmeras de vigilância nas ruas e espaços geográficos do país que o número de habitantes. Se alguém tiver necessidade de caminhar numa floresta e precisar urinar junto a uma árvore, em dois minutos haverá um helicóptero iluminando o infrator, que será julgado e condenado de acordo com a lei. Para não falar nos microfones escondidos nas florestas alemãs e nas câmeras infravermelhas no monte Fuji, no Japão, que não permitem que as pessoas tenham um suicídio tranquilo e honroso, pois serão presas e processadas. São os meandros da liberdade vigiada.

Na China e-mails com as palavras liberdade e democracia são sumariamente tragados pelo governo. E isso é apenas a ponta do iceberg do que ainda pode vir a acontecer. O serviço Google Latitude vai acabar flagrando as pessoas na porta de casa, e por aí vamos.

A pergunta final desta reflexão é: o que o ficcionista ou roteirista tem que ver com tudo isso? Muito. Evidente que nossa profissão não vai acabar, porque o homem é um ser criativo, depende da imaginação para existir, para ser retratado em palcos por meio de palavras, imagens, sons e ações. Eletronicamente ou em presença viva no palco, necessitamos nos conhecer e reconhecer por meio do eterno processo de alguém que escreva a representação do existir.

Este capítulo é dedicado ao **ROM**, roteirista de novas mídias, criatura batizada por mim que terá o dever e a obrigação ética e estética de levar a dramaturgia para as novas mídias do terceiro milênio.

Uma reflexão final que me parece fundamental, um estímulo e atenção ao capítulo que se segue. Todo processo de criação ficcional no espaço cibernético começou com a palavra, com o hipertexto, se transformou em imagens por meio da acuidade dos bits e da digitalização. O futuro nos permite conceber uma interação ficcional entre palavra e imagem. Assim se retorna aos fundamentos da dramaturgia. O homem em ação despindo suas emoções.

MEIOS DE COMUNICAÇÃO NO CIBERESPAÇO

Os inúmeros recursos que as multimídias oferecem, além de sua natural interação característica da web 2.0, podem ser usados por pesquisadores e roteiristas com grandes vantagens, além de ampliar a possibilidade de exposição de suas atividades a profissionais especializados num mercado cada vez mais segmentado.

Sem qualquer pretensão de ser um resumo definitivo e aprofundado ou sequer um panorama técnico. Repassamos algumas definições dos principais recursos utilizados para uma comunicação eficiente. Lembramos que, no mundo digital, conceitos, jargão e programas sofrem modificações ou são descartados com tal rapidez que, daqui a poucos meses, essas ferramentas ou recursos de comunicação podem já estar defasados.

Os tópicos abaixo têm utilidade para o **roteirista** como: **fonte de ideias**, **comunicação entre as personagens**, **composição do perfil da personagem**, **descobertas rápidas de algum segredo ou informação etc**.

Além do uso ficcional desse material num roteiro, durante a escritura ele pode servir para busca de informação imediata. A isso se acrescenta que em outros roteiros como documentários ou educacionais pode ser feito em campo durante a filmagem.

Os tópicos que seguem abaixo são por vezes de escritura individual, outras resultado de escrituras coletivas (chat/conversas) e ainda outras de pesquisa aberta.

Basicamente divido os meios de comunicação do ciberespaço em cinco grandes grupos:

- **Por transmissão –** Alguém transmite alguma mensagem. O caso mais singelo é o e-mail.
- **Por intercâmbio –** Existe uma troca de material de que tipo for entre as partes. Pode ser imediato ou não. Por exemplo, Orkut, Twitter, MSN, entre outros. Redes sociais.
- **Por exposição –** Indivíduo, grupos, empresas expõem num espaço virtual material referente a determinado tema ou a si próprio. Por exemplo: sites, blogs, fotologs etc.
- **Por complementação –** Espaço aberto pertencente a indivíduo, grupos ou empresas, cujo conteúdo as pessoas completam com informações pertinentes ao tema em foco. Exemplo: Facebook, Sonico, Orkut, Wikipédia etc.
- **Por totalização –** Conjunto de todos eles acoplados a outras mídias como televisão, rádio, celular etc. Por exemplo: videoconferências.

Notar que essas classificações dos meios de comunicação não são totalmente puras, mas sob o ponto de vista didático nos fornecem uma melhor visão dos itens a serem tratados abaixo.

E-mail

É um método que permite compor, enviar e receber mensagens por meio de sistemas eletrônicos de comunicação. Por ele também podem ser enviados e recebidos arquivos digitalizados.

O envio e o recebimento de uma mensagem de e-mail são realizados por intermédio de um sistema de correio eletrônico que é composto de programas de computador que suportam a funcionalidade de cliente de e-mail e de um ou mais servidores de e-mail. Mediante um endereço de correio eletrônico esses sistemas conseguem transferir uma mensagem de um usuário para outro. São utilizados protocolos de internet que permitem o tráfego de mensagens de um remetente para um ou mais destinatários que possuem computadores conectados à internet.

O primeiro sistema de troca de mensagens entre computadores de que se tem notícia foi criado em 1965 e possibilitava a comunicação entre os múltiplos usuários de um computador do tipo *mainframe*. Apesar de a história ser um tanto obscura, os primeiros sistemas criados com tal funcionalidade foram o Q32 da SDC e o CTSS do MIT.

O sistema eletrônico de mensagens se transformou rapidamente em um “e-mail em rede”, permitindo que usuários situados em diferentes computadores trocassem mensagens. Também não é muito claro qual foi o primeiro sistema que suportou o e-mail em rede. O sistema Autodin, em 1966, parece ter sido o primeiro a permitir que mensagens eletrônicas fossem transferidas entre computadores diferentes, mas é possível que o sistema Sage tivesse a mesma funcionalidade algum tempo antes.

A primeira mensagem enviada por Ray Tomlinson não foi preservada. Era uma mensagem anunciando a disponibilidade de um e-mail em rede. A Arpanet aumentou significativamente a popularidade do correio eletrônico.

O e-mail foi um invento feito para o Pentágono para os “planos de guerra” americanos.

O programador Ray Tomlinson iniciou o uso do sinal @ para separar os nomes do usuário e da máquina no endereço de correio eletrônico em 1971.

Uma observação: esse texto foi retirado da Wikipédia e editado.

Mais um detalhe final: o e-mail vem substituindo pouco a pouco o serviço postal, principalmente os cartões de Natal, Páscoa e outros.

Vale a pena recordar que a fotografia não destruiu a pintura, como o e-mail não vai exterminar a carta manuscrita.

MSN – Messenger

O mais popular portal ou rede social para rápida comunicação. A partir de 1999 se torna um portal e em 2001 substitui o ICQ, mantendo sempre as mesmas funções. Os serviços de mensagens instantâneas como MSN Messenger possibilitam o uso interativo em tempo real de imagem e voz, como o Google Talk ou o Skype. São extremamente úteis aos profissionais da escrita já que podem se comunicar ao vivo com seus parceiros caso estejam escrevendo em grupo. É uma forma de reunião prazerosa e produtiva que independe do lugar em que cada um esteja. Basta marcar uma hora para o encontro e ter um computador com câmera e microfone. Bastante usado por adolescentes e outras tribos.

Também foram criados jargões e linguajar específico, imediatamente transportados para as mensagens enviadas de telefones móveis.

O messenger também propicia a criação de falsas identidades e personagens fantasmas. Até certo ponto alimenta fantasias pessoais. Mecanismos que o calor da voz e a fisionomia viva destroem “por instinto” em segundos.

Orkut

O Orkut é uma rede social filiada ao Google, criada em 2004 com o objetivo de ajudar seus membros a criar novas amizades e manter relacionamentos. Seu nome é o mesmo do projetista chefe, Orkut Büyükkokten, engenheiro turco do Google. Outros sistemas com a mesma funcionalidade também são chamados de rede social. São classificados basicamente por intercâmbio. É mais utilizado no Brasil e na Índia. Seus competidores diretos são o **MySpace** e o **Facebook**.

A **rede social** é uma das formas de representação dos relacionamentos afetivos ou profissionais dos seres humanos entre si ou entre seus agrupamentos de interesses mútuos.

A rede é responsável pelo compartilhamento de ideias entre pessoas que possuem interesses e objetivos em comum e também valores a serem compartilhados. Assim, um grupo de discussão é composto por indivíduos que possuem identidades semelhantes. Essas redes sociais estão hoje instaladas principalmente na internet devido ao fato de esta possibilitar uma aceleração e uma ampla divulgação das idéias, além da absorção de novos elementos em busca de algo em comum.

O conceito inicial é até humanista, mas com o tempo se vulgarizou e acabou em alguns casos desvirtuado em pornografia adulta e infantil.

Facebook

Redes sociais como Orkut e MySpace aos poucos estão sendo substituídas pelas vantagens do Facebook, que oferece ao usuário mais privacidade, segurança e infinitas opções de personalização de sua página e serviços, além de liberar o usuário da presença de *banners* e propagandas em excesso. Aliás, este é um dos problemas do e-mail: recebemos diariamente uma quantidade enorme de *banners* (anúncios na página do e-mail), malas diretas, entre outros.

O Facebook é a maior rede social da internet com cerca de 175 milhões de usuários que se comunicam em quarenta idiomas.

No caso do trabalho de um pesquisador, escritor ou roteirista, é vantajoso usar esses serviços para ampliar sua rede de contatos em função de suas atividades. Particularmente não utilizo.

Twitter

É um microblog, um serviço ou ferramenta criado em 2006 pela Obvious Corp., de São Francisco, para uso em tempo real, isto é, diário, pessoal e constante. *Twitter,* em inglês, é a palavra para o canto dos pássaros. Nele os usuários podem se comunicar desde que limitem suas frases a um máximo de 140 caracteres. A filosofia básica dessa ferramenta é definida pela pergunta: “O que você está fazendo agora?” O objetivo é seguir uma pessoa e suas atividades no dia a dia, como parentes, namorados, amigos ou fãs de algum artista.

No caso de um pesquisador, escritor ou roteirista, a rápida comunicação possibilitada por essa ferramenta aperfeiçoa o contato com pessoas para localizar fontes de informação de pesquisa, já que o *feedback* é imediato. Também agiliza no caso de trabalhos em grupo, já que dúvidas são resolvidas em tempo real.

Além disso, o Twitter está sofrendo uma mudança de objetivo. O presidente Obama utilizou intensamente esse serviço para divulgar sua plataforma. Atores divulgam desmentidos de notícias fabricadas pela mídia sensacionalista. Pessoas se unem em prol de uma causa, como recentemente um ator que conseguiu mobilizar as atenções quando desafiou o presidente da CNN a obter um milhão de seguidores no Twitter antes dele próprio num prazo curto e tendo em jogo um prêmio cem mil dólares. Ou a rebelião a favor do voto idôneo no Irã.

O ator declarou que esse serviço pode ser usado como rede social para mobilizar contribuições para projetos sociais e o prêmio ganho foi entregue à ONG Malária Nunca Mais para ajudar a combater a doença na África.

Serve também para fazer e manter contatos e intercâmbios com os profissionais da escrita que estejam atentos às informações sobre formas de pensar, para conhecer relatos e características de vida ou projetos de pessoas que vivem em outros lugares do mundo.

Sinceramente também não utilizo o Twitter e aconselho todo aquele que tenha mãe italiana ou judia a não fazer uso desse rastreador. Além de prestar contas do que está fazendo, o leitor ficará sabendo das inutilidades que os outros estão fazendo.

Como escreveu o mais notável cronista vivo brasileiro, Luiz Fernando Veríssimo, “Existem coisas inevitáveis na vida como: a comida inglesa, o imposto de renda e a morte”. Acrescento: e o Twitter.

Para dar um desfecho a essa febre do Twitter, dos novos meios de comunicação ele é o que possui maior porcentagem de desistências, atualmente em torno de 40%.

Feed ou RSS Feed

Um serviço criado para facilitar o acompanhamento das atualizações de sites e blogs sem que o usuário precise perder tempo visitando um a um. Em quase todas as páginas da internet é possível ver o símbolo do Feed. Basta clicar sobre ele e indicar ao programa escolhido como leitor agregador os links dessas fontes de informação que deseja acompanhar por um prazo indefinido.

Dessa forma, sempre que um novo conteúdo for publicado em algum site ou blog de seu interesse, o assinante do feed toma conhecimento dele simultaneamente. Pode também incluir links de aúdio (podcasts), imagens e/ou vídeos. Há uma lista de programas agregadores de feeds facilmente encontráveis na internet.

Sob o ponto de vista de um pesquisador, escritor ou roteirista, esse serviço oferece a possibilidade de selecionar sites e blogs que contenham temas e informações específicos que o ajudarão a dar veracidade e conteúdo às suas histórias.

Matérias sobre tecnologia voltadas para pesquisas científicas, por exemplo, podem fundamentar histórias policiais, de mistério ou ficção científica. Como um caso internacional de fraude bancária abordado por jornais e revistas on-line pode fundamentar uma história policial ou até mesmo um roteiro para games mais sofisticado.

Essa ferramenta é classificada como de exposição e é muito útil para o profissional.

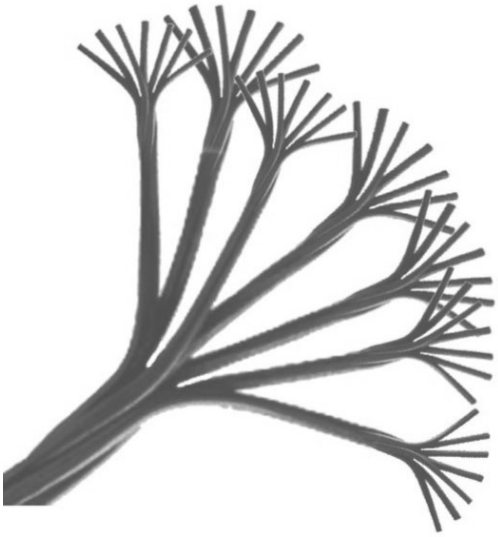
Sites

Um site ou sítio é um conjunto de páginas web, isto é, um conjunto de hipertextos[2] acessíveis geralmente pelo protocolo HTTP na internet.

A internet trabalha num sistema que podemos chamar de “árvore”.

ÁRVORE DO SITE – HIPERTEXTO

Direção do usuário: tronco para galhos ou do geral para o particular



A partir de um **site**, de um lugar, clicamos em palavras-chave e de lá saímos para diversos outros sites por meio dos **links** (ligações) e navegamos na internet.

Esse conjunto de textos, imagens, portas, janelas que vão se abrindo em nosso computador é chamado de hipertexto. Tem linguagem múltipla, global e hipermórfica. O hipertexto possui intertextualidade, velocidade, precisão, dinamismo, interatividade, acessibilidade, estrutura em rede, transitoriedade e organização multilinear.

É o texto final que sai dessas navegações com as indicações e as aberturas dos sites que foram visitados. Trata-se de um **texto digital**.

Alguns estudiosos dizem que o hipertexto está fora de moda ou que não se fala mais nisso. Tal análise me parece prematura e fora de contexto diante do futuro da própria ficção cibernética.

O grande problema de navegar sem sentido e visitar vários sítios é a possibilidade de se perder. Sem bússola e sem uma razão não se chega a lugar nenhum. É perda de tempo na rede.

O conjunto de todos os sites existentes compõe a World Wide Web. As páginas num site são organizadas a partir de um URL básico, onde fica a página principal e que geralmente reside no mesmo diretório de um servidor.

As páginas são organizadas dentro do site numa hierarquia observável no URL, embora as hiperligações entre elas controlem o modo como o leitor entende a estrutura global. Existe um didatismo dentro dos arquivos do site.

Alguns sites, ou partes de sites, exigem uma subscrição, com o pagamento de uma taxa ou um registro gratuito. Os exemplos incluem muitos sites

pornográficos, partes dos sites de notícias, sites que fornecem dados do mercado financeiro em tempo real e a Enciclopédia Britânica.

A palavra *site* em inglês tem exatamente o mesmo significado de sítio em português, ambas derivam do latim *situs* (lugar demarcado, local, posição) e designam qualquer lugar ou local delimitado (sítio arquitetônico, sítio paisagístico, sítio histórico, entre outros).

Em inglês surgiu o termo *website* para designar um sítio virtual, um conjunto de páginas virtualmente localizado em algum ponto da web. Com poucos anos de uso o termo *website* ganhou a forma abreviada *site*, que passou a ser uma segunda acepção do termo original. *Site* em inglês passou a designar alternativamente um **lugar real** (no campo) ou **virtual** (na web).

Nos anos 1990 Daniel Weller, mestre em Física e Ciência da Computação pela Universidade de São Paulo, se tornou meu aluno e por meio de seu conhecimento fui apresentado aos parâmetros do hipertexto. Como escrevi na reflexão, a palavra foi a chave primeira que detonou a ficção dentro do espaço virtual. Adiante veremos como os **objetos dramáticos** ocupam esses lugares antes reservados para os vocábulos. Nada assustador. Já que Gutenberg iniciou imprimindo e repetindo palavras para depois multiplicar imagens e coisas.

De acordo com Daniel Weller, o primeiro grande sucesso da **narrativa baseada em hipertexto** corresponde à novela *The Spot*, que trata de um grupo de jovens que viviam isolados em uma casa na praia e enviavam diariamente informações para a rede. Isso hoje nos faz lembrar o *Big Brother*. Antigamente, há quinze anos, se revelavam por meio de palavras, hoje por meio de imagem para milhões.

Um trabalho pioneiro no gênero de hipertexto consiste em *Afternoon*, que possui cuidadosas 539 lexias (vocábulos de um idioma) que fazem o leitor circular por uma complexa teia de unidades de leitura, cada qual com muitas possibilidades de links para dar andamento à história. Em outras palavras, eles tinham um número restrito de termos para usar. O que acontece hoje com o telefone celular em que se pode criar mensagens de texto com número limitado de dígitos.

No século passado em *Afternoon* não há um mapa geral da estrutura das histórias e as palavras-chave não oferecem muito além do que uma pista sobre o conteúdo do lugar a ser enviado. Existem alguns links que forçam o leitor a retornar à mesma lexia diversas vezes para dar prosseguimento à história. O movimento circular e contínuo por espaços contraditórios foi uma característica introduzida de forma intencional tornando problemáticas nossas expectativas

sobre o roteiro, desafiando o espectador a construir um texto com os fragmentos fornecidos. A isso se chamou **interatividade**.

A maioria dos escritores utilizou canhestramente 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 a **enciclopédias on-line** ou até montando projetos em ambientes multimídia nos laboratórios de computação. É de se esperar que a próxima geração de escritores vá aceitar integralmente o formato do hipertexto e com maior capacidade de expressão. Transformar o emaranhado confuso das estruturas correntes da internet em um padrão de ordem mais coerente e criar.

Enquanto as formas tradicionais de narrativa têm se aproximado do computador e os entretenimentos baseados no computador estão ficando mais próximos das histórias, os cientistas da computação se movem para os 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 concepção de novos ambientes de entretenimento e formas de desenvolvimento de personagens de ficção, expandindo o poder representacional dos computadores.

Como notamos, do hipertexto pulamos para o YouTube, enquanto os cientistas já estão pensando em perfis de personagens desenhados por meio de circuitos eletrônicos.

Parece até que a inteligência artificial bate à nossa porta. **Mas são incapazes de explicar como nasce um poeta.**

Blog

É a evolução do antigo diário de outrora. Exposto para o mundo e para o que der e vier. Normalmente os seguidores acompanham um blog por admiração, adoração, bajulação e inveja. Remetem o usuário para o sentido da mitologia ou mitificação, podem emitir informações falsas como verdadeiras, são egocêntricos e interligados a interesses pessoais do emissor. Porém existem exceções.

Na maioria das vezes os seguidores têm algum interesse em ser reconhecidos pelo seu ídolo, aceitos e abrigados, recebendo algumas palavras de afeto e carinho.

Um blog também serve para alardear fatos e feitos e constranger críticos ou desafetos. É normalmente usado por celebridades e de um modo geral adquire a

tendência de se revelar efêmero. Permanece vivo enquanto o proprietário do blog tem poder e glória.

Como proclamou o controvertido artista plástico americano Andy Warhol: “No futuro todos serão famosos por quinze minutos”.

Esse diário on-line é estruturado para permitir sua rápida atualização com novos textos ou “posts” escritos por outras pessoas, conforme a política adotada pelo proprietário. As características do blog são a livre combinação de textos, imagens e links para outros blogs e a interação entre o autor e seus leitores, o que acaba criando uma dinâmica própria. Quase sempre hedonista.

A partir da criação do *permalink* em 2000, uma URL que permite a localização permanente de um texto de forma a ser referenciado pelos leitores, a quantidade de blogs passou de cerca de cinquenta para alguns milhares.

Os blogs aumentaram em tal proporção que atualmente se calcula que existam cerca de 112 milhões. E novos blogs surgem na razão de 120 mil por dia, segundo informação do “*State of the Blogosphere*”.

A maioria deles é sem relevância. E a característica mais significativa é o transporte dos seguidores de um blog para o outro de acordo com as marés de exposição à mídia.

Portal

Site que funciona como centro aglutinador e distribuidor de conteúdo para outros sites e subsites. É uma página geral sobre um determinado tema ou área do conhecimento e tem por objetivo ajudar o leitor a encontrar informação específica sobre categorias, artigos, tarefas a desenvolver etc.

São mantidos por grandes empresas que têm em suas páginas anunciantes de relevância. São grupos de comunicação que abrem portais como subprodutos de seus negócios jornalísticos, televisivos, cinematográficos, bancários etc.

Geralmente é necessário um controle assíduo do portal para que este se mantenha atualizado, especialmente quando contém blocos sobre artigos recentes ou em destaque.

Para ter um conceito sobre o que é comum a todos os portais ou sobre quais são os portais “principais” ou as ramificações dos portais mais importantes, o leitor deverá procurar nos grandes grupos jornalísticos, como New York Times, Folha, Globo etc.

É importante observar que os portais têm uma importante característica jornalística fundamentada na “realidade”. Normalmente trazem crônicas,

sugestões, blogs e outras matérias escritas por seus próprios funcionários ou colaboradores. Com essa premissa levada em conta fica muito difícil separar o joio do trigo. A visão será sempre editorial (ponto de vista do jornal ou da empresa), o que não quer dizer censura, mas também não é igual a liberdade. Será sempre o ponto de vista do portal. Sob pena de se perder o emprego na empresa ou portal.

Claro está que falar mal dos pobres que contrabandeiam gasolina e cigarro ou dos falsos dentistas é bastante fácil. Mas quando se trata de denunciar sobre o filho bastardo de um presidente da república todos se calam.

Os portais, portanto, ao mesmo tempo que podem promover uma grande amplitude recepcionam o usuário com filtros por vezes bastante obliterantes.

De todas as formas por serem isentos de vírus e de hackers[3], injustamente chamados de piratas da internet, ainda são uma fonte segura para pesquisa e atualização de um tema para o roteiro.

Flog, fotolog ou fotoblog

É um registro publicado na internet com fotos ou imagens de quaisquer fontes colocadas em ordem cronológica, ou apenas inseridas pelo autor sem ordem, de forma parecida com um blog. Ainda é possível colocar legendas retratando momentos bons de lazer. É parecido com um blog, mas a diferença é que predominam fotos em vez de texto. A imagem é mais forte que a palavra.

A palavra “flog” é uma abreviação de fotolog, que por sua vez surge da justaposição de “foto” e “blog”, do inglês diário. Remete para um álbum de fotografia.

O flog conta com algumas ferramentas para classificar informações técnicas, todas elas disponibilizadas na internet por servidores exclusivos ou usuários comuns.

Os sistemas de criação e edição de flogs são muito atrativos pelas facilidades. Não é preciso ter conhecimento de HTML, o que atrai pessoas é jogar as fotos e remeter.

Num flog o principal objetivo é compartilhar imagens de maneira interativa. As pessoas que visitam o site geralmente podem fazer comentários, sugestões ou críticas. É um álbum.

Os flogs podem consistir apenas em uma maneira de mostrar fotos aos amigos e família, enquanto outras pessoas o tratam com um caráter mais

profissional, com produções técnicas mais elaboradas. O tom varia de acordo com o autor, exatamente como um blog.

Para atores e modelos é uma forma de apresentação profissional de possibilidades de múltiplas imagens e posturas.

De espaço para divulgação de fotos pessoais, artes plásticas ou composites de modelos, os flogs têm criado multidões de usuários e fãs. Os chamados floggers, normalmente adolescentes, criam encontros e geram celebridades instantâneas, reconhecidas nas ruas e que inclusive dão autógrafos. Grandes empresas chegaram a contratar alguns desses usuários como embaixadores de sua marca perante o público jovem. Em 2007 o site Fotolog.com divulgou a página Flog, que recebeu maior número de visitantes desde a abertura de um site. Mas a febre passou.

A tendência é ficar restrito ao plano profissional e familiar.

Enciclopédia Wikipédia e outros como acervos culturais, educativos, políticos, sociais e jornalísticos

É classificada por **complementação**. Além dos artigos básicos, os chamados de fundo (por meio de pesquisa tipo Enciclopédia Britânica), o usuário pode remeter informações, aspectos, curiosidades ou material que considere relevante para o verbete.

É a chamada enciclopédia **livre ou colaborativa**. Apesar de seus inúmeros méritos contém falhas e faltas por vezes perturbadoras.

Entro na Wikipédia e busco o verbete “Doc Comparato”. Nasci na data errada, os melhores trabalhos não estão listados, muito menos os prêmios. Não aconteceu uma desidratação da minha vida e sim uma dissecação do que não sou. Entre verdades e mentiras sobrou a singela e adorável frase informando que sou pai da atriz Bianca Comparato.

Se a essência ficou, as gorduras foram extirpadas sem piedade. Equívocos à parte a Wikipédia é uma enciclopédia multilíngue on-line livre, mentirosa, colaborativa, ou seja, escrita internacionalmente por várias pessoas comuns de diversas regiões do mundo, todas voluntárias, mas acredito bem intencionadas.

Por ser livre tem o meu perdão. E se entende que qualquer artigo dessa obra pode ser transcrito, modificado e ampliado, desde que preservados os direitos de cópia e modificações.

Criada em 15 de janeiro de 2001, é baseada no sistema wiki, do havaiano *wiki-wiki*, “rápido”, “veloz”, “célere”. Vale como uma primeira visão sobre o

assunto, tema, pessoa, personalidade e história que se queira pesquisar.

O processo é válido? Certamente.

O modelo wiki é uma rede de páginas web contendo as mais diversas informações, que podem ser modificadas e ampliadas por qualquer pessoa por meio de navegadores comuns, tais como Internet Explorer, Mozilla Firefox, Netscape, Opera, ou outro programa capaz de ler páginas em HTML e imagens. Esse é o fator que distingue a Wikipédia de todas as outras enciclopédias: qualquer pessoa com acesso à internet pode modificar qualquer artigo, e cada leitor é potencial colaborador do projeto. O que me parece muito democrático. Mas ao mesmo tempo pouco criterioso.

É uma enciclopédia sem fins lucrativos, gerida e operada pela Wikimedia Foundation, que organiza 3,5 milhões de artigos e mais de 720 milhões de palavras em 205 idiomas e dialetos. Contém mais de um milhão de artigos na versão em língua inglesa e 263.611 artigos na versão em língua portuguesa, dados de fevereiro de 2006.

Todas as versões contabilizam cerca de 4,5 milhões de artigos. A maioria das entradas é de artigos, mas o número total de entradas inclui imagens, páginas de usuários, páginas de discussão, dados, porcentagens, perfis, entre outros verbetes.

Desde o início a Wikipédia tem aumentado firmemente sua popularidade, e seu sucesso tem feito surgir outros projetos irmãos. O fato de qualquer um, especialista ou não, poder editar o conteúdo da Wikipédia tem gerado controvérsias. Algumas revistas e/ou enciclopédias rivais, tais como Encarta e Enciclopédia Britânica, têm criticado os artigos contidos na Wikipédia, que afirmam ser abordados de tal forma que condizem com a opinião da maioria e não com os fatos provados.

Mesmo assim indico essa ferramenta como a primeira do ficcionista para informação rápida.

NOVOS MEIOS PARA O ROTEIRO

As novas e diferentes variedades de entretenimento de narrativa, que caminham dos videogames até a literatura baseada em hipertexto pós-moderna, já representavam novos formatos de roteiro no século passado. Essa ampla faixa de possibilidades e experimentações para a arte da narrativa, nesse novo meio de expressão, consiste nos precursores do **Holodeck**[4].

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, seja pela ênfase cada vez maior na história. É visível a evolução da indústria dos jogos. 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, a aventura contra os nazistas no *Castle of Wolfenstein*, a jornada para salvação da Terra em *Doomll* e o desastre em uma mina de material radioativo no *Half-Life*, lançado em 1998 com grande repercussão.

Por incrível que possa parecer, estamos falando em passado: somente **alguns anos** atrás.

Na primeira parte do capítulo demos ênfase às ferramentas e ao conceito da **palavra**. Nessa segunda fase das novas mídias a importância é deslocada para a **imagem**, o **objeto dramático** (figura inanimada que passa a ter uma importância conceitual, portanto dramática e significativa) e a **interatividade** (participação do público na construção de partes da história).

Somando estes três conceitos, imagem, objeto dramático e interatividade, alcançamos o que poderá ser chamado de **virtualidade**.

O que é virtual? Do latim escolástico *virtuale*, que existe como faculdade, porém sem exercício ou efeito atual, real. É apenas potencial. Todavia, no sentido cibernético, mesmo acontecendo e se passando num espaço conceitual "não real" ou palpável pelos nossos dedos, tanto recebe do mundo real como nele influi. É transformador e suscetível de ser transformado.

Se a televisão é um espelho mágico, a virtualidade é um espelho global.

Nessa segunda fase do mundo cibernético as oportunidades dos roteiristas e dramaturgos crescem. Porque por mais que a virtualidade seja fantasiada ou alegórica ela passa a conter personagens e tramas, retoma o conceito de cena e de ação dramática, e os princípios e qualidades do drama são recuperados. Se bem que de uma forma bastante especial.

Sendo a virtualidade um somatório de imagem, objeto dramático e interatividade, as portas de entrada são múltiplas e variadas. Em outras palavras o acesso a ela se dá por meio de celulares, computadores, games portáteis, palm tops, consoles de games, e outros a serem inventados.

Em seguida os fundamentos básicos para ficção e roteiros dos mais significativos espaços da virtualidade.

Games (jogos eletrônicos)[5]

Os games também oferecem grandes oportunidades para pesquisadores e roteiristas desde que se adaptem às regras de elaboração de um roteiro voltado para esse mercado.

As etapas de construção de um roteiro são as mesmas, porém mais simples e sintéticas. Pesquisa, sinopses curtas sem especificações, sobretudo a necessidade primordial de elaborar a planilha que deve acompanhar a sinopse sobre o universo que será explorado no jogo.

Lembrar que trabalharemos com designers, programadores e técnicos em sonorização. Depois de pronto o roteiro, isto é, o que se chama **planilha de jogo**, é iniciado o detalhamento de planos e a feitura eletrônica do game. Os diálogos devem ser curtos e objetivos, já que a dramaturgia serve como uma espécie de pausa entre um **estágio** de uma fase para outra.

Uma das maiores empresas de games do mundo, a francesa Unisoft, inaugurou um estúdio em São Paulo em 2008 para criação e produção também de games casuais com o objetivo de atingir um mercado recém-descoberto, dos usuários jogadores de variadas idades que procuram distração leve, simples e rápida[6].

A previsão é que a produção ultrapasse os números dos jogos dedicados aos **hardcores**, os adeptos entusiastas incondicionais de games entre 15 e 35 anos.

A maioria dos usuários considera que jogos casuais são a melhor invenção para combater o estresse, preferível à programação da televisão, principalmente pela liberdade que um game oferece ao poder ser acessado de qualquer multimídia, desde os celulares e laptops até um computador numa lan house. E por terem características mais leves do que os jogos nos quais há mais violência.

Quanto ao **gênero** os jogos se dividem em **oito tipos**:

- Ação
- Investigação e enigma
- Mistério
- Mitologia
- Esporte
- Ficção científica
- Misto
- Outros: sensual, erótico etc.

De todos eles o tipo misto é o mais usado atualmente. Existe uma tendência para misturar ação com mistério e investigação, tornando cada vez mais atrativa

a história para o usuário.

Quanto à **estrutura dramática** ela lembra consideravelmente a história em quadrinhos, ou melhor, o antigo gibi. Existem poucas cenas dialogadas, românticas ou de mistério, seguidas de cenas de ação.

Outra observação é que os games podem ser jogados por uma pessoa ou várias. Assim são divididos quanto ao uso: **games individuais e coletivos**.

O roteirista deve levar em conta essa possibilidade dando a opção de fazer protagonismos e antagonismos com **mesmo peso** e **possibilidades dramáticas**.

São quatro **elementos indispensáveis** que estão normalmente presentes em qualquer game:

- **Personagem jogadora**[7] – É o elemento que o jogador vai usar para participar da história. O jogador se identifica com essa personagem. Nela é imbuída uma necessidade dramática que pode ir desde investigar uma pista ou um mistério até espancar um oponente em jogos de luta. É a "personagem" por meio da qual o jogador participa da história. Vai desde a pranchinha que rebatia a bola naquele primeiro game feito no mundo, o *Pong*, até *Lara Croft*.
- **Cenário –** É o universo onde a personagem jogadora vai desempenhar a ação. Em outras palavras é onde se passa a história. Esse cenário é fundamental na composição da personagem jogadora. Quanto mais inusitado, curioso e diferente for o cenário, mais atraente será para o jogador. É por meio dele que se determina que tipo de jogo será composto. É um elemento totalmente indispensável que depende de pesquisa, criatividade e talento. Os cenários são também chamados **mundos**.
- **Desafio –** São as barreiras que a personagem jogadora deverá ultrapassar para ganhar o jogo. Elas seguem a **classificação do conflito**: **humanas** (vilões, inimigos, traidores etc.), **não humanas** (armadilhas, passagens secretas, animais, monstros, espíritos malignos, terremotos etc.) ou **ela mesma** (quando perde a luta, pontos e regride). O problema do roteirista está em dar um grau de grandeza a esses desafios. A complicação e a complexidade devem crescer a cada nível e ao longo do jogo. A ordem pode ser: vilões, enigmas, armadilhas, passagens secretas, chefões e toda sorte de coisas pra complicar a vida do personagem e, consequentemente, do jogador. Mas será essa a melhor? Cabe aqui dizer que é preciso desafios em todos os jogos. Nenhum jogador vai querer um game em que tudo está

resolvido: o vampiro está morto, o enigma foi decifrado, a guerra é inexistente. Seria um tédio sem fim.

- **Premiação –** Aqui se encontra a nossa parte primitiva quanto aos jogos e a explicação para o êxito desse tipo de virtualidade. Afinal, queremos um resultado e com algumas exceções alcançar nossas expectativas. Talvez alguém pense que seja até um mecanismo pavloviano[8], de adestramento de animais com biscoitos adocicados, mas o game distrai, concentra e até certo ponto tem seus méritos. A premiação está intimamente ligada à satisfação pessoal, o player (jogador) ultrapassou uma determinada barreira, recebeu um beijo da mocinha, um troféu dourado, matou o exército inimigo ou é o rei do universo. Como se pode notar a premiação é subjetiva, mas o princípio que rege o processo é o da **satisfação**. Aliado a isso temos o sentido do **alívio** e da **missão cumprida**. Esses três conceitos é que coroam a premiação. Portanto o roteirista deve buscar no final do jogo um resultado, nesse caso uma premiação, condizente com toda a temática, desenvoltura e enredo que foram atravessados pelo player. Também conhecida como **vitória** ou **coroação**.

Ainda sobre os jogos noto que são **efêmeros**, entram e saem de foco como a moda, mas que completam os três sentidos da virtualidade: **imagem**, **objeto dramático** e **interatividade**.

Mundos virtuais

Em 2003 a Linden Lab começou a desenvolver o Second Life. Seria um mundo-espelho da vida real, incluindo a possibilidade de ganhar dinheiro.

Esse tipo de marketing atraiu multidões e logo uma empresária chinesa comprou extensas terras nesse mundo virtual e se tornou a primeira milionária virtual. As pessoas compravam dela parcelas de terras para construir apartamentos e casas etc.

A moeda do Second Life é o linden dollar com equivalência em dólar real, daí as transações comerciais como compras e aluguéis de apartamentos. As pessoas que desejam ser residentes desse mundo virtual devem pagar aluguéis aos donos dos imóveis. Algo simbólico, cerca de $ 6 mensais depositados pelo locatário na conta da proprietária, por exemplo, de apartamentos num prédio de uma rua de Londres fielmente reproduzida.

A partir do final de 2007 aconteceu o esvaziamento gradual de pessoas interessadas nesses mundos, principalmente os residentes no Second Life.

A rapidez com que as novidades são consumidas impediu que grande parte do público entendesse o sentido da “Segunda Vida” mesmo que ela seja virtual.

Ao entrar nesse mundo o indivíduo deve criar uma personagem particular chamada **avatar** (do sânscrito *avatãra*, reencarnação de um deus, uma nova vida, transformação, transfiguração, metamorfose): **a representação personalizada de cada visitante ao entrar na virtualidade**. Ele adquire livre escolha em seu aspecto físico. **Características físicas da personagem**: roupa, cabelo, altura, idade, cor dos olhos etc. E ela pode fazer compras: sapatos, roupas, casas, carros etc.

A princípio virtualmente, hoje efetivamente. Isto é, o virtual se aliou ao **comercial**.

Quanto às **características da personalidade individual**, que determinam o comportamento do **avatar-espelho**, dificilmente podem ser disfarçadas por muito tempo.

O **avatar** vai agir e falar de acordo com as ideias, convicções, conceitos e valores morais de quem realmente representa na vida real. Ficou evidente que a Linden Lab criara o mundo virtual com ênfase no desejo coletivo de enriquecer e as pessoas não compreenderam logo que o mundo virtual apenas reflete o mundo real. Logo descobriram que não é tão fácil ganhar dinheiro no Second Life e que a milionária chinesa foi visionária, arriscou muito ao se tornar proprietária pioneira num mundo virtual ainda em desenvolvimento. Mas nem tanto.

As características físicas do avatar foram concebidas por roteiristas das novas mídias (ROM), como diálogos-chave padronizados e outras historietas que correm nesse universo. Tudo muito simples, direto e traçado em cenas curtas, com poucas transições, mas suficientemente funcional para alimentar o tráfego de comunicação entre os avatares.

Os usuários preocupados em se manter atualizados costumam trocar rapidamente seus aparelhos e equipamentos por outros cada vez menores, com mais recursos ou serviços multimídia. A busca de novidades se repete exatamente como acontece com o comportamento dos usuários dos mundos virtuais. O amadurecimento desse público traz de volta o Second Life e outros mundos virtuais com novas propostas, formas e formatos.

Atualmente o mundo virtual se aproxima de um enorme game, com formas de comércio ininterruptível, como fazem empresas reais lá estabelecidas como

Nike, Adidas, cursos de idiomas, agências de propaganda etc. Ou pode ser usado como uma rede social, depende apenas de como é visto pelo usuário.

Muitas instituições culturais, de pesquisa e universidades descobriram que a virtualidade pode ser utilizada como território para troca livre de informações entre avatares de pesquisadores, estudantes, educadores, pessoas ligadas à cultura em geral, cientistas etc.

Aponto que a virtualidade, no meu conceber, deve sempre estar alinhada a três vértices, sem os quais tudo aquilo que chamamos de civilização perderá seu rumo. São eles: **passado**, **presente** e **futuro**.

Se atualmente o avatar e os mundos virtuais vivem na concepção de que o neocapitalismo e o consumo sejam as únicas e futuras fontes de progresso da humanidade, é sempre bom lembrar que sistemas políticos e de poder nasceram, progrediram e feneceram. Não existe nada mais arcaico do que a monarquia absolutista, imperadores impiedosos e outras tradições e costumes tragados pela história. O importante é não esquecer, para não repetir as mesmas tolices.

Recordar que “talento” no tempo de Cristo era uma moeda, hoje é virtude. A classificação que se segue é uma primeira visão sobre as possibilidades dos mundos virtuais possíveis.

Divido os principais tipos de mundo virtual de acordo com os seus propósitos:

- Institucional
- Educacional
- Cultural/histórico
- Religioso/espiritual
- Fantástico/mitológico
- Fantasia/infantil/pedagógico
- Ficcional/literário/imaginativo
- Comportamental/atual/retrato do hoje
- Erótico
- Outros/misto/games/nova vida/lisérgico/etc.

A USP lidera um megaprojeto chamado Cidade do Conhecimento 2.0 no qual outras universidades brasileiras e estrangeiras exploram o ambiente virtual do ponto de vista das vantagens da educação a distância e discutem o futuro dos países sob o ponto de vista do meio ambiente. Cientistas estrangeiros debatem sobre o detalhamento do estudo do DNA. Eventos artísticos e culturais são

anunciados e repercutidos. Empresas que abriram lojas no Second Life fazem experiências incríveis com avatares de consumidores, como a Nike, que estimula o cliente-avatar a criar seus próprios tênis com detalhes apresentados para livre escolha num menu e numa cartela de cores. A ideia é produzir e enviar o tênis exclusivo ao cliente em tempo real em qualquer parte do mundo e utilizar as cores e detalhes do modelo como pesquisa de tendência e ousadia.

No exterior, o Second Life é utilizado de formas sofisticadas, com ilhas inteiras dedicadas ao ensino gratuito dos mais diversos assuntos, como o detalhamento do código genético. Ou visitas guiadas às réplicas perfeitas de monumentos e lugares históricos. Ou exposições como o Museu Internacional de Voo Espacial, com cabines virtuais para os visitantes experimentarem a sensação de pilotar uma nave.

Mas daqui a pouco poderemos entrar na história de um livro, acompanhar uma personagem ou mesmo nos transformar nela. Ou ainda entrar num período da história e acompanhar algum processo encenado do suicídio de Cleópatra e, por que não, aproveitar para comprar uma joia no estilo egípcio.

Alguém pode pensar que este texto seja uma alucinação ou simplesmente um processo especulativo de minha parte. Todavia isso existe e tais mundos e ilhas devem conter enredos dramáticos, desafios, mecanismos de lazer baseados na dramaturgia.

A figura do dramaturgo neste novo milênio, ao contrário de estar acabada, está apenas começando. Entre ilhas, mundos e universos virtuais.

E assim o trabalho do roteirista será possivelmente coletivo, com a colaboração de profissionais de diversas áreas, atingindo histórias de *multiplots*, diferentes gêneros e temas num mesmo enredo, encapsulados em cenas mais curtas, mais essenciais que transitórias e recebendo o apoio e a bússola da interatividade. Totalizando mais complexidade, conhecimento multidisciplinar e criatividade.

Novas formas e formatos

Apenas iniciamos a utilização do potencial expressivo do novo meio digital. Mas essas experiências realizadas em roteiro digital abriram o apetite, particularmente entre os mais jovens, por **histórias participativas ou de interatividade** 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**, um produto comercial que permite navegar na internet e enviar e-mails além de naturalmente assistir à televisão. Essa reunião é o começo do que Nicholas Negroponte[9] há algum tempo previu: o **computador**, **a televisão**, **o rádio**, **o celular e outros aparelhos em um único dispositivo doméstico**. Depois todos conjugados em um só.

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**.

Não é difícil prever as perspectivas econômicas dessa união, do aumento **dos níveis de participação** que estão nos preparando para podermos apontar e clicar selecionando diferentes bifurcações em um simples programa de televisão, de forma tão fácil quanto hoje podemos mudar de um canal para outro. É só uma questão de tempo. Aliás, não é. Já que programas como *Big Brother* ou *Você Decide* elevam esse sistema a níveis astronômicos de arrecadação e participação.

“Vida real” vigiada

Trata-se de um game em que candidatos anônimos estão sujeitos a desafios e que a audiência vota por meio de empatia, simpatia ou antipatia sua permanência ou não no programa. Chamados de “big brother” ou “grande irmão”. Obviamente por trás das câmeras existem roteiristas que concebem os desafios, as jogadas, atenuando ou enfatizando os momentos de maior ou menor impacto para que a plateia seja estimulada a votar. Em outras palavras, obriga o público a gastar dinheiro.

Cada ligação, voto ou opinião tem um custo e cada desafio um patrocinador.

Existem roteiristas especializados nesse tema, como Wanda de Souza em Portugal. O processo de isolamento é determinante, indispensável. O lugar pode ser uma casa, fazenda ou ilha. Deve aguçar o espectador no sentido de curiosidade, interesse e até certo ponto interesse pelo comportamento humano. Alguns críticos ferozes dizem que sua origem provém do circo e de animais enjaulados. Não chega a tanto.

Todavia como escreveu Oscar Wilde: “A plebe se interessa pelas pessoas, a aristocracia pelas coisas e conhecimentos”.

Em resumo: trata-se de um programa de auditório eletrônico em que a interatividade parece conceder ao votante o poder sobre a vida ou a morte do participante. Uma falsa premissa, já que o jogo é manipulado pela edição, palavras, texto do apresentador e procedência do participante.

Suponhamos que o indivíduo isolado venha de um lugarejo pouco desenvolvido. Todos os habitantes daquele local terão a tendência de votar positivamente no candidato representante de sua categoria.

"Vida imaginária" vigiada e variantes

É quase o mesmo processo do item anterior. Só que todos são piratas, escravos ou vivem num mundo medieval. As premissas são basicamente as mesmas, a mudança está no cenário, contexto e texto.

É na verdade um grande game em que a realidade vigiada dá vazão para certa corrente imaginativa. Também se vota via internet ou telefone e a opinião pública é recolhida por meio de pagamentos e créditos de celulares.

Ambos os sistemas, games e vida real vigiada, são aproveitamentos, diversificações dos antigos programas de auditório quando a intensidade do aplauso era o juiz.

Abro um parêntese para acusar que a vida cotidiana não possui o chamado **drama, é constituída de problemas, frustrações, necessidades, medos e dificuldades de relacionamento**.

Quando jogamos essas inter-relações anônimas no vídeo ou na internet estamos navegando no que se chama ***plotless area***, isto é, território sem conteúdo dramático. Daí a necessidade de cortes, edição, seleção, material de estímulo ou conflito, provas de resistência e outros artifícios para lançar o ser humano nos seus limites ou acima.

"O sucesso é tão misterioso quanto o fracasso", disse Walter Durst. Por acaso o Brasil é um dos poucos países no mundo que ainda hoje tem o *Big Brother* como um dos maiores sucessos televisivos no ar. Para mim é um mistério.

Como outra variante existe a intromissão nesse grupo de **"atores personagens"**. Isto é, atores ou celebridades fazem parte desse tipo de game como concorrentes normais. Sua função é lubrificar tensões, criar conflitos e irradiar problemáticas, acrescentando com sua popularidade mais interesse ao processo.

Também o espectador pode entrar no jogo com **questões** para os competidores, **enigmas** por meio de **celulares** ou criação de **armadilhas** para os

candidatos.

Repetindo: imagens, objeto e interatividade se conjugam em celular, tela e telespectador.

Hiperseriado

Provavelmente o primeiros passo para um **novo formato de hiperseriado** será a integração em episódios de um arquivo digital ficcional como se fosse a 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.

Desenvolvimento de histórias com as personagens menores e figurantes possibilitaria aos telespectadores a **experiência contínua de vidas ininterruptas, preenchendo buracos da narrativa dramática**. Dessa forma, **o arquivo hiperseriado pode estender a transmissão melodramática para dentro de uma maior complexidade do mundo dramático**.

Essa representação 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 com base nos infinitos eventos dessas 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 as 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 de diferentes vidas e da apresentação de um mesmo evento em múltiplas perspectivas.

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.

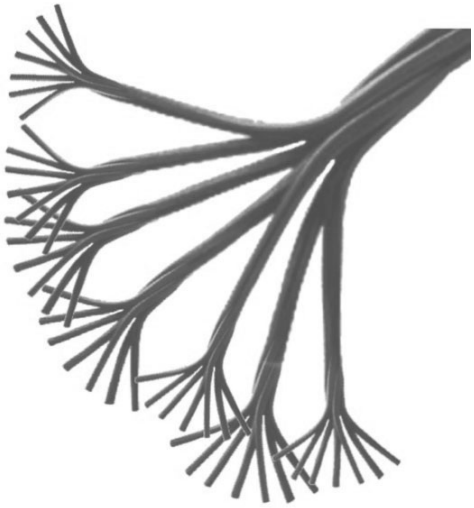
O hiperseriado está baseado em uma situação em que o telespectador está alternativamente assistindo à televisão e navegando na internet, em uma mesma tela.

A televisão digital se desenvolve como um meio peculiar para serviço de entrega. O telespectador deseja se movimentar no mundo da história **desempenhando um papel mais ativo**. São a impaciência e o prazer de antecipar situações da história. O telespectador **pode querer seguir a personagem para fora da cena, para assistir e compreender as situações de pontos múltiplos**.

Isso posto retornamos ao gráfico sobre a árvore do site, mas agora chamaremos essa árvore de ficção cibernética ou esquema do **hiperseriado**.

FICÇÃO CIBERNÉTICA – HIPERTEXTO

Direção do usuário: da personagem para a história principal ou do particular para o geral



O espaço ficcional cibernético muda de direção. O hiperseriado é de **duração** mais curta e, portanto, contém menos personagens. Começamos com a história de uma personagem X que depois se juntará a Y e assim por diante. Até que no final tenhamos o *plot* por completo (o tronco da história). Entramos pelos extremos, bifurcações e ramificações, em direção ao centro.

Também cada ramificação, que traduz a trilha de determinada personagem, pode possuir um **gênero** próprio. Assim a trilha de X terá como tônica a

comédia, a de Y o drama e a de Z um mistério.

Ainda de um dia para o outro o roteirista colocará perguntas ao internauta por meio do celular em que, por exemplo, a personagem Z encontrará o “cadáver”. No metrô? Na praça? Ou no cais? Inserindo o processo de **interatividade** na ficção.

Será correto observar que cenas de **transição e integração** serão mínimas. As **cenas essenciais** tomam conta do processo. Entretanto, se o tempo real diminui, o tempo dramático se aprofunda.

Todo esse processo dramático vai atingir violentamente a feitura do hiperseriado que dependerá de alta tecnologia, cenas pré-gravadas e rápidos acessos. Além das chamadas **novas cenas de escape**, antigas cenas de apresentação que contam o passado da personagem, sua biografia, sua relação com alguma outra personagem, preferências e até produtos que utiliza.

Sintetizando: observo os dez pontos que depois de profunda análise creio importante serem levados em conta no **hiperseriado**.

- **Quanto à duração** – Episódios mais curtos, emitidos pela internet e exigindo multimídia, grafismo e outros recursos dramáticos.
- **Quanto à estrutura** – A história é de início múltiplo, existem vários pontos iniciais. O usuário escolhe com qual personagem quer começar a história. Caminha junto com ela para o núcleo central ou pode mudar de personagem a qualquer instante.
- **Quanto ao gênero** – Cada personagem carrega o seu gênero. Em essência é poligenérico.
- **Quanto à interatividade** – Cada personagem possui opções de locais de encontro, achados, objetos ou mesmo questionamentos etc. Estando essas opções factuais concretas ou por vezes psicológicas nas mãos do usuário por meio de perguntas por celular ou mesmo por votação na internet.
- **Quanto às cenas** – Noto a redução das cenas de transição e integração, mas a manutenção das cenas essenciais. Sem perder a expressividade do tempo dramático, mas com perda do tempo real.
- **Quanto às cenas de escape** – Talvez uma transformação das antigas cenas de apresentação de personagem (ou os antigos links). Só que agora trazem, como foi dito, seu passado, interligações com outras personagens e preferências. Esse tipo de cena seria um apoio comercial à produção. Uma forma lucrativa de produção desse tipo de entretenimento.

- **Quanto à feitura** – Além do uso de recursos de alta definição (HD) e outros que estão surgindo, os planos deverão ser muito curtos, diretos, saindo de um objeto para outro. Requerendo do diretor e do diretor de fotografia que cada personagem tenha também o seu estilo próprio. Principalmente em se tratando de passado, presente e possibilidades futuras.
- **Quanto ao ROM** – O ROM deve trabalhar como uma equipe, pois inclusive diariamente deve refazer o roteiro para recolher as opções da interatividade e indicar ao editor qual foi, por exemplo, o local indicado pelo público onde a personagem Z deve encontrar o cadáver. Todavia ele deve ter em mente todas as reações escritas da personagem diante do encontro do corpo inerte.
- **Quanto à transmissão** – O hiperseriado é transmitido numa primeira vez por interatividade e depois se fixa como produto acabado. Entretanto as cenas de escape, de biografia, preferência e venda ficam em aberto para uso contínuo e acréscimo do público. Criam-se marcas.
- **Quanto à virtualidade** – Além de se enraizar nos conceitos da pura dramaturgia, o hiperseriado concede nos seus dez momentos não uma nova forma de escrever o roteiro, pois teremos sempre um núcleo dramático, uma história com começo, meio e fim. O que se altera é o modo, a forma e a maneira como o enredo é exposto. Pela simples razão de que a virtualidade trabalha por meio de bits.

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 por ele e os objetos encantados que estarão presentes.

Poderemos ir a esses 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 ele. Não estaremos interessados na veracidade, no tipo das personagens e em 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. Nesse momento nós estaremos na casa do Holodeck.**

A novela cibernética

A novela cibernética segue em sua essência os mesmos conceitos do hiperseriado, seria uma visão espelhada deste. E por que coloco esse material aqui? Porque creio que não vai morrer. Nasceu no papel, passou pelo rádio, faz parte da televisão e possivelmente vai alcançar de certa forma o ciberespaço.

Sua transformação será drástica, mas sob o ponto de vista de forma e formato será mais simples do que um hiperseriado.

Para começar diremos que a novela no ciberespaço será **subentrante**, de crise contínua. Sua duração também será breve. O capítulo mais curto, uma história com muito menos personagens e centrada em no máximo três núcleos dramáticos.

Talvez o mais significativo seja o final. Já o ROM não necessita ter um final pre-determinado ou concebido. Em outras palavras, **o final estará aberto**.

Isso parece uma obviedade, todavia não é. Já que a novela, por perder complexidade e ganhar brevidade, será por conseguinte altamente **perecível**. Em outros termos, uma novela se encaixará na outra como as ondas no mar.

Exemplo: é emitida no ciberespaço uma novela sobre um escultor apaixonado por seu modelo. O processo narrativo não captura o internauta. Imediatamente todo esse enredo se torna uma ficção que está sendo escrita ou imaginada por uma estudante paulista de letras cujo computador é roubado por uma tribo urbana e se inicia uma nova trama. A isso se chama **novela subentrante**.

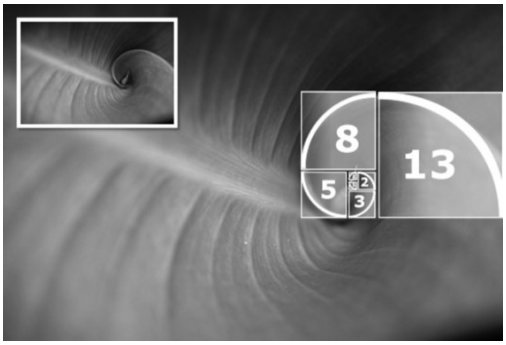
Um processo narrativo virtual dentro de outro processo narrativo que tende a ser veloz, mas até certo ponto redundante e sem final específico. Portanto **inesperado**, **incerto e interativo**. Com certeza, jamais imaginado pelo ROM noveleiro.

O objeto dramático

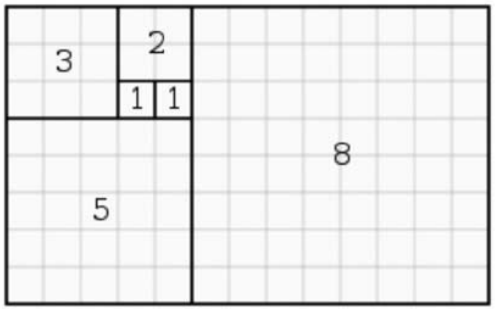
A sequência de Fibonacci[10] descoberta por Leonardo Fibonacci, um matemático italiano (1170-1250), dito o primeiro grande matemático europeu depois da decadência helênica, consiste em uma sucessão de números tais que, definindo os dois primeiros números da sequência como 0 e 1, os números seguintes serão obtidos por meio da soma dos seus dois antecessores. Portanto, os números são: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, 233...

Na espiral formada pela folha de uma bromélia, pode ser percebida a sequência de Fibonacci, por meio da composição de quadrados com arestas de medidas proporcionais aos elementos da sequência, por exemplo: 1, 1, 2, 3, 5, 8,

13... , tendentes à razão áurea. Esse mesmo tipo de espiral também pode ser percebido na concha do nautilus marinho. Ver figura a seguir.



Dessa ordenação matemática se extrai o número transcendental conhecido como **sequência de ouro ou razão áurea.** Ver figura abaixo.



Objeto dramático baseado na razão áurea

A pergunta que o leitor está se fazendo é por que inserir a fórmula de um genial matemático medieval para dar um desfecho sobre novas formas e formatos da dramaturgia no espaço cibernético.

A razão é simples. Enquanto até agora separamos a virtualidade em imagem, objeto e interatividade, como última etapa desse estudo iremos concentrar a virtualidade e todos os seus processo em um **objeto dramático**.

É um processo de **síntese**, fundamento da arte e da dramaturgia. Seria e é a última forma concebida por mim e por conseguinte se encontra no final deste livro.

O mecanismo é o seguinte: o usuário recebe **um objeto dramático** (desenho, figura, produto etc.), que contém no mínimo **oito partes**. Cada parte contém um **espaço de tempo** (um minuto mais um minuto, dois, três, cinco, oito e treze), cada uma das partes possui um **conteúdo cibernético** (curta de um minuto, uma

mensagem, clipe no YouTube de dois minutos, hipersérie de três minutos etc.) e assim por diante.

Será essa a ciberTV?

Esse sistema que batizo como **Objeto Dramático Comparato ® 823008819** possui as seguintes especificações fundamentais:

- **Objeto dramático** – O usuário recebe um objeto dramático desenhado por linhas de tempo e conteúdo. Mínimo de três e máximo de oito, podendo chegar até onze linhas.
- **O usuário desconstrói** – O objeto recebido é desconstruído pelo usuário. Nessa desconstrução ele encontra uma programação pré-determinada, outra interativa e uma terceira selecionada por ele.
- **O usuário constrói** – O material é remetido pelo usuário para a construção de futuros objetos dramáticos.

Isso posto, da passagem de uma linha para outra ou de um tempo para outro o usuário passa outro objeto patrocinador. Também pode receber o objeto dramático com espaços em **“aberto”**, espaços esses que o usuário completa e remete para quem quiser.

O objeto pode ser recebido desde em um simples celular até nos mais complexos computadores.

Exemplo de programação possível:

- 1 min. – Mensagem virtual/institucional
- 1 min. – Trailer
- 2 min. – YouTube
- 3 min. – Clipe
- 5 min. – Mensagem do usuário
- 8 min. – Entrevista/noticiário
- 13 min. – Documentário/“vida real” vigiada/“vida imaginária”
- 21 min. – Hipersérie
- 34 min. – Novela/mundos virtuais/vida
- 55 min. – Esporte/outros links
- 89 min. – Filme
- + de 89 min. – Enciclopédia/mundos virtuais/ciberespaço

Nesse sistema o receptor se torna até certo ponto programador. Também havendo a exploração comercial do objeto dramático o direito de autor passa a ser assegurado ou pelo menos pago no momento da emissão.

As possibilidades são enormes. Clubes de futebol poderão ter o rosto dos seus jogadores emitido para celulares, desconstruído, criando expectativa e novas fontes de criatividade, momentos do passado, presente e futuro.

Evidentemente tudo que foi dito sobre hipersérie quanto à feitura, dramaturgia, cenas, diálogos e outros elementos do drama deverá ser preservado nessa nova opção de se fazer dramaturgia.

O exemplo simbólico do futebol serve como paradigma para outras tantas tribos, companhias, empresas, nações, instituições e fundos educacionais. A utilização do Objeto Dramático DC ® 823008819, concentrador da virtualidade num único sinal sintetizador, nos faz retornar à mais clássica das metáforas teatrais: **quais as surpresas que se encontram depois que a cortina se abre e o que a máscara vai nos revelar**.

Para terminar este capítulo creio conveniente lançar para um sensível cientista, matemático e físico páginas em branco para que ele complete com sua escrita as origens, possibilidades e capacidades atuais da multimídia.

CONCLUSÃO EM FORMA DE DEPOIMENTO DE UM FÍSICO[11]

Quando conheci Doc Comparato não me dei conta de por que um dramaturgo necessitava conversar com um físico especialista em computação. Agora entendo. Ele desejava olhar pelos portais do conhecimento. E assim me lancei nessa busca.

O principal deles foi quando encontrei na internet o **livro de Janet Murray: *Hamlet on the Holodeck***. Murray forneceu diversas respostas que estão me ajudando a unir minha bagagem acadêmica com a 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 por meio dos computadores e as novas perspectivas para elaboração de roteiros que hoje se tornam realidade.**

A pesquisadora considera o processo de narrativa unindo roteiristas, escritores, artistas, educadores e cientistas de computação. E em minha opinião essa abordagem é rica e de muito futuro. E dessa forma *Hamlet* me ajudou a andar.

O retorno tem sido muito maior do que poderia imaginar. E teve seu clímax nesta abordagem rica para a narrativa: **costura futurística de temas multidisciplinares**.

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. Os computadores não estão mais restritos aos profissionais das áreas técnicas nem às crianças e aos adolescentes. Assistimos maravilhados ao nascimento da **cibercultura**, em que 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 entretenimento 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**. Será mesmo?

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 essa mesma dificuldade. Naquelas épocas se vivia um período de amadurecimento dos livros e dos filmes, mediante 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 se passou com os filmes e livros, os formatos de roteiro 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, interativo**.

Os **jogos de ação** já chegaram baseados em estruturas de labirintos e diversos níveis. Mas ainda estamos submetidos à violência dos tiros e dos chutes em vez de vivenciar situações de conflito com maior ressonância dramática e

importância humana. Nos momentos de clímax da história, o envolvimento do jogador participante é aumentado por meio de uma atividade física e não mental.

Os **jogos de enigma** são diferentes em sua concepção em relação aos jogos de ação. *Myst* é um ótimo exemplo de jogo de enigma, obtendo muito do seu poder de **imersibilidade** por meio de um 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. Nesses tipos de jogo há um nível mais rico e complexo de narrativa, o engajamento é mais lento para possibilitar ao jogador/participante descobrir os enigmas propostos.

Além dos jogos, com a grande popularização da internet houve um momento de crescimento da ficção baseada em **hipertexto**. Essas histórias são segmentadas em pedaços genéricos de informação, unidades de leitura (lexias). Enquanto as páginas em um livro são amarradas em uma sequência simples, as unidades de leitura são sempre conectadas entre si por palavras-chave que remetem o leitor a algum outro lugar. Mas até isso já passou. Será que vai retornar? E de outra forma?

A existência do hipertexto tem possibilitado aos escritores novas maneiras de experimentação com **segmentação, justaposição e conectividade. Histórias 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 o uso dos computadores se tornou possível escrever baseado em hipertexto em escala mundial.

Um dos mais intrigantes trabalhos corresponde ao mundo virtual denominado ***Placeholder***, criado por Brenda Laurel e RacheI Strickland. Esse ambiente utiliza três temas visuais e sonoros baseados no Parque Nacional Canadense Banff: **o mundo das cavernas, o mundo das cachoeiras e o mundo 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. São os mundos virtuais.

Outros dois exemplos são o projeto Alive do laboratório do MediaLab/MIT, que por meio de um espelho mágico utiliza a imagem do usuário para inseri-lo em personagens virtuais, e o Projeto Oz da Universidade de Carnegie Mellon,

que aplica técnicas de **inteligência artificial para o processo de elaboração de roteiros**. É excitante pensar sobre como no futuro podem ser combinadas todas essas tecnologias.

Esse é um processo inevitável de se afastar dos formatos das antigas mídias, indo em direção às novas convenções com o objetivo de satisfazer as necessidades e propriedades associadas aos ambientes digitais, que são considerados **procedurais**, **interativos**, **espaciais** e **enciclopédicos**.

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 do poder imersivo e da 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 aceitável se for possível esse mundo dentro dos padrões da lógica dramática. Mantendo um balanço entre o posicionamento humano, o computador, a realidade e o portal encantado que a máquina nos oferece. Conforme o psiquiatra Winnicott: **“A coisa real é aquilo que não está lá”**.

Em todas as artes de **narrativa há convenções** desenvolvidas para manter esse transe de natureza tênue e frágil. Estamos em um estágio de exploração do meio, testando os limites desse 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 plateia. Desejamos fazer mais do que simplesmente **viajar pelo ambiente**. Seria ótimo se pudéssemos **contracenar com as personagens virtuais**.

Uma das maneiras de entender esse novo tipo de narrativa é por meio da metáfora do caleidoscópio. Conforme Marshall McLuhan, os meios de comunicação deste século são mosaicos sem estrutura linear. Esses 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 **cenas dos filmes (temporal)** e na manipulação do **controle remoto da televisão (interativo)**.

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 início de um 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 essa estrutura traz muitas possibilidades para a narrativa. **Um dramaturgo digital deverá explorar essas 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 navegar nela. Por exemplo, será permitido movimentar amplamente o tempo? O movimento entre planos distintos em um mesmo momento de tempo? A imersão e navegação entre consciências das personagens?

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 esses 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 e o mundo virtual, 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 essas e outras perguntas pode ser inicialmente respondida se analisarmos a **comunidade oral dos trovadores e repentistas**. Os trabalhos de Alfred Lord mostraram que a composição e o processo de desempenho dos repentistas estão fundamentados naquilo que na **literatura é considerado e depreciado como repetição, redundância e lugar-comum**, constituindo-se em unidades de informação que facilitam aos repentistas a memorização e a lembrança.

As histórias eram compostas diferentemente a cada apresentação, com base em um estoque de frases e temas, unidade-chave de segmentação. Essas histórias eram de múltiplas formas, dependentes do público e de seus interesses, mas

sempre coerentes com o núcleo dramático principal. É curioso observar que esse modelo dos repentistas é extremamente útil para estabelecer 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 essa 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**.

Após 44 anos da criação de Eliza, primeira personagem baseada no computador, desenvolvida por Joseph Weizenbaum, o desafio consiste em tornar disponíveis para os escritores as regras que induzem uma interpretação do mundo e comportamentos das personagens: **como a notação musical está para os compositores**.

A partir dessa evolução tecnológica, as personagens descendentes diretas 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.** Essas personagens são comumente chamadas de **agentes inteligentes**. Têm seus modelos de personalidade e de interação social construídos com base em uma estrutura cognitiva e comportamental, por meio de scripts, planos e objetivos a ser programados.

Esses agentes autômatos e inteligentes oferecem a excitação da possibilidade do que os cientistas chamam de **comportamento emergente**, eles são capazes de atuar para além daquilo para que foram explicitamente programados. A ação emergente surge de uma intrincada combinação de emoções, sensações e traços de personalidade que formam a consciência simulada das personagens. Dessa forma, segundo a classificação de E. M. Forster, essas personagens são redondas. Uma vez que desempenham suas atividades de forma distinta durante a narrativa, podendo crescer e se desenvolver durante a interação, se comportando de forma diferente, justamente pelo aprendizado e conhecimentos adquiridos. Isto é, se libertando de seu autor. Será isso inteligência artificial? Ou personagem liberada?

Especulações à parte, é isto que nos interessa: personagens que sejam capazes de nos surpreender. Sem possuir comportamentos aleatórios, mas sim atuando de uma forma consistente, por meio de estratégias conhecidas, mas sempre de maneiras não totalmente previsíveis.

Vivemos uma nova geração de personagens gráficas, figuras animadas icônicas, baseadas em botões, que aparentam estar vivas não somente pelo movimento e aparência, mas também por terem sido programadas para possuir uma resposta espontânea aos eventos de seus donos.

BIBLIOGRAFIA ESPECÍFICA

AARSETH, Espen J. *Cybertext*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

ASSIS, Jesus de Paula. "Roteiro em ambientes virtuais interativos". *Cadernos da Pós-Graduação*, Instituto de Artes/Unicamp, v. 3, n. 1, p. 93-110, 1999.

BOLTER, Jay David *Writing space*. Nova Jersey: Lawrence Erlbaum, 1991.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix, 1997.

FORSTER, E. M. *Aspects of the novel*. Londres: Arnold, 1927.

HECKEL, Paul. *Software amigável*. Rio de Janeiro: Campus, 1993.

LANDOW, George. *Hyper/Text*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1992.

LAUREL, Brenda. *Computers as theatre*. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Co., 1991.

LAUREL, Brenda (org.). *The art of human-computer interface design.* Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Co., 1990.

LAUREL, Brenda; STRICKLAND, Rachel. "Placeholder: landscape and narrative in virtual environments". Disponível em: <http://www.tauzero.com/Brenda_Laurel/Placeholder/Placeholder.html>. Acesso em jul. 2009.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura.* São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.

LORD, Albert B. *The singer of tales*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1960.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem.* São Paulo: Cultrix, 1979.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck – O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp, 2003.

NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

OLIVEIRA, O. L.; BARANAUSKAS, M. C. C. "The theatre through the computer". *Computers & Education*, v. 34, n. 3-4, p. 321-5, 2000.

PAPERT, Seymour. *A máquina das crianças*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PEARCE, Celia. *The interactive book*. Indianapolis: Macmillan Technical Publishing, 1997.

PRADO, Gilbertto. "As redes telemáticas: utilizações artísticas". Instituto de Artes, Departamento de Multimeios/Unicamp. Disponível em: <http://www.cap.eca.usp.br/wawrwt/version/textos/texto05.htm>. Acesso em jul. 2009.

PROPP, Vladimir. *Morphology of the folktale*. Austin: University of Texas Press, 1968. (Edição brasileira: *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.)

ROLLINGS, Andrew; MORRIS, Dave. *Game: architecture and design.* Arizona: Coriolis, 2000.

TOBIAS, Ronald B. *Twenty master plots*. Cincinnati: Writer's Digest Books, 1993.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor*. Rio de Janeiro: Ampersand, 1997.

WEIZENBAUM, Joseph. *Eliza*. Communications of the ACM, v. 9, n. 1, p. 36-45, 1966.

WELLER, Daniel; 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*. Londres: Routledge, 1971. (Edição brasileira: *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago: 1975.)

NOTAS

1 Algumas informações e dados deste capítulo foram retirados da internet em sites como: Wikipédia, portais, hipertextos, *Enciclopédia Britânica* e perguntas e respostas do Yahoo, entre outros. Também advirto que as notas do autor são fruto da web. Afinal estamos no capítulo sobre novas mídias.

2 Hipertexto (http://pt.wikipedia.org/wiki/Hipertexto) é o termo que remete a um texto em formato digital, ao qual se agregam outros conjuntos de informação na forma de blocos de textos, imagens ou sons, cujo acesso se dá por meio de referências específicas denominadas hiperlinks, ou simplesmente links. Esses links ocorrem na forma de termos destacados no corpo do texto principal, ícones gráficos ou imagens e têm a função de interconectar os diversos conjuntos de informação, oferecendo acesso sob demanda a informações que estendem ou complementam o texto principal.

3 Hackers (http://pt.wikipedia.org/wiki/Hacker) são indivíduos que elaboram e modificam software e hardware de computadores, seja desenvolvendo funcionalidades novas, seja adaptando as antigas. Originário do alemão com uma mistura do inglês, o termo hacker é utilizado no português com a forma traduzida de decifradores. Os hackers utilizam todo o seu conhecimento para melhorar softwares de forma legal ou ilegal.

Alusão do autor: *hacker* nos remete à palavra inglesa *hawk*, falcão em português, e também ao verbo alemão "cortar com precisão" (*hauen*, *schnitt*, *kappen*, *stechen* etc.), já que os gaviões cortam os céus e a carne com precisão, sem perda de tempo nem desperdício. Para o bem ou para o mal são eles que encontram a melhor utilização, os melhores caminhos e atalhos nos circuitos eletrônicos criados pelos engenheiros.

4 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 poderá ser considerado um tipo de gênio da lâmpada que, utilizando a antiga arte de contar histórias e elaborar roteiros, vai nos emocionar, nos entreter e nos fazer pensar sobre os eternos conflitos e lutas da humanidade.

5 Elaborado com indicações de Ivana Rowena.

6 Para maiores esclarecimentos sobre o tema acessar a página: http://www.gamedev.com.br/forum/viewtopic.php?t=81.

7 Para maiores esclarecimentos sobre o tema acessar a página: http://www.rpgmakerbrasil.com/forum/f20/super-tutorial-de-roteiro-para-games-9996.html.

8 Ivan Petrovich Pavlov (http://pt.wikipedia.org/wiki/Ivan_Petrovich_Pavlov) (1849-1936) foi um fisiólogo russo premiado com o Nobel de Fisiologia ou Medicina em 1904 por suas descobertas sobre os processos digestivos de animais. Ivan Pavlov entrou para a história por sua pesquisa em um campo que se apresentou a ele quase por acaso: o papel do condicionamento na psicologia do comportamento (reflexo condicionado).

Alusão do autor: consta que o cientista premiava com queijos os ratinhos que cumpriam corretamente um tortuoso trajeto preestabelecido e com castigo aqueles que não o faziam. Uma espécie de prêmio e castigo com similitudes no comportamento humano.

9 Nicholas Negroponte foi um dos fundadores do Media Lab, laboratório de multimídia do MIT. Autor do livro *A vida digital* [*Being digital*]. Fundador e presidente da ONG One Lap-Top per Child [Um Lap-top para cada Criança].

10 Leonardo Fibonacci (http://pt.wikipedia.org/wiki/Leonardo_Fibonacci), ou Leonardo de Pisa (1170-1250), foi um matemático italiano tido como o primeiro grande matemático europeu depois da decadência helênica. É considerado por alguns o mais talentoso matemático da Idade Média. Ficou conhecido pela descoberta da sequência de Fibonacci e pelo seu papel na introdução dos algarismos árabes na Europa.

11 Escrito por Daniel Weller.

15

DIÁRIO SECRETO, CONSELHOS E EPITÁFIO PARA UM ROTEIRISTA

Quer dizer que me contradigo? Pois bem, então me contradigo,
sou vasto e abrigo multidões.
Walt Whitman (“Song of myself” [1881]. In: *The complete poems*.
Londres: Francis Murphy, 1986, p. 123)

REFLEXÕES SOBRE O CAPÍTULO

Este capítulo de título longo tenta retratar a **inconstância da profissão** do roteirista, que não deixa de apontar também para o imponderável da vida e as surpresas da história individual de cada um de nós, artistas ou não.

Para traçar essa trajetória profissional escolhi uma **máscara de três faces**.

O primeiro texto foi escrito pelos estudantes do **máster de Roteiro da UAB –Universidade Autônoma de Barcelona**, sendo encabeçado pelo aluno Jonathán Gelabert. É um decálogo: **dez citações**, conselhos e observações que são relatados pelo roteirista iniciante. Apesar de ter sido escrito há dez anos não perdeu nem o frescor nem muito menos a atualidade.

A segunda parte dessa máscara bizarra transcreve o diário que escrevi enquanto trabalhava com **Gabriel García Márquez** na confecção da minissérie *Me Alugo para Sonhar*. Esse texto que intitulo **“Diário secreto de um roteirista”** resume vivências e observações pessoais diante do trabalho profissional. A narração percorre o caminho da crônica com alguns momentos didáticos.

O **lado oculto** da máscara, a terceira parte, é a morte. É um réquiem: um **ofício para os mortos**. Nesse caso para o primeiro roteirista brasileiro: Leopoldo Serran, artista que largou a profissão de advogado e publicitário para se dedicar ao cinema, roteirizando filmes como *Ganga Zumba*, *Bye bye Brasil*, *Dona Flor e seus dois maridos* e tantas outras pérolas da nossa cinematografia. Como todo pioneiro, acabou esquecido e abandonado pela maioria.

Um seleto grupo de diretores, produtores e amigos compareceu à missa de sétimo dia. Simples e emotiva. A propósito a imprensa brasileira se manteve ausente enquanto o *New York Times* abriu um extenso obituário sobre ele.

Com esses três textos não desejo personificar uma máscara macabra, ao contrário, espero demonstrar que a trajetória do roteirista e do artista em geral não é fácil. Ainda mais para quem pretende viver de direito autoral quando se habita num mundo que caminha para uma situação crítica diante dos downloads, da pirataria e das próprias empresas de tecnologia que permitem o livre acesso de seus conteúdos (ver sobre direito autoral no capítulo 10, “O roteirista”).

Para finalizar essa reflexão aqui vai um conselho: **não envelheçam**. E como isso é impossível biologicamente, pelo menos não percam a **jovialidade**.

DECÁLOGO DO JOVEM ROTEIRISTA JOVEM[1]

Jovem? O que quer dizer isso?

Se for referente à minha idade devemos recordar que nos Estados Unidos, esse paraíso onde os roteiristas recebem o melhor dos tratamentos, eles são aposentados tão logo passam dos 35 anos e passam a viver dos direitos autorais.

Acho que o qualificativo juvenil vem a propósito de minha carreira ainda incipiente, não consigo adivinhar o que um efebo de poucas barbas pode acrescentar ao grosso volume de conhecimentos que este livro contém.

Sabemos quão difícil é encontrar jovens capazes de escrever roteiros, é preciso mais alguma coisa além de entusiasmo para imprimir algum brio: é necessário conhecimento e experiência.

É certo que quando arredondamos uma cena o sangue nos corre mais rápido como se fôssemos mocinhos imberbes que buscam a eterna juventude por meio das nossas histórias e personagens. Escrever implica derramar vivências e isso requer algum tempo.

De qualquer modo vou citar e comentar as dez frases de uso mais frequente 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 isso gostaria de prevenir o leitor quanto ao que o espera, enquanto revivo com humor – que remédio! – as nossas próprias experiências e as de muitos outros colegas.

“Pago menos, porque você não é ninguém... Mas...”

A primeira vez que ouve essa frase, dirigida a você, é terrível. É humilhação pura. Aquele roteiro a que dedica meses inteiros da sua vida, pelo qual lutou minuto a minuto, não custa o que vale porque foi você e não outro quem o

escreveu. Pensa que se comete uma tremenda injustiça com maiúsculas, um desprezo superlativo, uma barbaridade inominável, um abuso atroz.

A segunda vez é pior ainda. Pensava que já tinha pagado a sua cota com o primeiro roteiro, mas o segundo é ainda mais difícil de “colocar”. A essa frase costumam ser acrescentadas outras: “As coisas são assim mesmo: é pegar ou largar” ou “Não temos orçamento para mais”. E as mais absurdas possíveis: “É o que se costuma pagar”, “Não aceitamos material de estranhos”, “Possuímos o nosso próprio time de roteiristas contratados há mais de quarenta anos, não precisamos de mais nada” etc. Como se estivessem à espera de que você fosse suficientemente estúpido. Ou talvez apenas ignorante para não saber quais são as tabelas atualizadas para roteiristas da Sociedade Geral de Autores da Espanha (SGAE).

Mas isso não é tudo.

O produtor então propõe pagamento maior, mais um pouquinho. Que maravilha. Contanto que você se transforme numa firma, assine um contrato fora dos padrões reguladores que regem a profissão de roteirista na Europa e renegue todos os seus direitos conseguidos depois de largas lutas de gerações e gerações de outros profissionais (ver item, “O emissor”, capítulo 12, “Meios e linguagens”).

Cláusulas como esta:

> [...] a firma contratada cede e transfere, exclusiva e irrevogavelmente a XXX, em todo o universo e para sempre, todo e qualquer direito de qualquer tipo e natureza, com exceção única dos direitos morais, advindos do cerne da obra artística definida como escopo deste contrato. Esse contrato inclui todos os direitos conexos, econômicos, de propriedade intelectual e de exploração, em todo e qualquer meio, tecnologia e forma tangível ou intangível atualmente conhecidos que por sua vez já existem ou existirão no universo.

Que ele pensa que sou? Um aborígene? Um roteirista do terceiro mundo que vive e trabalha na América do Sul? Na África?

Assino ou não assino? Eis a questão. Se não aceitar outro aceita?

O procedimento é legal, mas é justo?

“Está perfeito, mas...”

É a reação típica do produtor ou diretor quando reconhece um roteiro excelente, de tal forma que da sua privilegiada posição não quer deixar passar a oportunidade de participar dos créditos 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 vale a pena desaproveitar a ocasião. Sabe também que aquela história não é dele, tampouco aquelas personagens, muito menos as frases de diálogo que são a beleza de tal cena. Que fará então?

Começará por falar do final: acha que não convence, seja ele qual for. Não porque seja mau ou inapropriado, mas porque não é aquele que "ele teria escrito".

Depois há de querer eliminar tal personagem, por ser demasiado moral ou pouco atrevida. Se estiver num dia feliz, vai se contentar em modificar algumas das suas características, com mais ou menos diálogo, um passado obscuro e retorcido. Depois tentará convencer você de que a moça é pouco sensual, precisa de mais um toquezinho disto ou daquilo. Enfim o caso é que as pequenas mudanças no roteiro outorgarão a ele ***ipso facto*** o direito de figurar a seu lado nos créditos, como coautor, nada menos, desse "extraordinário" filme.

Na verdade ao ser rodado e exibido aquele filme "promissor" não funciona. Ele jamais reconhecerá que suas "minúsculas" mudanças transformaram o roteiro de tal modo que destruiu sua **estrutura**, sua **coerência**, sua **credibilidade**. A culpa será sua.

"Na realidade, já lhe tinha dito que o roteiro não me convencia", dirá ele, e ficará na dele. Sem remorsos, arrependimentos ou memória.

"Tenho nas mãos algo sensacional. Por que não..."

Costuma ser o tipo de frase à qual o aconselhável é nos fazermos de surdos.

Quando o produtor ou diretor confessa a você seu "grande projeto" e sugere que podia fazer o favor de se envolver nele, o que procura é que alguém faça 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 trata de um fenômeno patológico, o tal negócio sensacional não existe senão na mente do produtor que acreditou na sua própria história da carochinha.

Não se deixe seduzir pelo encanto e pelas possibilidades do projeto, vá em frente com sua rotina. Todavia sempre se pode considerar uma forma de exercício, mas não espere muito mais do que isso. De maneira geral o seu

trabalho acabará arquivado, esquecido e não pago. No melhor dos casos alguém vai convidar você para uma cerveja no intuito de compensar a frustração.

Recordo uma frase dita pela atriz brasileira Cacilda Becker[2]: “Não me faça dar de graça a única coisa que tenho para vender”.

“Eu mesmo faria, mas não tenho tempo”

Essa frase está muito relacionada com a anterior, mas do meu ponto de vista é ainda mais cinicamente ilustrativa.

Quem a formula normalmente é um produtor executivo, anormalmente uma dona de casa ou ainda um analista de roteiros, todos me parecem convencidos de três coisas:

a) Que são capazes de escrever um bom roteiro.
b) Que não dispõem de tempo para escrever.
c) Que você nunca será capaz de fazer tão bem como eles e que tem tempo de sobra.

Por que as pessoas tanto perseguem a palavra escrita e implicam com ela? Principalmente a ficção. Ditadores, sistemas políticos sem liberdade ou que vivem de monopólios econômicos adquirem o hábito de não reconhecer a profissão de dramaturgos e roteiristas, de fechar teatros e salas de cinema e de não respeitar a convenção de Genebra. Será a imaginação tão nefasta assim? Ou tão invejada?

A propósito, já que todos têm uma opinião sobre o tema roteiro, ninguém admira um quadro e comenta: “Gostaria que estivesse mais azul. Que tal um toque de amarelo naquele canto?”

“Você está começando. Tenha um pouco de paciência”

Esse é o tipo de comentário para o qual 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 nesse 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.

Depois de entregar o roteiro ninguém mais telefona. Estão todos muito ocupados e você se torna praticamente uma carta fora do baralho. Até o pagamento fica atrasado.

Gostaria de poder aconselhar àqueles que se encontram numa situação semelhante algo diferente de fechar o bico e esperar pacientemente, contudo a crua realidade me impede.

Espero que com o tempo essa conduta mude. E não para pior.

Compositores, autores, roteiristas não são convidados às vezes nem para a noite de estreia.

Em geral só se dá valor ao artista quando morto. Também não espere reconhecimento dos seus pares (do latim *pare*, parceiro, semelhante), eles podem ser tão sibilinos (do latim *sibilu*, sussurro, falsidade, adular, intrigar) como uma serpente.

“É que vocês, os escritores...”

Pelo fato de exercitarem a mente e recorrerem ao talento, parece que os roteiristas estão isentos de sangue, suor e lágrimas. Talvez pelo fato de não possuírem um horário fixo e estrito, os escritores de roteiros não aproveitem o tempo. É como se, por trabalharem isolados, os criadores de histórias audiovisuais não tivessem o direito de se distrair. Sobretudo é como se ser artista fosse sinônimo de trabalhar por amor à arte.

Não me importa que me chamem de artista. De fato, sou artista. O que me parece pouco correto é que para me insultar 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, a Sociedade dos Autores e o Sindicato também. Então por que esse desprezo pela palavra?

O exercício da imaginação é um talento, uma benesse que desperta nas pessoas o ato de refletir e ao mesmo tempo diverte. Claro que todo artista, por exercício da imaginação, adquire uma noção visionária do mundo, daí sofrendo perseguições e sendo chamado de louco. Uma total falta de respeito.

Será tão insana a atuação do artista no mundo diante das barbaridades que se cometem em nome da pátria, da religião ou da família? Repensar os bombardeios em populações civis.

“Eu, na verdade, não sei o que faço aqui”

Devo confessar que essa é uma das minhas favoritas.

Quando procuramos cursos de roteiro para receber noções básicas, seminários e conferências para escutar conselhos dos experientes profissionais e oficinas nas quais praticamos o ofício, encontraram o mestre de turno que começará sua aula exprimindo sua perplexidade por ter sido escolhido para estar ali.

É verdade: para que me meti nesse negócio?

Pior ainda é que depois de tantos sacrifícios, leituras e trabalhos acabo me transformando num profissional e passo a vender roteiros. Frequento reuniões com produtoras independentes, centros televisivos, cinematográficos, teatros e percebo que eles não entendem nada do que estou falando. Com raras e honrosas exceções.

Tenho aquela sensação estranha de que **“não sei o que estou fazendo aqui”**. Na primeira vez pode ser até **divertido**, na segunda **surpreendente**, na terceira **irritante** e na quarta é **indigno**.

Em geral os produtores executivos não possuem nem distinguem as possibilidades de um bom roteiro. São rodeados por números e cifras. Não gostam de arriscar nem de apostar em longo prazo.

Por tudo isso você se torna vazio por falta de um interlocutor. Suas palavras valem menos que zero e acaba se perguntando o que está fazendo ali. Seu nível de inutilidade alcança pícaros.

Pior que isso só mesmo a crítica, que não sabe distinguir entre o trabalho do roteirista e o do diretor. E seu nome sai nos jornais maltratado e acusado dos desacertos que não foram seus. Mas como dizem: **não há nada mais velho do que o jornal de ontem**.

“Essa ideia era minha!”

Notar que o tempo verbal remete a um passado longínquo, como se aquilo que temos diante do nariz e há anos dá voltas na nossa cabeça tivesse deixado de nos pertencer pelo simples fato de que alguém se adiantou a nós.

Fazemos 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 tranquilos se for um fiasco. Guardamos a esperança de que nosso esboço pode ser melhor e não fracassar. Se for um êxito restam duas opções: chorar ou tentar outra ideia.

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 arriscar. Isso fará que em outra ocasião já estejamos alertas e sejamos mais rápidos em pensar e menos preguiçosos em registrar.

Alguns produtores e televisões pedem para ler argumentos e *story lines*, mas não se responsabilizam pelo uso daquele material por outro autor ou pelas "coincidências". Alegam que não podem controlar a massa de texto que recebem e exigem que o roteirista assine um termo de isenção da empresa em caso de eventual "plágio". Isso é ilícito, mas não é ilegal. Na Europa esse expediente está sendo ferozmente combatido.

É curioso notar que quanto mais rico, poderoso e desenvolvido é o país mais respeito se observa pelo direito do autor. E talvez aí se encontre uma das chaves para o desenvolvimento dessas civilizações: **o respeito pela criatividade**.

"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 nessa subvalorizada e difícil profissão.

Esse desencanto, misturado com a constante proliferação de produtos medíocres que conseguiram bolsas, subsídios, prêmios, editais, cargos em televisão etc., pode servir também, se formos suficientemente hábeis, para conseguir mudar a sorte e a quantidade de estímulo.

Em outras palavras: por que, se "esse aí" conseguiu fazer "isso", vou ficar de braços cruzados tendo algo muito melhor para oferecer?

Mas então você olha o nome do vencedor e fica pasmo. Provavelmente ele é sobrinho de um juiz, parente de um ministro, assessor de um deputado ou afilhado de algum aristocrata da corte.

Enfim quem disse que os tentáculos do poder e da política não alcançam a criação ficcional? Nem a fundação cultural de um sólido banco de renome internacional. Ou digamos uma companhia petrolífera *vis-à-vis* um Estado ditatorial eventualmente possam dar respostas dignas à pergunta (ver item "A ideologia do emissor", capítulo 12, "Meios e linguagens").

"O 'não' já está garantido, mas não é o pior"

Tenha sempre em mente que o "não" já está garantido. Depois de reuniões, encontros, correios eletrônicos e muita conversa, tudo se cala.

O “sim” só está garantido com a assinatura do contrato por intermédio da Sociedade de Autores, não existe outra saída. E o “não” é tão auspicioso quanto isso. O pior é a falta de resposta. É a secretária afirmando que o produtor está numa reunião e vai ligar daqui a pouco, está viajando ou até mesmo não teve tempo de ler o material.

Essa falta de resposta de produtores, atores, diretores, além de ser mal-educada, é **depreciativa**, para não dizer desesperadora. Muitas vezes você depende daquele trabalho, daquela resposta para sobreviver, para entregar a outro produtor. Afinal você jogou todas as suas fichas e esperanças naquele projeto e a **“não resposta”** somente atrasa e desgasta a sua existência.

Sejamos francos, esse tipo de comportamento displicente é bem comum no mundo latino. Os americanos, ingleses, alemães, eslavos e nórdicos sempre respondem com presteza aos roteiros e cartas que recebem. Receber um “não” é tão dignificante quanto receber um “sim”.

Mais vale um dia de tristeza e perplexidade do que vários dias de ansiedade e falsas esperanças. Afinal como disse o cardeal da inquisição ao personagem Marcelo do filme *Felini 8 1/2* (corroteirizado por Ennio Flaiano, Federico Fellini, Tullio Pinelli e Brunello Rondi, baseado em história de Federico Fellini e Ennio Flaiano): “Quem disse que viemos ao mundo para sermos felizes?”

Querido Doc, que mais acrescentar a esse estapafúrdio decálogo? Uma única coisa: lamentavelmente existe um segundo decálogo, um terceiro e talvez um quarto e até, quem sabe, um quinto. Apesar de tudo sabe que amo essa profissão e me sinto orgulhoso de pertencer a ela, mesmo nas dificuldades, desempregos e frustrações.

Porque esse ofício também tem muitos atrativos, muitíssimos. Embora não tenha sido minha intenção, desta vez, falar deles. Creio que você saberá me perdoar.

DIÁRIO SECRETO DE UM ROTEIRISTA

O que segue é um conjunto de observações, notas e apontamentos que escrevi sobre a Oficina de Roteiros com Gabriel García Márquez, aliás, Gabo, que aconteceu em Cuba em 1987.

Este material escrito é pessoal e não reproduz nenhum momento de meu trabalho na Oficina de Roteiro, já que existe um livro que transcreve os diálogos

e o método de trabalho desenvolvido por mim e Gabo para criar uma minissérie internacional ao lado de dez jovens roteiristas latino-americanos.[3]

A minissérie se chamou *Me Alugo para Sonhar*, foi estrelada por Hanna Schygulla e teve produção espanhola. Foi exibida com sucesso em vários países europeus e sul-americanos. Sua distribuição foi internacional.

Daí se conclui que a oficina foi produtiva, o objetivo foi cumprido integralmente e, mais importante, todos saímos enriquecidos criativamente do encontro e com uma minissérie de verdade no currículo.

E aqui se faz necessário perguntar: por que revelo os pequenos textos só agora, duas décadas depois? A quem interessaria? Para quê?

Antes de tudo é bom avisar que não existe cronologia formal nem metodologia na sequência dos textos. É quase um diário caótico. Notas avulsas que contam o meu mundo naqueles dias. As descobertas curiosas que fiz da vida dos jovens escritores participantes da oficina. Tudo isso bordado pelo exercício da minha memória.

Por que, então? Porque foi um momento histórico, pelo menos para mim profissional do ramo.

A quem interessaria? A você, roteirista, já que utilizo os relatos como espécie de revisão dos principais conceitos expostos neste livro.

E afinal para quê?

Desconfio que capture por meio da desordem dos acontecimentos descritos uma prazerosa relação entre dramaturgia e vida. Entre criar um roteiro e o dia a dia de um roteirista numa ilha com um prêmio Nobel de Literatura.

Voando para Cuba

(Texto escrito entre Manaus e Panamá – 1987)

Em latim as palavras “inventar” e “descobrir” são sinônimos. Segundo Aristóteles a multiplicação desses dois verbos teria como resultado o ato de “recordar”.

Se não existem invenções ou descobertas, só recordação, criar se torna o efeito de um admirável exercício de memória. Um incansável esforço de lembrar.

Essa hipótese seria apenas curiosa se não fosse também verdadeira. Pois um dos efeitos mais perturbadores do ato de criar é aquele que nos dá a sensação de que não estamos descobrindo nada de novo, somente resgatando algo esquecido.

O talento da criação estaria na maneira que utilizamos para revelar ao outro esse algo, essa história, uma vida, saga ou percepção, que sempre existiu, mas que de alguma forma oculta foi esquecido pela humanidade. Ficou adormecido sem emocionar ninguém.

É exatamente o que espero encontrar nessa oficina: um desafio cuja missão é o ressuscitar da verdadeira história de uma enigmática mulher, Alma, que já vive num conto original de Gabriel García Márquez e agora viverá num roteiro.

A investigação será realizada por vários profissionais da escrita, cada um deles levando a bagagem dos instintos, das emoções e das sensibilidades, mas acima de tudo a capacidade de imaginar.

Temo que seja fascinante criar opções para a história, compor personagens e se perder na imponderável dimensão do sonhar acordado. E como em todo sonhar, mesmo aquele de olhos abertos, mais uma vez vou aprender que não existem certezas e que nada é absoluto.

Vou viajar na defesa de meus delírios, depois voltar atrás, recriar, enfrentar Gabriel García Márquez, os participantes, repensar novos detalhes e de repente surgirá a revelação: a trama só poderá correr num determinado fluxo narrativo e com as personagens atuando sob determinadas cargas dramáticas.

De repente todos estarão de acordo e o processo se completará.

O sonho se transforma em realidade. O roteiro é escrito. A minissérie rodada, assistida. A emoção transmitida aos espectadores. E toda a arriscada massa visionária vira verdade.

Enfim se chega a um resultado: a real transcrição de mentes viajando pelo irreal. Pela ficção e a paixão. Sem limites ou barreiras. A princípio tão próximas do caos, da loucura, e ao final convictas e felizes por terem cumprido o milagre do resgate. De ressuscitar uma história esquecida.

Sobre o primeiro texto
(Voando de volta para o Brasil – Brasília, 1987)

Reli o que escrevi. Creio que o tom e a direção do texto deveriam ter sido outros. Poderia ter sido mais coloquial. Talvez a opção mais adequada fosse contar de que forma acabei encerrado numa sala durante três semanas com o Nobel de Literatura.

Tudo aconteceu em Moscou.

Estava no saguão do Hotel Rússia à espera do carro que me levaria para a antiga televisão soviética, onde escrevia com o roteirista Alexander Chlepianov

uma minissérie chamada *Landsdorff*. Foi quando alguém me cutucou no ombro. Ao virar, fiquei atônito.

“Até que enfim te encontro. Muito prazer. Hoje à noite você janta comigo e Mercedes. E se prepare! Vamos trabalhar juntos”.

Então alguém berrou: “Gabriel García Márquez!” E um enxame de fotógrafos de todos os quadrantes do mundo envolveu Gabo com seus *flashes*. Tal realismo mágico parecia dar vida a um círculo de borboletas cintilantes, rodopiando em torno de mais uma celebridade presente naquele momento histórico no Festival de Cinema de Moscou.

E também inesquecível em todos os sentidos: o primeiro festival de cinema da Era Gorbachov. Da abertura total. Da mudança radical. De Fellini premiado aos hare-krishnas dançando pela Praça Vermelha. De Quincy Jones tocando jazz em frente à estátua grafitada de Stalin sob o olhar complacente de velhinhas embriagadas. De Hanna Schygulla comentando com Marcelo Mastroianni que faria o papel de Alma num embrionário projeto televisivo. Dos americanos desembarcando como se fosse o dia D, do caviar, da Pepsi-Cola, do comunismo imperial saindo da História e caindo na vida. Junto com o rublo e o *Pravda*.

Um conjunto bastante perplexante para todos. Especialmente para mim naquela manhã moscovita, pois não parava de me perguntar como e por que Gabriel García Márquez queria trabalhar comigo. E mais. De onde ele conhecia meus ombros, estatura e careca?

Meses depois quando estávamos em Paris, já estruturando o projeto da minissérie que nasceria de uma mistura de seminário com tutoria, Gabo contou que tomou conhecimento da minha existência por meio da adaptação que fiz de *O Tempo e o Vento*, de Érico Veríssimo. Presidente do júri do Festival de Havana no ano anterior, Gabo tinha premiado com grande júbilo a minissérie com o maior prêmio da competição, o Coral Negro. Tinha ficado encantado com a adaptação.

Não só porque o produto era realmente o melhor sob todos os pontos de vista, mas também porque ele nutria em seu espírito uma dívida secreta com a obra de Veríssimo: “*O tempo e o vento* foi um dos três livros que estudei para escrever *Cem anos de solidão*. Veríssimo foi genial ao manejar a saga de uma família através dos tempos. É uma pena que tão poucos brasileiros reconheçam isso. Enfim escolhi você para trabalhar comigo porque conseguiu adaptar minha fonte inspiradora!”

Penso até hoje que Gabo desejava mesmo era trabalhar em parceria com Érico Veríssimo. Todavia acabou se satisfazendo com o adaptador televiso do

extraordinário escritor gaúcho.

Concluo concordando com Baudelaire que a vida foi feita para ser transformada em livro. Afinal o projeto de *Me Alugo para Sonhar* aconteceu porque nós lemos Veríssimo. Assim, se tudo começou por intermédio de um livro, por que não acabar com a feitura de um roteiro? Uma espécie de livro do terceiro milênio.

Por que a primeira sessão de trabalho dos roteiristas começou numa quarta-feira?

Porque eu e minha mulher devíamos chegar a Havana no final de semana e, como na terça-feira, 3 de novembro, era o dia do meu aniversário, Gabo tinha planejado uma festa inesquecível e incompatível com qualquer tipo de trabalho.

A festa nunca aconteceu. Uma tempestade no Triângulo das Bermudas quase destruiu nosso avião e aterrissamos atrasadíssimos no Panamá. Logo perdemos a derradeira conexão aérea que havia para Havana. A próxima só ocorreria uma semana depois.

Enfim a solução encontrada foi desdobrar nossas passagens entre várias companhias aéreas locais e em voos pinga-pinga alcançarmos Cuba. Assim visitamos a Guatemala, El Salvador e comemoramos o meu aniversário em Manágua, na Nicarágua. Uma cidade recém-destruída por um terremoto e em plena guerra civil.

O gerente do hotel, por meio de seus contatos no mercado negro, conseguiu o impossível: duas lagostas, vinho alemão, lindos candelabros e um conjunto folclórico para alegrar o jantar.

O impacto das bombas ao longe conseguia por vezes dar uma atmosfera de filme romântico passado na Segunda Guerra Mundial. Todavia nunca perdemos a consciência de tragédia que se abatia à nossa volta. E, arrebatados por um turbilhão de sentimentos contraditórios, giramos desde a felicidade até a indignação.

Acredito que nunca esqueceremos esse jantar de aniversário que, de uma forma jamais planejada por Gabo, se tornou inesquecível.

Durante esses dias me concentrei na leitura do conto original de Gabriel García Márquez que serviria de base ao roteiro. Em outras palavras, meu trabalho e o dos participantes seria de adaptação.

Transformar um conto numa minissérie de seis horas. Isto é, acrescentar ação dramática, ampliar o número de personagens e conflitos. Acrescentar, somar e

multiplicar o drama sem ferir a tensão dramática de duas folhas de intensa literatura.

Como e onde vivia na ilha?

Fomos alojados num apartamento vizinho ao de Gabo no edifício dos professores da Escola de Cinema e TV de San Antonio de los Baños.

A escola formada por vários prédios pequenos recheia um descampado sem graça e cercado de pés de cana. O local fica a mais ou menos quinze quilômetros de Havana e, por isso, a administração me cedeu um carro de origem soviética para minha locomoção. Um Lada, azul e simpático.

Como a totalidade dos produtos industriais em Cuba era importada do antigo Bloco Comunista, tivemos grande dificuldade em nos entender com os aparelhos eletrodomésticos.

Decifrar os manuais era inútil, tentar manejar racionalmente os aparelhos uma temeridade. Nossa opção foi usar o método de “tentativa e erro” que resultou de início numa catástrofe. A inundação total do apartamento pela espuma da máquina de lavar húngara.

Devo confessar que meu pior inimigo era o ar condicionado tcheco. O maldito não tinha termostato: por conseguinte não regulava o frio. Ou melhor, só expelia uma constante massa polar siberiana que gelava até os ossos.

Para espanto de todos solicitamos mais cobertores.

“Esquentar” era a palavra de ordem. Aquecer o pensamento, atiçar ideias era o que o grupo fazia no princípio. Começamos a estabelecer as bases gerais do roteiro, a sedimentação dos conflitos e o reconhecimento de onde e quando a história aconteceria.

Também se iniciou o processo de composição das personagens principais. Em outras palavras, da descoberta de quem viveria o drama.

Usei o exercício de visualizar um ator conhecido que hipoteticamente pode concretizar alguns aspectos, físicos e psicológicos, da personagem que se está desenhando.

É uma prática bastante usual, principalmente quando a criação ocorre em grupo com características internacionais.

Por favor, uma girafa!

Os jovens participantes da oficina tinham uma rotina muito dura. Sorte que estavam bastante motivados, além de possuírem invejável disciplina.

As sessões de trabalho começavam pontualmente às nove horas da manhã. Gabo em questões de horários é mais rígido do que o protocolo da Rainha da Inglaterra.

A sala onde nos reuníamos era ampla, arejada e centrada numa enorme mesa retangular atapetada de microfones. A princípio todos, muito comportados, ficavam sentados ao redor da mesa. Gabo e eu, que somos irrequietos, nos rebelamos. Passamos a caminhar e a utilizar o quadro negro que cobria uma das paredes.

O rapaz responsável pela gravação foi obrigado a convocar um assistente que passou a nos perseguir com uma longa haste metálica, a chamada girafa, uma pequena grua de onde pende um microfone.

Eram quatro horas de trabalho com um cronometrado intervalo para o café. Às treze horas todos estavam liberados.

Durante a tarde os participantes escreviam os textos solicitados na sessão. Ao anoitecer Gabo e eu recebíamos cópias do trabalho. Líamos e estudávamos o material separadamente.

Como já tínhamos a história do conto, a ação dramática, começamos o trabalho inventando novas personagens. Tipos humanos abstratos que pudessem alargar e complicar a vida de Alma, uma protagonista entre o bem e o mal, entre o poder e a nulidade. Enigmática num todo.

As personagens. É essencial ter presente que o nome tem muita importância, posto que oferece preciosas indicações para a construção da personagem: sua classe social, caráter e tipologia.

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

Sim! Visitei a casa de Hemingway

Passamos o fim de semana em Havana. O embaixador do Brasil em Cuba na época, o queridíssimo Ítalo Zappa[4], nos ofereceu um caprichado almoço. Comemos maravilhados.

O prato principal consistia na mais autêntica das lasanhas. Receita de gerações da família Zappa. Lasanha repleta de carinho já que o próprio embaixador preparou inclusive a massa.

Em resumo, também a arte de receber com cortesia e elegância nasce de um conjunto muito singelo: ser verdadeiro e simples.

Gabo diariamente lembra aos participantes que as propostas criativas devem a princípio ser simples. Ele está coberto de razão.

Creio que esse conceito serve como definição poética da chamada estrutura dramática, ou escaleta. Etapa da construção do roteiro que se seguiu à construção de várias personagens.

A estrutura é a fragmentação da história em momentos e situações dramáticas que mais adiante vão se converter em cenas. Essa fragmentação feita pelo roteirista segue uma ordem consequente com as necessidades do drama. É o "como" comunicaremos nossa história ao público.

E o "como" as peripécias desses seres imaginários se encontram e produzem mais ação dramática. Uma otimização do irreal.

"Ponto de partida" é o nome que se dá às primeiras cenas de um roteiro. A abertura do drama é um dos instantes fundamentais do espetáculo, 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.

Como vários participantes apresentaram seus pontos de partida, tivemos de escolher um. O mérito da escolha é encontrar o início que mais serve aos propósitos da história. E que nem sempre é o mais exuberante, mas certamente é aquele que trabalha na última franja de credibilidade que se teve a capacidade de encontrar.

A propósito a casa de Ernest Hemingway em Cuba virou um museu encravado numa saborosa enseada. Tão suculento quanto os daiquiris que tomei em sua memória.[5]

Criatividade é gerar coerência no abstrato

Não há coerência. Os participantes mudam de opinião, abandonam ideias, posições e até voltam atrás. É assim o processo de criar, a raiz do livre pensar. Da imaginação. Até Gabo desfaz cenas que ele mesmo criou. Uma autofagia criativa se instalou por três dias.

É interessante como em frações de segundos situações dramáticas perdem o valor e até a existência, enquanto outras jamais planejadas surgem para reinar definitivamente nas mentes e depois no roteiro.

Depois de quase uma semana de trabalho, da euforia inicial, se nota que já existe uma espécie de cansaço criativo por parte de todos. Processo bastante natural que não devemos temer. Simplesmente não devemos deixar que o cansaço se transforme em desânimo.

Resolvemos, mesmo sem segurança, começar a focar nossa atenção só na primeira hora da minissérie. Os participantes basicamente passaram a buscar situações de conflito que seriam expostas no primeiro episódio.

É sempre bom recordar que o conflito designa a confrontação entre forças e personagens por meio da qual a ação se organiza e vai se 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.

A famosa frase de Shakespeare "To be or not to be, that is the question" (Ser ou não ser, eis a questão), que encontramos na muito conhecida primeira cena do terceiro ato de Hamlet, é genial porque sintetiza em poucas palavras o mais profundo conflito do homem, igualmente enunciado por Racine: "Je ne sais pás où je vais, je ne sais où je suis" (Não sei aonde vou, não sei onde estou).

Passei a convidar separadamente cada um dos participantes para jantar comigo. Sem conflitos não encubro minha curiosidade de conhecer melhor os companheiros dessa jornada da imaginação.

O colombiano

Andrés Agudelo é o único participante colombiano da oficina. Filho de uma família tradicional, Andrés eclodiu um escândalo familiar quando aos 16 anos proclamou que queria ser mágico de circo. Mas mágico mesmo.

Durante três anos estudou ilusionismo com um grande prestidigitador venezuelano se tornando seu assistente.

Numa das apresentações de ambos para uma sofisticada e seleta plateia, uma moça se apaixona perdidamente por ele e ambos fogem indo viver em Nova York.

Sobrenome da moça? Niarchos. Famoso e multimilionário clã de armadores gregos, concorrentes dos célebres Onassis.

Era previsível que o velho Niarchos não aceitaria jamais que sua filha se casasse com um reles mágico de circo. Mesmo assim eles se amaram e foram felizes durante dois anos.

Andrés retorna à Colômbia e se dedica a escrever. Se torna roteirista e depois diretor de cinema. E com esse passaporte é que chega a Havana para a oficina.

Após o jantar em que nos contou sua vida, minha mulher e eu fomos brindados com um espetáculo de ilusionismo. Foi perfeito.

Apesar de todos os truques e mágicas realizados naquela noite, ninguém foi capaz de prever que Andrés iria trabalhar comigo em Madri praticamente durante dois anos. Seria meu assistente em duas minisséries que escrevi para a televisão espanhola.

Andrés veio nos visitar no Rio e esteve por duas vezes em Portugal quando lá morávamos.

Na primeira, acompanhando e já trabalhando com o escritor mexicano Carlos Fuentes, foi escolher locações para uma produção da BBC sobre o descobrimento da América.

Da segunda vez foi de férias. Levou sua mulher, o filho pequeno e até a sogra, que por mais que tentasse não fazia desaparecer.

Subitamente o primeiro episódio começou a tomar corpo. As situações armadas se encaixavam naturalmente e a ação dramática enfim fluiu.

Espontânea como num passe de mágica.

Tempo dramatico é o estado de completitude no tempo real

Na texto da minha peça de teatro *Nostradamus*, cena 14 do segundo ato, extraio o seguinte momento e alerto sobre o tempo, tanto o dramático quanto o real. Vamos ao confronto entre a rainha Catarina da França e Nostradamus, o profeta, na sala dos espelhos, no Castelo Real em 1566.

CATARINA

Não... Não...

NOSTRADAMUS

A dinastia de sua família para sempre se apagará. (pausa) A casa de Valois termina em seu reinado, Majestade.

CATARINA

Espera! Vejo uma imagem no espelho!

Atrás do espelho uma luz se acende e vemos o Duque de Bourbon.

NOSTRADAMUS

Este, Majestade, será o futuro rei da França.

CATARINA

O Duque Antoine de Bourbon?

NOSTRADAMUS

Não. O jovem filho do Duque de Bourbon, Henrique de Navarra. (pausa) Ele será o dono da nova dinastia, do massacre de São Bartolomeu e da extinção da Casa de Valois. (tom) Com ele nascerá o reinado dos Bourbons. Os reis “Luizes”, Majestade.

CATARINA

Vou mandar matar esse rapaz!

NOSTRADAMUS

Isso. Mande matar todos os jovens do reino. Cape todos os testículos menores de vinte anos. (pausa) Mas lembre-se: Herodes tentou esse caminho.

Instantes.

O duque de Bourbon desaparece no espelho.

NOSTRADAMUS

Não adianta, Majestade. São os homens que fazem sua própria história. (pausa) E então posso afirmar, jurar, berrar aos quatro cantos do mundo que nada, *nada* está determinado, entretanto tudo está determinado.

CATARINA

É tudo mentira! O senhor me hipnotizou. (pausa) É claro. Por isso quis se encontrar comigo na sala dos espelhos. Estamos cercados de reflexos.

NOSTRADAMUS

Não. Não hipnotizo ninguém. Me auto-hipnotizo, Majestade. O que é de um sofrimento inconcebível porque as horas se transformam em minutos, dias em horas, anos em dias e séculos em anos. (pausa)Será que alguém, por um instante, sabe o que isto significa? (pausa) Veja meu corpo... Viajo para dentro de mim à procura da lógica do tempo... E desconfio, Majestade... Que o tempo é um *continuum* de dimensões... É um rio, cujas correntezas nós chamamos de passado, presente e futuro... Ai. Ai. (se contorce) Meus ossos doem. Tudo em mim se contrai. (pausa) Pelo horror que passo não atinam, porque não entendem... não entendem que o passado, presente e futuro são concomitantes... Eles não existem... O que existe é o eterno presente, Majestade. (tempo) O eterno presente.

Instantes.

CATARINA

Vá. Desapareça. Considere-se expulso de Paris e recluso em Salon para sempre. (pausa) Meu castigo será apodrecer na tormenta da loucura.

NOSTRADAMUS

Louco não, Majestade. (pausa) Apenas um visionário.

Música.

Tudo escuro.

Recordo a questão do tempo porque depois da macroestrutura das seis horas nos concentramos na estrutura do primeiro episódio e imediatamente os participantes passaram a escrever.

Enfim entramos no território do tempo dramático, ou melhor, dos diálogos do primeiro episódio.

E, como o diálogo se constitui no fundamento utilizado para alcançar o "quanto de tempo dramático" de uma cena, nada mais oportuno que um breve comentário sobre o assunto.

A "duração" de uma cena está intimamente ligada ao diálogo e não ao seu tamanho real.

Uma cena curta pode nos dar 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 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.

Lembrar sempre que um bom diálogo deve ser tão preciso como vago. Deve estar a serviço da personagem, da história, do público e de tudo mais. Lembrar que nele se concentra a única arma do roteirista: **palavras**.

Existe amor nos tempos do cólera

Minha mulher vai retornar ao Brasil no sábado e prepara as malas.

Gabo em conspiração com o embaixador Ítalo Zappa, por suspeitarem de uma futura crise de solidão, sugerem que eu passe a ficar os próximos finais de semana integralmente em Havana. Seria mais divertido, hospedado ora na casa de um, ora na de outro.

Na verdade me sentia macambúzio.

No jantar de despedida para Leila, oferecido por Gabo em sua residência em Havana, ele leu para nós alguns diálogos da sua nova peça de teatro. E mais. Pequenos trechos de um livro ainda embrionário, mas cujo título já estava decidido: *O Amor nos tempos do cólera*.

Durante o sarau achei a escolha do título infeliz. Não me perguntem por quê. Efetivamente naquela noite não estava só macambúzio, fui um macambúzio insensível e burro. Em nenhum instante captei a beleza do texto nem enxerguei a poesia do título.

Como escreveu Borges: se um livro não o interessar hoje, talvez seja lido amanhã com grande prazer.

E foi justamente o que ocorreu. Um ano depois ao ler o livro fiquei tão fascinado que telefonei de imediato para Gabo. Queria congratulá-lo. Eram cinco horas da manhã na Cidade do México.

Ao contrário do que se pode supor, não houve problemas. Ele é madrugador convicto. Homem cheio de compromissos, Gabo concentra o escrever de seus romances entre quatro e seis da manhã.

Terminamos os diálogos e cenas da primeira hora e começamos a trabalhar no segundo episódio. Em termos de estrutura, a ação dramática corre bastante tranquila.

O que não configura nenhuma surpresa. Afinal nos dedicamos quinze dias para desenhar as personagens, armar a história e criar conflitos.

Conclusão: um dos segredos da escritura do drama está num exaustivo trabalho de construção de suas bases.

Mulheres, explosões e merengues

A minha mulher se foi. A mulher de Gabo chegou.

Mercedes é com certeza uma das mulheres mais fascinantes que conheci em minha vida. Talvez nela repouse uma das chaves para decifrarmos o toque mágico da criatividade dele. Mas isso é uma questão para biógrafos.

Amigos desde Moscou, nosso encontro foi celebrado com o preparo de um enorme merengue. A receita era francesa, à base de iogurte. Porém havia certa pitada de bicarbonato de sódio que parecia essencial para dar volume e consistência de nuvem à fabulosa sobremesa.

Um detalhe infeliz, porque não havia bicarbonato de sódio em Havana, nem mesmo nos hospitais que contatamos.

Num surto de criatividade pseudobrilhante, sugeri o uso de Alka-Seltzer para solucionarmos o impasse culinário.

Trituramos vários comprimidos do antiácido efervescente e fomos aos pouquinhos lançando o pó branco na terrina com iogurte. Como nenhum efeito

se produzia, resolvemos transformar a pitada inicial em várias colheres de sopa.

Por fim o merengue explodiu. Depois de ferver por momentos infinitos, a tão almejada consistência de nuvem desceu pela mesa, correu pelo chão e nos lambuzou em cheio.

Também em dramaturgia o mesmo pode ocorrer: as chamadas personagens de ligação, com pouco peso dramático, podem se agigantar.

Uma esquecida personagem ganha consistência. Aparentemente sem importância no início, toma um protagonismo inesperado.

Foi o que aconteceu na escrita do terceiro episódio. Um advogado, uma personagem secundária, passou a ganhar protagonismo.

Podemos comparar as duas situações: o merengue e um súbito protagonismo de uma personagem menor.

Duas explosões que não duram para sempre nem são essenciais, apenas acontecem o tempo suficiente para sustentar o meio da minissérie: nesse caso no terceiro episódio num total de seis.

Essas personagens “oportunas” quase sempre funcionam mais na ação dramática do que na consistência dos sentimentos. São criadas para ser esquecidas.

Águas azuis e citações

Um grupo de participantes e eu passamos a frequentar o complexo aquático da escola pelas manhãs antes da oficina.

O professor de natação formado na Alemanha Oriental era implacável e, por utilizar sem piedade tal tabela de progressão olímpica, nos deixava literalmente exaustos.

Alguns dias após o início das aulas, nós estávamos distendidos e revoltados. Desistimos de nadar.

O grupo de ex-nadadores era composto de um nicaraguense e um casal mexicano.

Também me encontrei com venezuelanos, argentinos e uruguaios. Mas não chegou a ser uma Torre de Babel latino-americana, a biblioteca da escola era silenciosa.

O que é o drama?

Jean-Cocteau responde: “Uma vez que esses mistérios me ultrapassam, finjo ser seu organizador”.

Jean-Claude Carrière explica: “O cinema, o teatro e o romance não se igualam. Nada 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. É necessário pensar a cada instante na fórmula sacrossanta, tão frequentemente esquecida: não anunciar o que se vai ver e não contar o que já se viu”.

E William Shakespeare conclui: “O fato é tão avesso à ideia quanto os planos ficam sempre insatisfeitos. Porém a ideia é nossa, os feitos não”.

Sobre o final da oficina

> Enquanto escreve o roteiro você não tem qualquer objetividade, não tem visão geral. Não enxerga nada exceto a cena que está escrevendo, a cena que acabou de escrever e a cena que escreverá a seguir. Às vezes nem isso enxerga. É como escalar uma montanha. Enquanto sobe para o topo, tudo que vê é a pedra diretamente à sua frente e acima. Somente quando chega ao topo é que pode olhar para o panorama abaixo. A coisa mais difícil ao escrever é saber o que escrever. Ao escrever um roteiro deve saber para onde está indo. Encontrar uma direção, uma linha de desenvolvimento que conduz à resolução, ao final. Senão vai ter problemas. Porque é muito mais fácil do que se supõe perder-se no labirinto de sua própria criação. Por isto o paradigma é tão importante: ele é o ponto de virada, um incidente, ou evento, que toma conta da ação e reverte o final.

Esse trecho pertence ao conhecido teórico de dramaturgia Syd Field. Ele demonstra a relevância do paradigma, do ponto de mudança a partir do qual o texto se prepara para a finalização.

É efetuada nos dias finais da oficina uma série de transformações abruptas no percurso das personagens, no intuito de criar um final surpreendente. Jamais imaginado pelo espectador.

Mudanças importantes já tinham sido previstas: casamentos e loucuras. Outras surgiram um pouco modificadas, revestidas de uma nova nuance: é o caso da explosão de religiosidade de uma personagem feminina. E outras tantas reversões para outras personagens foram radicais.

Confesso que na ocasião fiquei entre fascinado e cauteloso com a exuberante carga de criatividade encontrada. Entretanto um dos produtores da minissérie, um espanhol catalão, palpitou que o destino final de algumas personagens derrapava no exagero, tocando o limite da perda de credibilidade.

O que penso hoje? Tendo a concordar com ele.

Criatividade demais é como o amor em excesso: pode matar.

Sobre o epílogo do roteiro

Para Freud o sonho é a expressão, ou a realização, de um desejo reprimido. Jung pensava que ele é a autorrepresentação, espontânea e simbólica, da situação atual do inconsciente. Já para J. Sutter o sonho tem a menos interpretativa das definições, é um fenômeno psicológico que se produz durante o sono, constituído por uma série de imagens cujo desenrolar representa um drama mais ou menos concatenado.

Portanto do sono se subtrai a vontade e a responsabilidade do homem, em virtude de sua dramaturgia noturna ser espontânea e incontrolada. É por isso que o homem vive o drama sonhado como se ele existisse realmente fora de sua imaginação. A consciência das realidades se oblitera, o sentimento de identidade se aliena e se dissolve.

A famosa parábola chinesa nos conta: *o velho Tchuang-Tcheu não sabe mais se foi Tcheu quem sonhou que era uma borboleta ou se foi a borboleta quem sonhou que era Tcheu.*

Como num caleidoscópio infinito ficou decidido para o desfecho da minissérie que o protagonista sonharia com o antagonista, e vice-versa.

Enfim como conclusão do drama as personagens trocariam posições. Em outras palavras, o antagonista passa a personificar o protagonista.

Confuso? Incoerente? Com certeza uma resolução inesperada para o roteiro. Pois a história que cresceu na fronteira do realismo acaba desaguando num violento drama psicológico. Ainda que disfarçado em “sonho do sonho”, o final se deixa possuir pela mais completa violência psicológica: a transmutação de personalidades.

Sair ou não sair daquele mundo

A eternidade é a ausência ou a solução de conflitos, o ultrapassar das contradições, tanto no plano cósmico quanto no plano espiritual. É a perfeita integração do ser em seu princípio. É a intensidade absoluta e permanente da vida, que escapa a todas as vicissitudes das mutações e particularmente às vicissitudes do tempo.

Para o homem o desejo de eternidade reflete sua luta por uma vida que de tão intensa possa triunfar sobre a morte. A eternidade não reside no imobilismo nem tampouco no turbilhão: ela está na intensidade do ato.

Os episódios da série já estavam totalmente estruturados, quer dizer escaletados, mesmo assim os participantes ainda teimavam em criar novas situações que corriam o risco de destruir o trabalho já feito.

E, como todos nós sabemos que se tirarmos uma carta de um castelo de cartas ele se destrói, minha apreensão nos dias finais tinha muito sentido.

Se continuássemos a inventar finais e histórias compulsivamente mataríamos o roteiro de tanta criatividade. E esse é o maior risco que se corre quando se trabalha em grupo.

Por isso me transformei numa esfinge. Sem reação aparente deixava que os participantes inventassem o que quisessem, para depois exigir que a estrutura dramática, ou escaleta, fosse respeitada.

Parem de sonhar. Ou querem ficar aqui eternamente?

Era o recado que tentava passar para os participantes. Sabendo que eles se comportavam assim porque não suportavam a ideia de que a oficina estivesse chegando ao fim. Queriam eternizá-la.

No flashback não existe nostalgia

Quase vinte anos se passaram entre a Oficina de Roteiro em Cuba e a edição deste diário tão caótico como didático.

Durante esse período, encontrei Gabo e Mercedes em Barcelona, México e Paris. Falamos por telefone uma dúzia de vezes e trocamos alguns faxes.

Apesar de escassos, esses encontros sempre foram calorosos e repletos de emoção. Suficientes o bastante para manter acesa a chama da amizade.

E mais. Toda vez que nos encontramos, de alguma forma explícita ou não, sempre descobrimos um modo de nos transportar para a oficina.

Às vezes um pergunta para o outro se tem notícia de algum dos participantes. Outras recordamos algum evento de uma das jornadas. Enfim jamais nos esquecemos de ressuscitar algo, nem que seja um pequeno comentário sobre o roteiro.

E é justamente nesse instante que um segredo se revela.

Como se fosse uma senha, um código só conhecido por nós, aceitamos que somos cúmplices de uma aventura única: durante várias horas vivemos o mesmo sonho.

Para dar um desfecho a este diário me parece oportuno oferecer ao leitor algumas informações sobre a Escola Internacional de Cinema e Televisão de San Antonio de los Baños e a Fundação do Novo Cinema Latino-Americano. Desde os anos 1980 a escola oferece cursos, seminários com roteiristas e diretores de calibre internacional como Robert Redford, Francis Ford Coppola e Jean-Claude

Carrière. Em 2008 inaugurou o Departamento de Altos Estudos sobre Roteiro e Dramaturgia no qual ministrei um seminário para profissionais europeus.

É sem dúvida a melhor e mais completa Escola de Cinema e Televisão da América Latina. Tanto no âmbito de ficção, documentário, edição, iluminação, roteiro e direção como no de todas as outras áreas envolvidas na arte do audiovisual.

A Escola de Cinema e TV foi fundada em 1987 por um grupo que contava com Gabriel García Márquez, Fernando Birri, Julio García-Espinosa, Ambrosio Fornet, Jorge Fraga, Jeronimo Labrada e outros cineastas e roteiristas de fama internacional.

O seu segundo diretor geral, durante quatro anos, foi o cineasta brasileiro Orlando Senna, que atualmente é membro do conselho diretivo e superior da Fundação do Cinema Latino Americano. A Escola ultrapassou a formação de mais de 1.500 profissionais que estão espalhados pelo mundo e por ano ingressam 120 alunos de todas as nacionalidades, por isso é conhecida como Escola dos Três Mundos.

Em seguida transcrevo o texto mais pessoal deste livro, que ao carregar saudade descolore os interstícios da vaidade daqueles autores que vivem hipnotizados pelo ouro e o efêmero glamour da profissão.

RÉQUIEM PARA UM ROTEIRISTA OU ENFERMARIA 508, LEITO 1
Para Leopoldo Serran (1942-2008)

Quando alcancei o corredor que dava acesso à enfermaria 508, do Hospital de Ipanema, dei nove passos e parei. Pressenti que seria inútil caminhar, minha despedida terminaria ali. Jamais cheguei ao leito 1.

E se alguém pensar que tive furores teológicos vendo personagens de *Eu te amo*, *Bye bye Brasil*, *Plantão de Polícia* ou um negro de *Ganga Zumba*, todos imaginados e descritos por ele, bailando no corredor está profundamente enganado. Não vi fantasmas nem personagens em vida, mas algo de singular ocorreu. Tão perplexante que sinto entorpecimentos até agora.

Confesso, são anos a fio que espionei e até certo momento controlei a sua frágil saúde, Leopoldo Serran, tenho fiéis traidores em seu próprio seio familiar e principalmente delatores médicos amigos e todos me nutrem com a verdade. Infelizmente quando falei com você a última vez por telefone, há quatro semanas, tinha uma cópia de seus últimos exames sanguíneos ao meu lado e

fingimos que nada estava acontecendo. Até reclamou, deseducadamente ao seu estilo, por não ter retribuído sua saudação de Natal, descortesia menor, pois eu estava no exterior. Tudo mentira.

Era ficção. Era querer morrer sozinho, solitário, nobre, disse que estava muito ocupado e que nos veríamos dentro de duas semanas. E nós dois sabíamos o que isso significava. Aquele encontro marcado com o inevitável que não tinha nada que ver com o Natal.

Natal. Poucos sabem, e agora ficarão sabendo, que passamos vários almoços natalinos juntos. Que minhas meninas te chamavam de tio Léo, que você, enquanto eu era médico em Londres, era o único brasileiro que escrevia roteiro de filmes, adaptava obras para cinema e era conhecido no mundo. Era o símbolo de uma nova profissão, o contador de histórias do século XXI. Um verdadeiro presente de Natal.

Carrancudo, mal-humorado, avesso à ideologia de esquerda, sempre às turras com o que não fosse civilizado para você, odiava a mediocridade e não tinha medo de proclamar que o melhor filme era o de "faroeste" e a melhor frase do cinema: "Não quero mudar o mundo, o que quero é que o mundo não me mude".

Não era gente, era uma personagem de si mesmo.

Não, era gente. Por um detalhe desconhecido e oculto de muitos, era gente. Um poeta. Poucos sabem e conhecem seus versos. Material vasto e extenso que fala do mar, da invasão do Rio, de piratas, da vida e essência do ser humano. Esse legado agora é da sua família. Espero que divulguem como também editem e reeditem os roteiros filmados e não filmados, como *Shirley*, obra-prima jamais filmada e atualíssima.

Mas afinal o que aconteceu naquele corredor?

Por que estou falando sobre isso? Poetas e roteiristas? Porque é menos que nada. É onde se abriga a mais tênue essência do ato de escrever, já que essas palavras só se tornam bonitas quando são ditas em público. Não são para ser devoradas e consumidas em silêncios. Enfim o poeta vale menos que o roteirista, portanto mais próximo do limite que o ser humano deve poder atingir. Porque poetas e dramaturgos vivem da palavra que deve ser "dita", explícita, em público, enquanto o escritor escreve a palavra para uma pessoa só: a palavra implícita. São ficções distintas, porém irmãs.

E por isso mesmo é que essas nossas palavras voam como borboletas na boca dos atores, tecendo um mapa criativo gigante e perdendo a autoria de quem as costurou em papel e tinta. Tão simples quanto isso.

Você, Léo, sempre avesso às esquerdas, sindicatos etc., foi o mais rebelde, revolucionário e revoltoso roteirista. Porque agora a profissão está completamente em desuso, sem reconhecimento, sem cartaz ou futuro, já que existe menos produção televisiva nacional do que nos anos 1980 e cinematográfica idem, num processo de encolhimento sem vigor para reclamar, apenas com um suspiro para agradecer ao restrito mundo audiovisual em que vivemos. No qual o direito de autor desaparece com um toque do computador. Músicas, filmes, roteiros são baixados e nada se paga ao compositor, escritor, roteirista. Uma tecnologia que dispensa o ingresso, mas até que ponto será capaz de anular o homem criador?

Você tem razão, o nosso universo audiovisual está bastante pobre. Não quero usar seu cadáver como desculpa nem escudo, prefiro que seja símbolo de um momento estelar da nossa história audiovisual.

Perdido estou eu. Nove passos e parei no corredor. Um leve cheiro de éter toma conta do ambiente.

Não pensei duas vezes, não sei de onde saiu tamanha ideia, puxei o celular, liguei para Leopoldo Serran, para seu número particular. Não queria assistir à sua morte, desejava ouvir sua voz. Viva.

CENA 00 – INTERIOR. CORREDOR / HOSPITAL DE IPANEMA – NOITE

Abre-se a porta de aço do elevador. O amigo sai do elevador e caminha nove passos pelo corredor em direção à enfermaria número 508. A luz do corredor é suave e branda. Instantes.

Por uma janela próxima entra a luz azulada do luar.

De repente o amigo para.

No centro de enfermagem uma enfermeira antipática abre um frasco marrom.

Por alguns segundos ele olha para a enfermeira, depois abaixa a cabeça e fica pensativo.

Visão do corredor. Instantes.

A enfermeira abre a tampa do grande frasco marrom. Detalhar seu olhar.

Visão do amigo.

Pontuação musical. Visão do teto.

O amigo dá mais dois passos.

Detalhar na etiqueta do grande frasco marrom: ÉTER.

Numa fração de segundo após sua chegada o amigo saca o celular do bolso.

Detalhar o celular. Disca um número. Leva o celular ao ouvido. Chamando. Instantes.

De repente alguém atende: é Leopoldo Serran feliz e vivo.

LEOPOLDO SERRAN (*OFF*)

Alô. Aqui é o Leopoldo Serran, você deve ser o último a ligar. A bateria está terminando. Deixe o seu recado após o sinal. Muito obrigado.

Ouvimos o sinal de caixa postal.

AMIGO

Léo, aqui é o seu amigo, queria apenas desejar uma boa viagem... Por favor, não se esqueça de levar as moedas para o barqueiro da morte. Ele precisa de dois talentos para o seu transporte desse mundo para o outro.

Escutamos ao fundo um bip de bateria de celular acabando.

MULHER (*OFF*)

Você tem vinte segundos. Seu tempo está acabando.

AMIGO

São duas moedas: prata e ouro. Uma é o áudio e a outra o visual. Uma cobre o olho esquerdo e a outra o direito. Uma enxerga o que ninguém vê, enquanto a outra decifra em papel palavras, signos, a mais pura imaginação. Duas moedas, dois talentos primordiais que nos diferem dos bichos, tão milagroso como uma folha de papel em branco se transformar num filme visto por milhares de pessoas.

Ouvimos novamente o bip da bateria acabando.

MULHER (*OFF*)

O senhor tem dez segundos. Seu tempo está esgotado.

AMIGO

A ficção não é uma mentira, Léo. A ficção não é uma fantasia. A ficção é filha de uma imaginação límpida fora de desejos repetitivos e tormentos abrasivos. Creio que a sua bateria vá acabar. Desejo boa viagem. Que encontre Regina, Bráulio Pedroso, Cassiano, Ivani Ribeiro, Armando Costa e Vianinha. Ah! Diga para Dias Gomes que ele é capa de revista. Não esqueça o meu abraço para Janete que conheci assim, de resvalo. A partir de certo tempo da vida a gente só conta as partidas. Boa viagem. Que o barqueiro te leve em paz. E que os deuses maiores e menores te acompanhem.

Ouvimos um bip mais prolongado. Visão do amigo perplexo.

LEOPOLDO SERRAN (*OFF*)

Obrigado pela sua chamada. Adeus.

O amigo desliga o celular.

Detalhar na enfermaria luz vermelha, acima do número 508, leito 1, que começa a piscar e a tocar um bip. Instantes.

ENFERMEIRA

Leito 1, emergência. Parada cardíaca. Leito um. Rápido. Leito um. O paciente terminal.

Todos os enfermeiros correm para a porta do 508.

O amigo olha atônito toda a movimentação.

A luz do luar já não é mais intensa como antes.

O amigo gira e caminha até o elevador. Detalhar o dedo apertando o botão do elevador. Instantes.

A porta de aço se abre. Um ascensorista velho se apresenta.

AMIGO

Térreo.

ASCENSORISTA

Visita rápida, senhor.

AMIGO

O enfermo era um cometa.

A porta de aço se fecha. Instantes.
Música.
TUDO ESCURO.
CORTE FINAL

Rio de Janeiro, Ipanema, 21 de agosto de 2008
Homenagem a Leopoldo Serran

CONCLUSÃO

Foi articulada uma máscara de três faces. As aflições, conselhos e queixas de um roteirista jovem, europeu, mas certamente pertinentes e exemplares já que as angústias, necessidades e temores dos homens são em sua essência universais.

Depois foi apresentado o chamado “Diário secreto de um roteirista” que conta, em estilo de crônica, observações pessoais que vivi durante a oficina para a confecção de um roteiro com Gabriel García Márquez, “numa ilha dentro de outra ilha”.

Por fim foi apresentada a face oculta da máscara: um réquiem. Uma desolação mortuária que nos faz refletir sobre a incumbência que temos de louvar os pioneiros de nossa profissão.

EXERCÍCIOS

Para manter a estrutura do livro, neste item em lugar do exercício farei sugestões: como leitura existem no mercado os livros das oficinas de roteiro de Gabriel García Márquez, tanto *Me Alugo para Sonhar* quanto *Como contar um conto*, os dois editados no Brasil pela Casa Jorge Editorial. Ambos exemplificam o desenrolar da criação de um roteiro.

Também aconselho o livro *Prática do roteiro cinematográfico* de Jean-Claude Carrière e Pascal Bonitzer.

E para terminar um filme: *Shakespeare apaixonado*, escrito por Tom Stoppard. Uma ficção sobre o maior dramaturgo da humanidade.

NOTAS

1 Com a contribuição dos alunos da UAB, encabeçados por Jonathán Gelabert

2 Alusão a Cacilda Becker (Brasil, 1921-1969), atriz brasileira, um dos maiores mitos dos palcos brasileiros durante trinta anos. Também trabalhou no cinema e na televisão. Inclusive foi protagonista de filmes do Cinema Novo (vide filmografia de Glauber Rocha). A intérprete de presença marcante e magnética em cena interpretou o melhor do teatro nacional e internacional. Cacilda Becker morreu literalmente em cena, sofrendo um derrame maciço seguido de coma imediato, irreversível e profundo com dilatação biocular no instante em que interpretava um dos mendigos da peça *Esperando Godot* de Samuel Beckett. Mesmo com o simples teste de ativação palmar dos pés (comprovação de Babinski) sua morte cerebral era irreversível, apesar de os aparelhos terem ficado ligados durante trinta dias. Enfim poeticamente explodiu atuando numa invejável entrega à arte e ao seu ofício. E por tudo isso observo, já que essa é uma das funções deste livro, que uma nota de rodapé pode conter uma ideia. Recordo ao leitor que os heróis da arte da criação possuem histórias intensas que podem ser ficcionadas, exageradas e transformadas. Aqui temos uma delas: uma heroína dos palcos num país alheio ao teatro. Aproveitem se quiserem (ver sobre Quadro de Ideias no capítulo 3, “A ideia”). E ainda como acesso rápido consultar na internet http://pt.wikipedia.org/wiki/Cacilda_Becker e outros artistas da arte do imaginar.

3 GARCÍA MÁRQUEZ, Gabriel. Colaboradores: Doc Comparato, Eliseo Alberto Diego. *Me alugo para sonhar*. Niterói: Casa Jorge Editorial, 1997. Prefácio e comentários: Doc Comparato.

4 Ítalo Zappa (Brasil, 1926-1997) foi o primeiro embaixador do Brasil em Moçambique (1977 a 1986), primeiro na China (1982 a 1986), Cuba (1986 a 1990) e primeiro no Vietnã (1994 a 1996). Filho de Santo Zappa e Julieta Fuocco Zappa, nasceu na Comuna de Paola, Itália, mas era considerado brasileiro nato de acordo com o art. 115, letra b, da Constituição de 1937, exigência para o posterior ingresso no serviço diplomático do Brasil. É considerado um dos pioneiros da abertura brasileira na África e na Ásia e um exemplo de pragmatismo em política exterior.

5 Nota pessoal: depois de receber o Los Angeles Latino International Film Festival (Laliff) de melhor filme por *El Corazón de la tierra* em Los Angeles, EUA, retornei pelo Panamá a Cuba em 2008. Acompanhado de minha filha Fabiana de Castro Comparato, em trabalho de curadoria para festivais internacionais, inaugurei o novo centro de Altos Estudos na Escola Internacional de Cinema e Televisão de San Antonio de los Baños. A escola se mantinha cosmopolita como sempre e absorvendo agora em seu departamento de Altos Estudos roteiristas e professores europeus e de origem asiática.

ANEXO 1

AMPLO ESTUDO BIBLIOGRÁFICO, BIBLIOGRAFIA E SITES

"Cedo ou tarde a todo homem chega a grande renúncia. Para o jovem não existe nada inalcançável. Que algo bom e desejado com toda a força de uma vontade apaixonada seja impossível não parece mais possível. Por meio da morte ou da doença, da pobreza ou da voz do dever, cada um de nós é forçado a aprender que o mundo não foi feito para nós e que, não importa quão belas as coisas que almejamos, o destino pode proibi-las. É parte da coragem, quando a adversidade vem, suportar sem lamentar a derrocada de nossas esperanças, afastando nossos pensamentos de vãos arrependimentos. Esse grau de submissão não é somente justo e correto: é o portal da sabedoria."

Bertrand Russell ("A free man's workship" [1903].

In: *A free man's workship and other essays*. Londres, 1963, p. 14)

REFLEXÕES SOBRE O CAPÍTULO

Foi no final da década de 1990, no amanhecer do terceiro milênio, que a dissertação de um dos alunos do máster de Roteiro da Universidade de Barcelona teve como tema a anatomia e a análise da bibliografia existente no mundo sobre a matéria roteiro.

Para tal missão "impossível", mas extremamente prática, já que por meio desse estudo teríamos uma visão bem ampla de como a matéria criativa era vista e classificada através dos tempos e a temática objetivada para futuras gerações, ele recebeu uma bolsa e passou alguns meses em Londres. Lá frequentou as maiores bibliotecas sobre o assunto, a British Film Institute e a University of London.

Antes de tudo é bom assinalar que nenhuma tese sobre esse mapa bibliográfico existia, demonstrando que ela é única, original e muito bem-vinda.

Foram consultados mais de mil livros sobre a temática proposta. Alguns deles escritos na década de 1920. Mas a pesquisa se concentrou nos livros editados a partir dos anos 1980.

Assim a primeira fronteira foi demarcada: **conhecimento estabelecido a partir dos anos 1980.**

O segundo crivo foi classificar o material de acordo com o enfoque que dava à matéria roteiro. **Quatro** enfoques fora estabelecidos: **ofício**, **história**, **roteiros** e **análises**.

A metodologia foi criteriosa, paciente e fértil. Um trabalho de vulto que não fica marcado pelo tempo. Ao contrário do que se imagina, atualmente se observarmos na internet, espaço cibernético, veremos que o mesmo tipo de classificação e enfoque é oferecido por meio de sites específicos. Além do mais todas as bases artísticas e criativas do roteiro se encontram nesses autores e livros.

Só me cabe aqui agradecer o trabalho de Francesc Orteu e convencer o leitor a preferir as fontes às cópias.

UM AMPLO E NOVO ESTUDO BIBLIOGRÁFICO[1]

Enfrentar todo o material que estava à disposição requeria estabelecer alguns critérios de seleção e tempo hábil para ler, resumir, catalogar e classificar todo o acervo encontrado. Além de bibliotecas bastante organizadas contei com apoio de computadores e das equipes das referidas bibliotecas. Também fiz uso da internet para receber e remeter o material.

Fiz contato com outras importantes bibliotecas como a do Congresso Americano, as indicadas pelo Writers Guild of America (WGA), a do Real Instituto Oficial de Radio y Televisión de España e os catálogos de empresas privadas como Amazon.com e thedramashop.com em Nova York.

Sintetizando: a partir de 1980 classifico a temática roteiro em quatro epígrafes:

- **Ofício –** São aqueles livros 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. São os chamados manuais.
- **História** – Estudos publicados sobre a história do roteiro, vista de ângulos muito diferentes. Desde a relação entre escrita e álcool até biografias ou memórias. Nesse grupo se incluem as edições de entrevistas com roteiristas, que formam um subgrupo extenso e podem ser definidas como materiais de estudo históricos, ainda que versando sobre autores em atividade. Inclusive livros de entrevistas e biografias.

- **Roteiros** – São coleções ou sites que publicam roteiros de uma maneira ou de outra. Podemos assinalar desde os roteiros romanceados ou integrais, que aparecem no mercado simultaneamente com a estreia de filmes de grande orçamento, até coleções como a Films in Print (New Jersey, Rutgers University Press), 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 em sua maioria os roteiros publicados, mesmo mantendo o formato de roteiro, não são os usados nas filmagem e sim uma reescrita desses roteiros depois de o filme concluído e nos quais se pode notar a mão do montador.
- **Análises** – Sob a última epígrafe se agrupam os textos que tratam de aspectos teóricos que não estão dirigidos exclusivamente para a escrita. Por exemplo, são trabalhos sobre gêneros, parâmetros de produção, interpretações semióticas ou narratológicas, personagens etc.

Considerações sobre a classificação

Há duas grandes maneiras de explicar como se escrevem roteiros: uma **mecânica** e outra **orgânica**. Uma **expositiva** e outra **especulativa**.

Todos os autores oscilam entre ambos os polos em postular as regras básicas da narração, juntamente com os parâmetros que permitem detectar e corrigir os desvios, ou no polo 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 por meio dela se supõe instruir um leitor que deseja se iniciar na escrita. Pelo contrário, a via **orgânica** abre, mais do que receitas, sugestões intelectuais que permitem ao indivíduo descobrir novas facetas em seu trabalho.

Cinco categorias compõem a tipologia que organiza os títulos recentes sobre o ofício:

I. ***How to do it*** – Manual – Como fazer
II. **Formatos** – Como formatar séries, filmes e minisséries – Manual
III. **Estrutura** – Como estruturar sua imaginação
IV. **Protagonista** – Como criar uma personagem
V. **Especialidades** – Depoimentos da atividade vivida

Podemos considerar mecânicas as duas primeiras e orgânicas as três restantes.

Categoria I: how to do it

Como fazer. É 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, textos e sites que procuram essencialmente "evitar" e "corrigir" os principais erros. São livros normativos que expõem regras inquestionáveis e mecânicas.

O dogma é criar um protagonista que deseje alguma coisa com que o público possa se identificar imediatamente e se atrair a uma série de obstáculos de dificuldades crescentes, até ao final alcançar seu objetivo.

Tudo isso organizado numa estrutura de delineamento, complicação e desenlace. Conservam estritamente a estrutura clássica de três atos defendida pelos teóricos americanos (vide Syd Field).

As fases usuais com que se explica o método são:

1. Procure uma boa ideia.
2. Conheça o seu protagonista.
3. Organize sua história.
4. Escreva os diálogos.
5. Reescreva.
6. Venda seu roteiro.

Essa 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 explicados truques para chamar a atenção dos agentes de maneira a vender uma história com duas frases (*pitching*, do inglês beliscar, saber vender uma história rapidamente a um produtor. Exemplo: a história sobre um garota viciada que encontra um policial legal, se transforma numa agente do FBI, mata o traficante de drogas mexicano e casa com o agente) (ver item "Story line", no capítulo 4, "O conflito").

É relativamente fácil sintetizar a explicação de como funciona a estrutura de três atos, entretanto é mais difícil estabelecer normas para escrever bons diálogos. Os capítulos dedicados ao tema costumam conter listas de conselhos mais ou menos sugestivos de como evitar diálogos demasiadamente repetitivos.

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 abordagem da profissão ou para recordar os elementos básicos que estruturam uma história. São receitas para fazer 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 dessa categoria os textos mais inteligentes são aqueles que mantêm uma postura irônica a respeito do que estão receitando. Esse é o caso do livro de Viki King, *How to write a movie in 21 days* (Nova York, Harper & Row, 1988), no qual o leitor é tratado como um recruta e lhe é assegurado que, se resistir à prova, no final do livro terá seu próprio roteiro. 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: capacite 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 dessa categoria é *Film scripting – A pratical manual* (Boston, Londres, 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**, em que se evidenciam os 25 anos de docência de Swain quando explica mecanismos complexos de maneira nítida, sem reduzir normas.

Categoria II: formatos

O outro tipo de trabalhos que podem ser considerados 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 nos referimos a algo mais do que simplesmente os temas das histórias. Se em cinema os gêneros criaram narrativas próprias, em televisão se acrescentam a cada gênero durações específicas e parâmetros de produção próprios. Por exemplo, uma *sitcom* dura meia hora e se estrutura em dois atos, ao passo que um telefilme pode durar até duas horas, dividido em sete atos, que correspondem a seis cortes publicitários.

Cada gênero possui regras próprias no que diz respeito a 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 as variantes usuais do método genérico que os ***how to do it*** explicam e a que costumam dedicar espaço esboçando o tema de escrita em colaboração.

Um leitor seriamente interessado em escrever dentro de um formato não pode utilizar mais do que um ponto de referência formal dos modos usuais na indústria, mas raramente serão úteis para alguma coisa mais do que uma introdução a uma investigação que 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. 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 mostrando o que deve conter o roteiro de um episódio piloto. 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”.

Outro título que aborda a criação de séries televisivas é o livro *Cómo crear una serie de televisión* de Gonzalo Toledano e Nuria Verde.

O ciberespaço está povoado de sites televisivos e seus respectivos manuais com tendência mecânica.

Categoria III: estrutura

Entramos agora nas obras que optam por enxergar um roteiro, mais do que como uma peça de maquinaria, como um corpo **orgânico**. Não pretendem mostrar leis sintéticas, mas propor sistemas de análise complexos aplicáveis a obras. Por serem criativos guardam sempre um âmbito próprio irredutível. Isso faz que os textos apresentem explicações mais complexas e originais, em que os autores substituem **o deve ser** pelo **poderia ser**.

Surpreendentemente não se encontram 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 com base na dimensão de construção estrutural, ora com base na dimensão de encontro com as personagens.

Dentro da categoria de estrutura estão reunidos os textos que entendem uma história como uma sucessão ordenada de acontecimentos. Tratam de enumerar tipos de acontecimentos que uma história deve conter e qual ordem é mais eficaz, para situar os princípios que regem a relação de cada peça com o conjunto e como afeta o funcionamento global da história ou 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 modificada, múltipla e criativa.

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 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. Sua eficácia reside no fato de que podem ser aplicados facilmente a uma grande quantidade de variações narrativas, permitindo análises comparativas rápidas e claras.

Os modelos de estrutura mais complexos, que permitem análises mais sutis, podem se converter 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 exige a transformação em modelos abertos, sugestivos, mas frágeis. Não servem para medir, como sucede com os modelos simples, e sim para procurar. Criar. Imaginar.

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 busque alguns pontos de fixação estereotipados que sirvam para interpretar de maneira imediata e única os fatos que se mostram. Assim se atribui pouca tolerância para com a perplexidade e as alterações estruturais importantes, e os analistas de roteiros não são solidários a essas novidades.

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 em que se produzem variações do mesmo conflito. Não utilizam os três atos e, mais do que leituras dos fatos na horizontal, propõem 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, Londres, Focal Press, 1991). É um trabalho que abre vias por meio das quais pode decorrer a evolução dessa única teoria genérica da narrativa audiovisual. O texto descreve como se conseguiram histórias magníficas construindo um texto de forma contrária "às regras". Tudo isso explicado com a intenção de demonstrar como se pode utilizar criativamente a cumplicidade do espectador.

Enfim são livros que estimulam a imaginação do leitor demonstrando que a dramaturgia ainda tem um longo caminho a percorrer.

Categoria IV: protagonista

Que são roteiros senão retratos móveis?

Não se desenvolveu uma teoria da narrativa audiovisual baseada exclusivamente na criação de personagens. 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 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 se concentram 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. Ao seu retrato inicial, aspecto, discurso, 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. Portanto pelo criador-roteirista.

A teoria genérica clássica entende que a função do protagonista é criar a posição da qual o espectador vive a história. Isso faz que a construção do protagonista pretenda ser uma aproximação mais íntima do espectador, com respeito à função racional que se supõe desde delineamentos estruturais que dão primazia à compreensão de um enredo diante da identificação emotiva.

A criação com base em personagens ou em estruturas implica posicionamentos estéticos totalmente diferentes. Trata-se de cativar 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, daí nascendo a **interatividade**.

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 se encaixa melhor em gêneros de caráter épico (aventuras, *thrillers*) do que em histórias do gênero melodrama, em que 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 europeia e a americana. Quando não se dá a uma personagem um objetivo contundente ela não é colocada em situações urgentes na Europa, e se criam as condições que permitem retratos mais sutis do que os americanos.

Trabalhos representativos dessa categoria são: *Creating characters*, de Dwight Swain (Ohio, Writer's Digest Books, 1991), e *Creating unforgetable characters*, de Linda Seger (Nova York, Henry Holf & Company, 1990). O texto de Swain dedica uma primeira parte a definir as qualidades de uma boa personagem, "a habilidade de se fazer querer", dimensões básicas, aspectos, motivação, *background*, emoção e 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 (Madri, Rialp, 1991), propõe a construção de uma personagem segundo a progressão aditiva da ideia. Características preponderantes, núcleos,

paradoxos, emoções, atitudes, valores e detalhes. Uma parte interessante do livro é a que se refere à construção de triângulos. 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 com base em uma experiência profissional sólida, e isso nos leva 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, filmes, publicidade (*copywriting*) e drama radiofônico.

Outro traço geral que os define é sua surpreendente escassez até bem pouco tempo. Embora sendo os livros adequados para que o roteirista encontre informação específica, não parecia haver mercado profissional que o reclamasse.

Atualmente é o contrário. Principalmente na internet onde roteiros filmados são expostos sem o menor pudor.

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 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 esquetes e a *sitcom*. Saks apresenta um trabalho cheio de histórias e referências, no qual 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, Londres, Focal Press, 1992), um dos primeiros textos sobre a escrita de séries, no qual se

definem suas leis no que diz respeito à criação de personagens, aos temas utilizados, ao estilo e às variantes do formato. O texto não está escrito por meio de delineamentos teóricos mas com base em 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, com base nela, deslinda sistematicamente os diferentes tipos de adaptações, analisando ponto por ponto os mecanismos que nelas entram em jogo.

Palavras finais sobre o estudo

A posição normal 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 e outros. A proliferação de trabalhos específicos sobre cada formato televisivo acabará rompendo o molde clássico para engendrar teorias próprias que possivelmente terão influência sobre o modelo cinematográfico, obrigando uma transformação e evolução.

As análises dos gêneros televisivos são ainda demasiado formalistas e referem-se mais a condições de produção do que a parâmetros narrativos. Ignoram-se espaços vazios entre os gêneros. De qualquer forma a existência de uma importante indústria televisiva com um acompanhamento constante da resposta do público, com a utilização de múltiplos recursos criativos, faz supor que essas teorias específicas existam 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 existam profissionais especializados em dar assessoria a ela. 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 com base em posições narrativas, quando a informação se expande para espaços tradicionalmente dramáticos.

Apesar de tudo que foi publicado é indiscutível que a prática da profissão está mais avançada do que a especulação teórica sobre ela. Isso contradiz a realidade de qualquer outra indústria competitiva atual, em que uma parte importante do esforço se destina à investigação e ao desenvolvimento, e não à história e à pedagogia.

BIBLIOGRAFIA

ABSTAZ, Cecília. *Mujeres peligrosas: la pasión según el teleteatro.* Buenos Aires: Planeta, 1995.

ALMEIDA, Cândido José Mandes de. *O que é vídeo.* São Paulo: Nova Cultural, 1984.

AMYES, Tim. *Áudio post-production in vídeo and film*. Boston: Focal Press, 1998.

ARISTÓTELES. *Poética*. Ed. trilíngue de V. García Yebra. Madri: Gredos, 1974.

_____. *Retórica.* Ed. bilingEe de Antonio Tovar. Madri: Instituto de Estudios Políticos, 1973.

BAL, Miecke. *Teoria de la narrativa*. Madri: Cátedra, 1985.

BARE, Richard. *The film director*. Nova York: Collier Books, 1971.

BARTHES, Roland. "Introduction à l'analyse structurale des récits". *Communications*, 8. Paris: Seuil, 1966.

_____. "Introduction à l'analyse structurale des récits". In: BARTHES, Roland *et al*. *Poétique du récit*. Paris: Seuil, 1977.

BEGGS, Josh ; THEDE, Dylan. *Projetando web áudio.* Rio de Janeiro: Ciencia Moderna, 2001.

BENTLEY, Eric (org.). *The theory of the modern stage.* Nova York: Penguin, 1980.

BLAKESTON, Oswell. *How to script amateur films*. Londres: Focal Press, 1949.

BLUM, Richard A. *Television writing: from concert to contract*. Boston; Londres: Focal Press, 1981.

BORDWELL, David. *Narration in the fiction film.* Madison: University of Wisconsin, 1985.

BORGES, Jorge Luis. *La memoria de Shakespeare.* 1. ed. Buenos Aires: Emecé, 2004.

BRADY, B.; LEE, L. *The understructure of writing for film and television*. Austin: University of Texas Press, 1990.

BRADY, John. *The craft of the screenwriter.* Nova York: Simon and Schuster, 1982.

BRENES, Carmen Sofía. *Fundamentos del guión audiovisual*. Pamplona: Eunsa, 1987.

BROOK, Peter. *The Empty Space.* Nova York, Atheneum, 1981.

BUCHANAN, Andrew. *Film making from script to screen*. Londres: Faber & Faber, 1937.

BURCH, N. *El tragaluz del infinito,* Madri: Cátedra, 1987.

CANOSA, Fabiano. *Nelson Pereira dos Santos.* Paris: Casterman, 1971.

CARRIÈRE, J. C.; BONITZER, P. *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1991.

CASACAJOSA, Concepción. *De la TV a Hollywood. Un repaso a las peliculas basadas en series.* Madri: Arkadin, 2006.

_____. *Prime time. Las mejores series de TV americanas. De CSI a Los Soprano.* Madri: Calmar, 2005.

CASCALES, Francisco. *Cartas filológicas. Libro I: epístolas8, 9 e 10.*

CASTELEVETRO, Lodovico. *The poetics of Aristotle translated and annotated (1571)*. In: GILBERT, Allan. *Literary criticism: from Plato to Dryden.* Detriot: Wayne State University, 1962.

CASTILLA DEL PINO, Carlos. *Teoría del personaje.* Madri: Alianza Editorial, 1989.

CAVALCANTI, Alberto. *Filme e realidade.* Rio de Janeiro: Casa do Estudante do Brasil, 1957.

CHANDLER, Charlotte. *Eu, Fellini.* Rio de Janeiro: Record, 1995.

CHATMAN, Seymour. *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*. Londres: Cornell University Press, 1978.

_____. *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*. Ithaca: Cornell, 1980.

COLE, Toby. *Playwrights on playwriting.* Nova York: Farrar, Strus and Giroux, 1980.

COMPARATO, Doc. *Da criação ao guião: a arte e a técnica de escrever para cinema e televisão*. 3. ed. Portugal: Pergaminho, 2004.
_____. *El guión: arte y técnica de escribir para cine y televisión*. Garay Ediciones, 1985. (Edição catalã: Barcelona: SPUAB, 1989.)
_____. *Roteiro, arte e técnica de escrever para cinema e televisão.* Rio de Janeiro: Nórdica, 1983.
CORLISS, Richard, *Talking pictures: screenwriters in the american cinema*. Nova York: Penguin Books, 1975.
COZARINSKY, Edgardo. *Borges em/e/sobre cinema*. São Paulo: Iluminuras, 2000.
CRESSOT, Marcel. *Le style et sés techniques.* Paris: PUF, 1969.
CROWE, Cameron. *Conversations with Wilder.* Nova York: Alfred A. Knopf, 2001.
CURRAN, Trisha, *Financing your film: a guide for independent filmmakers and producers*. Nova York: Praeger, 1986.
DANCYGER, K.; RUSH, J. *Alternative scriptwriting: writing beyond the rules*. Boston; Londres: Focal Press, 1991.
DIEGUES, Carlos. *Cinema brasileiro: ideias e imagens.* Porto Alegre: UFRGS, 1988.
DIMAGGIO, M. *Escribir para televisión.* Barcelona: Paidós, 1992.
_____. *How to write for television*. Nova York: Prentice-Hall, 1990.
DMYTRYK, Edward. *On screenwriting*. Boston; Londres: Focal Press, 1985.
DURÁN, Juan J. *Iluminação para vídeo e cinema.* São Paulo: Ed. do Autor, 1994.
ECO, Umberto. *Sobre a literatura.* Rio de Janeiro: Record, 2003.
_____. *Tratado de semiótica general.* Barcelona: Lumen, 1985.
EGRI, Jajos. *The art of dramatic writing.* Nova York: Simon and Schuster, 1946.
EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Apresentação, notas e revisão técnica, José Carlos Avelar. Tradução, Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
ESQUIVEL, L. , *Como agua para chocolate*. Barcelona: Mondadori, 1990.
EWALD FILHO, Rubens; LEBERT, Nilu. *O cinema vai à mesa – histórias e receitas.* São Paulo: Melhoramentos, 2007.
FEENEY, F. X. *Orson Welles: joyous creation*. Colônia, Alemanha: Taschen, 2006.
FELLINI, Federico. *Fazer um filme.* Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.
FIELD, Syd. *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso.* Madri: Plot, 1995.
_____. *The foundations of screenwriting*. Nova York: Del Publishing Co., 1979.
FILHO, Daniel. *O circo eletrônico: fazendo TV no Brasil.* Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
FORSTER, E. M. *Aspectos de la novela.* Madri: Debate, 2003.
_____. *Aspects of the Novel.* Nova York: Harvest-Harcourt, 1985. (Edição brasileira: *Aspectos do romance*. Porto Alegre: Globo, 2005.)
GARCIA, A. *L'Adaptation du roman au film*. Paris: Diffusion, 1990.
GAUDREAULT, A. *Du littéraire au filmique. Systeme du récit*. Paris: Méridiens Klincksieck, 1988.
GENETTE, Gérard. *Narrative discourse: an essay in method.* Nova York: Cornell University Press, 1983.
GILBERT, Allan (org.). *Lyterary criticism: from Plato to Dryden.* Detroit: Wayne State Unvertsity, 1962.
GOETHE, Johann Wolfgang; SCHILLER, Friedrich. *On epic dramatic poetry.* Tradução de Evelyn Lantz.
GOLDMAN, William. *Adventures in the screen trade.* Nova York: Warner Books, 1984.
_____. *Adventures in the screen trade: a personal view of Hollywood and screenwriting*. Nova York: Warner Books, 1983.
_____. *Las aventuras de un guionista en Hollywood.* Madri: Plot, 1992.
GOMES, Paulo Emilio Salles. *Paulo Emilio: um intelectual na linha de frente.* São Paulo: Brasiliense; Embrafilme, 1986.
GRACIÁN, Baltasar. *Arte de la prudencia.* Madri: Temas de Hoy, 1992.
GUERRA, Ibrahim. *Telenovela y consumo comercial: desde "El Derecho de Nacer" hasta "Betty la Fea"*. Buenos Aires: e-libro.net, 2005.

HAUGE, Michael. *Writing screenplays that sell.* Nova York: McGraw–Hill, 1983.
HERMAN, Lewis. *Practical manual of screen playwriting*. Nova York: World Publishing, 1952.
HODGE, Francis. *Play directing.* New Jersey: Prentice-Hall, 1971.
HOWARD, David; MABLEY, Edward. *Teoria e prática do roteiro.* São Paulo: Globo, 1993.
HULKE, Malcolm. *Writing for television*. Londres: A&C Black Publishers, 1982.
JAKOBSON, Roman. *Linguística e comunicação.* São Paulo: Cultrix, 1969.
JOHNSON, Randall. *The film Industry in Brasil.* Pittsburgh: University of Pittsburgh Press, 1987.
JOST, François *et al. El personaje y el texto en el cine y la literatura.* 1. ed. Caracas: Comala.com, 2004.
JOYCE, James. *Portrait of the artist as a young man*. Londres: Penguin, 1977. (Edição brasileira: *Retrato do artista quando jovem*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2006.)
JUNG, Carl G. *Man and his symbols*. Nova York: Dell, 1979. (Edição brasileira: *O homem e seus símbolos*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.)
KELSEY, G. *Writing for television*. Londres: A&C Black Publishers, 1990.
KING, Stephen. *Mientras escribo*. Barcelona: Dobolsillo, 2003.
KING, Viki. *How to write a movie in 21 days*. Nova York: Harper & Row, 1988.
KLAUE, Wolfgang. *Alberto Cavalcanti*. Berlim: Staatlichen Filmarchiv der Deutschen Demokratischen Republic und den Club der Filmschaffenden der D.D.R., 1962
KOTSCHO, Ricardo. *A prática da reportagem.* São Paulo: Ática, 2000.
LAUSBERG, Heinrich. *Elementos de retórica literária*. Lisboa: Calouste Gulbekian, 1966.
_____. *Manual de retórica literaria*. Madri: Gredos, 1966-1968. 3v.
LEE, Robert; MISIOROWSKI, Robert. *Script models: a handbook for the media writer*. Boston; Londres: Focal Press, 1978.
LUBBOCK, Percy. *The craft of fiction.* Nova York: Viking, 1963.
LUMET, Sidney. *Así se hacen las películas.* Madri: Rialp, 2004.
MACIEL, Pedro. *Jornalismo de televisão.* Porto Alegre: Sagra Luzzatto, 1995.
MÁRQUEZ, Gabriel García. *Me alugo para sonhar*. Prefácio e comentários de Doc Comparato. Rio de Janeiro: Casa Jorge Editorial, 1997.
_____. *Notas de prensa, 1980-1984.* Madri: Cátedra, 1991.
MAY, Mark A.; LUMSDAINE, Arthur A. *Learning from films*. New Haven: Yale University Press, 1958.
MCKEE, Robert. *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones.* Barcelona: Alba, 2004.
MELLY, George. *Paris and the surrealists.* Nova York: T&H, 1991.
MERNIT, Billy. *Writing the romantic comedy.* Nova York: Happer Collins, 2000.
MILLER, Gabriel. *Screening the novel*. Nova York: Ungar Publishing, 1980.
MIROL, Victor A. *Dicionário de áudio e vídeo.* São Paulo: Cavi, 2002.
MUSBURGER, Robert B. *Roteiro para mídia eletrônica.* Tradução de Natalie Gerhardt. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.
NASH, Constance; OAKEY, Virginia. *The screenwriter's handbook*. Nova York: Barnes & Noble, 1978.
NEWCOMB, H.; ALLEY, R. S. *The producer's medium*. Nova York: Oxford University Press, 1983.
NIETZSCHE, Frederich. *The birth of tragedy and the case of Wagner.* Nova York: Vintage, 1967. (Edição brasileira: *O nascimento da tragédia*. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.)
NINCO, Uvermar Sydney. *Sistemas de TV e vídeo.* Rio de Janeiro: LTC, 1988.
OTTOBRE, Salvador. *Elogio del autor.* 1. ed. Buenos Aires: La Crujía, 2005.
PEÑAFIEL, Carmen; IBAÑEZ, José Luiz; CASTILLA, Manu. *La television que viene*. Bilbao: Universidad Del País Vasco/Euskal Herriko Unibertitatea, 1991.
PERRET, G. *Comedy writing step by step*. Hollywood: Samuel French, 1990.
PIRANDELLO, Luigi. "Spoken action". In: BENTLEY, Eric (org.). *The theory of the modern stage*. Nova York: Penguin, 1980.
PIZZOTTI, Ricardo. *Enciclopédia básica da mídia eletrônica.* São Paulo: Senac, 2003.
PLATÃO. *The Republic*. Cleveland: The World Publishing, 1946. (Edição brasileira: *A República*. São Paulo:

Perspectiva, 2006.)
PUDOVKIN, V. I. *Film technique and film acting.* Nova York: Groove Press, 1978.
RABIGER, Michael. *Direção de cinema: técnicas e estética*. 3. ed. Tradução de Sabrina Ricci Netto. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
RAMOS, Murilo César. *Às margens da estrada do futuro: comunicações, políticas e tecnologias.* Brasília: UnB, 2000.
REDE GLOBO. *Autores: história da teledramaturgia, livro 1 e 2 / Memória Globo.* São Paulo: Globo, 2008.
REED, K., *Revision: how to find and fix what isn't working in your story*. Londres: Robinson P., 1991.
ROCHA, Glauber. *Deus e o diabo na terra do sol.* Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1965.
_____. *Saggi e inventtive sul nuovo cinema.* Turim: RAI, 1986.
RODRIGUES, Chris. *O cinema e a produção.* 3. ed. Rio de Janeiro: Lamparina Editora, 2007.
RODRÍGUEZ, Merchante Oti. *Amenabar, vocación de intriga.* Madri: Páginas de Espuma, 2002.
RODRÍGUEZ, Víctor Manuel Amar. *El cine nuevo brasileño (1954-1974)*. Madri: Dykinson, 1994.
ROITER, Ana Maria; TRESSE, Euzebio da Silva. *Dicionário técnico de TV.* São Paulo: Globo, 1995.
ROOT, Wells. *Writing the script*. Nova York: Holt, Rinehart & Winston, 1979.
ROUANET, Sérgio Paulo. "Os campos práticos-noéticos: notas introdutórias". *Revista Tempo Brasileiro*, Rio de Janeiro, n. 11-12, 1966.
ROUVEROL, Jean. *Writing for daytime drama*. Boston; Londres: Focal Press, 1992.
_____. *Writing for the soaps*. Cincinnati: Writer's Digest Books, 1984.
SABOYA, Jackson. *Manual do autor roteirista.* Rio de Janeiro: Record, 1992.
SAKS, S. *Funny business: the craft of comedy writing*. Los Angeles: Lone Eagle, 1991.
SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio. *Guión de aventura y forja del héroe.* Barcelona: Ariel, 2002.
SANTERRES-SARKANY, St. *Théorie de la littérature*. Paris: PUF, 1990.
SARAIVA, Leandro; CANNITO, Newton. *Manual de roteiro ou Manuel, o primo pobre dos manuais de cinema e TV.* São Paulo: Conrad, 2004.
SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de linguística geral.* São Paulo: Cultrix, 1969.
SCHANZER, Karl; WRIGHT, T. L. *American screenwriters.* Nova York: Avon, 1993.
SEGER, Linda. *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente.* Madri: Rialp, 2004.
_____. *Cómo crear personajes inolvidables, guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión publicidad, novelas y narraciones cortas.* Barcelona: Paidós, 2003.
_____. *Creating unforgettable characters*. Nova York: Henry Holt and Co., 1990.
_____. *Making a good script great*. Nova York: Dodd, Mead and Co., 1987.
SMITH, Anthony. *Television: on International History.* Oxford: Oxford University Press, 1995.
SÓFOCLES. *Edipo rey.* Buenos Aires: Losada, 2004.
STAIGER, Emil. *Conceitos fundamentais da poética.* Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1972.
STANISLAVSKY, Constantin. *A construção da personagem.* Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1976.
_____. *A preparação do ator.* Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1964.
STASHEFF, Edward *et al. O programa de televisão: sua direção e produção*. Tradução e adaptação de Luiz Antônio Simões de Carvalho. São Paulo: EPU; Edusp, 1978.
STASHEFF, Edward; BRETZ, Rudy. *O programa de televisão.* São Paulo: Edusp, 1978.
SWAIN, Dwight V. *Creating characters*. Cincinnati: Writer's Digest Books, 1991.
_____. *Scripting for video and audiovisual media*. Boston; Londres: Focal Press, 1981.
SWAIN, Dwight V.; SWAIN J. R. *Film scriptwriting: a practical manual*. 2. ed. Boston; Londres: Focal Press, 1988.
TOMACHEVSKI, Boris *et al*. *Teoria da literatura: formalistas russos.* Porto Alegre: Globo, 1971.
TRUFFAUT, François. *Hitchoock.* Nova York: Touchstone, 1985. (Edição brasileira: *Hitchoock/Truffaut: entrevistas*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.)
VALE, Eugene. *Técnicas del guión para cine y televisión*. Barcelona: Gedisa, 1985.
VAYONE, Francis. *Guiones modelo y modelos de guión: argumentos classicos y modernos en el cine.* Barcelona: Paidós, 1996.

VILCHES, Lorenzo (org.). *Taller de escritura para televisión*. Barcelona: Gedisa, 1999.
VILLANUEVA, D. (org.). *Curso de teoria de la literatura*. Madri: Taurus, 1994.
VOGLER, Christopher. *The writer's journey.* Studio City, CA: Michael Wiese, 1992. (Edição brasileira: *A jornada do escritor*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.)
VOLTAIRE. *Diccionario filosófico*. Madri: Temas de Hoy, 1995. 2 v.
VORHAUS, John. *Cinéma et production de sens*. Paris: Colin, 1990.
_____. *Cómo orquestrar una comedia: los recursos más sérios para crear los gags, monólogos y textos cómicos más destenillantes.* Barcelona: Alba, 2005.
WATIS, Harris. *On câmera.* São Paulo: Summus, 1982.
WOLF, J.; COX, K. *Successful scriptwriting*. Ohio: Writer's Digest Books, 1991.
WOOLF, Virginia. *A writer's diary.* Nova York: Haverst-Harcourt, 1982.
XAVIER, Ismail ; BERNARDET, Jean-Claude. *O desafio do cinema: a política do Estado e a política dos autores.* Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
ZUNZUNEGUI, S. *Pensar la imagen*. Madri: Cátedra. 1998.

SITES[2]

NACIONAIS

ROTEIRO DE CINEMA
http://www.roteirodecinema.com.br/
Apesar do nome o site não se dedica apenas a roteiros cinematográficos, mas também a roteiros televisivos, de curtas-metragens e documentários. Nele é possível fazer download autorizado de roteiros, obter dicas de livros, de formatação de roteiros e de cursos. Um grande atrativo é o link "Scripts on the net", que possibilita ao internauta a visualização de roteiros internacionais.

ASSOCIAÇÃO DE ROTEIRISTAS
http://www.ar.art.br/
O site da AR é rico em notícias, regulamentações, leis e informações sobre a produção audiovisual. Há links com contatos para as principais produtoras e emissoras de TV do Brasil. Para quem se interessar é possível se associar à entidade.

BIBLIOTECA NACIONAL
http://www.bn.br
Site útil para aqueles que desejam registrar seus roteiros ou consultar títulos e autores. Para saber dos procedimentos para registro de roteiro, siga o link "Serviço a profissionais" e dali para "Escritório de direitos autorais".

ROTEIROS ON LINE
http://www.roteirosonline.com.br/
O site possui bom acervo de dicas para formatação de roteiros e para cursos para iniciantes.

TUDO SOBRE TV
http://www.tudosobretv.com.br
Site nacional de pesquisa e memória da TV brasileira, com dados históricos e técnicos.

TELEDRAMATURGIA
http://www.teledramaturgia.com.br/
Site que relaciona novelas, seriados e minisséries das principais emissoras de TV do Brasil. Contém também material sobre a história da teledramaturgia.

CENTRO DE PESQUISA EM DRAMATURGIA AUDIOVISUAL (NUDRAMA)
www.eca.usp.br/audiovisual/nudrama.htm
A Escola de Comunicações e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo desenvolve cursos e debates sobre dramaturgia, telenovelas etc.

ABL – ACADEMIA BRASILEIRA DE LETRAS
http://www.academia.org.br/
O site possui publicações sobre a língua portuguesa, além de programação cultural e artigos dos acadêmicos e convidados. Seu conteúdo é de acesso liberado.

INTERNACIONAIS

NEW YORK FILM ACADEMY
http://www.nyfa.com/
Para quem quer estudar fora do Brasil, a NYFA é uma das grandes opções. É possível se inscrever pelo próprio site em cursos como Direção ou Roteirista, entre outros. Os cursos podem ser de um ou dois anos ou workshops de oito semanas. Uma nova ferramenta são os cursos on-line, para quem não tem condições de estudar lá fora.

UNIVERSITY OF SOUTHERN CALIFORNIA
http://www.usc.edu/
Outra renomada instituição de ensino audiovisual, a USC, no coração de Hollywood, oferece cursos de primavera, verão e outono para diversas áreas da produção audiovisual, incluindo roteiro.

ESCUELA INTERNACIONAL DE CINE & TV DE SANTO ANTONIO DE LOS BAÑOS
http://www.eictv.org
Criada por Gabriel García Márquez, Fernando Birri e Julio Garcia Espinosa, a EICTV é uma das mais respeitadas instituições de língua espanhola. Seus cursos podem ser de curta ou longa duração, nos quais os alunos irão trabalhar sempre de maneira prática (por meio da produção de roteiros, documentários, filmes de curta-metragem etc.).

WGA – WRITER´S GUILD OF AMERICA
http://www.wga.org
Site oficial do Sindicato de Roteiristas Norte-Americanos. Possui informações para roteiristas e estudantes, regulamentações internacionais de direitos autorais e instruções para registro de roteiros. Possui também vídeos com entrevistas e debates sobre questões relevantes à arte de escrever roteiros.

UCLA FILM AND TELEVISION ARCHIVE
http://www.cinema.ucla.edu
Apesar de não se dedicar apenas a roteiros em geral, esse site pertencente à Universidade da Califórnia de Los Angeles e se destina a ser um portal de pesquisa audiovisual em cinema, em especial no que se refere aos grandes clássicos. Contém textos, análises, artigos e roteiros de inesquecíveis obras cinematográficas.

THE E-SERVER
http://drama.eserver.org
Site com ensaios, críticas, análises e roteiros de peças de teatro e drama em geral.

TRADITIONAL DRAMA RESEARCH GROUP
http://www.folkplay.info/TDRG.htm
Pertencente a um grupo de pesquisa em todas as formas de drama.

UNC HANDOUTS

http://writingcenter.unc.edu/handouts/drama.html
Pertencente à Universidade da Carolina do Norte (EUA), o site se dedica à produção de texto em geral, com maior aprofundamento na parte de produção de textos dramatúrgicos.

THE CONFERENCE OF DRAMA SCHOOLS
http://www.drama.ac.uk/
Entidade britânica voltada para estudantes e aspirantes a diretores e autores de cinema, teatro e TV. Oferece ferramenta de busca para cursos na Inglaterra voltados às diversas áreas da produção dramatúrgica.

LITERATURE.ORG
http://www.literature.org/
Site extenso sobre literatura em língua inglesa.

LITERATURA PORTUGUESA
http://cvc.instituto-camoes.pt/conhecer/bases-tematicas/literatura-portuguesa.html
Análises, artigos e estudos sobre a literatura portuguesa, sua história e grandes autores.

THE OXFORD SCHOOL OF DRAMA
http://www.oxforddrama.ac.uk
Site da conceituada Universidade de Oxford (Inglaterra). Oferece cursos voltados para as artes dramáticas.

FRANCES' SCHOOL OF DRAMA
http://www.fsdonline.co.uk/

OUTRAS ESCOLAS INTERNACIONAIS DE DRAMATURGIA

ARGENTINA

SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES DE LA ARGENTINA
http://www.argentores.org.ar

SOCIEDAD ARGENTINA DE ESCRITORES
http://www.sade.org.ar/

ESCUELA NACIONAL DE EXPERIMENTACIÓN Y REALIZACIÓN CINEMATOGRÁFICA (ENERC)
http://www.enerc.gov.ar

UNIVERSIDAD DEL CINE
http://www.ucine.edu.ar

ALEMANHA

HAMBURG MEDIA SCHOOL
http://www.filmstudium-hh.de

FILMAKADEMIE
http://www.filmakademie.de

AUSTRÁLIA

SCREENWISE
http://screenwise.com.au/

FLINDERS UNIVERSITY
http://www.flinders.edu.au/

NATIONAL INSTITUTE OF DRAMATIC ARTS
http://www.nida.edu.au/

CANADÁ

VANCOUVER FILM SCHOOL
http://www.vfs.com

YORK UNIVERSITY
http://www.yorku.ca/web/index.htm

CONCORDIA UNIVERSITY OF MONTREAL
The Mel Hoppenheim School of Cinema
http://cinema.concordia.ca

CHILE

UNIVERSIDAD DE ARTES, CIENCIAS Y COMUNICACIÓN
http://www.uniacc.cl/

CHINA

BEIJING FILM ACADEMY
www.bfa.edu.cn

ESPANHA

ESCUELA DE ARTES VISUALES
http://www.eav.es/

ESCUELA DE CINEMATOGRAFIA Y DEL AUDIOVISUAL DE LA COMUNIDAD DE MADRID
www.ecam.es/

ESCUELA SUPERIOR DE CINEMA Y AUDIOVISUALS DE CATALUNYA
http://www.escac.es/

ESCUELA DE CINE Y VIDEO / ZINE ETA BIDEO ESKOLA
www.escivi.com/

ESTADOS UNIDOS

FLORIDA STATE UNIVERSITY
http://film.fsu.edu/

LMU SCHOOL OF FILM AND TELEVISION
http://sftv.lmu.edu/

NEW YORK UNIVERSITY
http://filmtv.tisch.nyu.edu/
http://cinema.tisch.nyu.edu/page/home.html

YALE SCHOOL OF DRAMA
http://www.drama.yale.edu/

FRANÇA

UNIVERSITE SORBONNE NOUVELLE
http://www.univ-paris3.fr/

ÉCOLE INTERNATIONALE DE CRÉATION AUDIOVISUELLE ET DE RÉALISATION
http://www.eicar.fr

LE CONSERVATOIRE LIBRE DU CINÉMA FRANÇAIS
www.clcf.com

ECOLE SUPÉRIEURE D'AUDIOVISUEL TOULOUSSE LE MIRAIL
http://www.esav.fr/

GRÉCIA

HELLENIC CINEMA AND TELEVISION SCHOOLS STAVRAKOS
www.stavrakos.gr

ÍNDIA

INDIAN FILM ACADEMY
http://www.ifacinema.com

FILM AND TELEVISION INSTITUTE OF INDIA
http://www.ftiindia.com

ASIAN ACADEMY OF FILM & TV
http://www.aaft.com/index.php

INDONÉSIA

BALI INSTITUTE OF DRAMATIC ARTS
(em associação com a London Academy of Music and Dramatic Arts)

ITÁLIA

SCUOLE CIVICHE DI MILANO – SCUOLA DEL CINEMA, TELEVISIONE E NUOVI MEDIA
www.scuolecivichemilano.it

JAPÃO

JAPAN ACADEMY OF MOVING IMAGES
www.eiga.ac.jp/index.html

NIHON UNIVERSITY COLLEGE OF ART – DEPARTMENT OF CINEMA
http://www.nihon-u.ac.jp/intldiv/en/academics/graduates/art.html

MÉXICO

CENTRO DE CAPACITACIÓN CINEMATOGRÁFICA
http://www.elccc.com.mx/sitio/

CENTRO UNIVERSITARIO DE ESTUDIOS CINEMATOGRÁFICOS (CUEC)
http://www.cuec.unam.mx/

REINO UNIDO

ACADEMY OF LIVE AND RECORDED ARTS
http://www.alra.co.uk/

ARDEN SCHOOL OF ARTS
http://www.themanchestercollege.ac.uk/subject-area/arden

DRAMA CENTRE LONDON
http://www.csm.arts.ac.uk/dramacentrelondon/

DRAMA STUDIO LONDON
http://www.dramastudiolondon.co.uk/

MANCHESTER METROPOLITAN UNIVERSITY SCHOOL OF THEATRE
http://www.theatre.mmu.ac.uk/

UNIVERSITY OF EXETER – DRAMA RESEARCH
http://www.exeter.ac.uk/postgraduate/degrees/drama/

RÚSSIA

RUSSIA STATE INSTITUTE OF CINEMATOGRAPHY (VGIK)
http://www.vgik.info/

NOTAS

1 Escrito por Francesc Orteu.
2 Listagem elaborada com indicações de Celso Garcia.

ANEXO 2

GLOSSÁRIO

ABERTURA Corresponde à introdução de um produto audiovisual.

AÇÃO DIRETA Roteiro que obedece à ordem cronológica.

AÇÃO DRAMÁTICA Soma da vontade da personagem, da decisão e da mudança.

AÇÃO Termo utilizado para descrever a função do movimento que acontece diante da câmera.

ADAPTAÇÃO Processo de passagem de uma linguagem para outra.

AGILIDADE Está relacionada à velocidade do produto audiovisual. Sem ela não existe ação dramática.

ALMANAQUE DA TELENOVELA Documento que reúne informações sobre a telenovela, tais como: nomes completos de personagens, acontecimentos importantes, falas específicas, acontecimentos específicos e a informação de onde estão todos esses dados nos capítulos já escritos. É atualizado a cada novo mês de novela.

ANÁLISE CRÍTICA Estudo geral de um determinado setor, projeto, produto, serviço, processo ou informação com relação a requisitos preeestabelecidos, tendo como objetivo a identificação de problemas, visando à solução destes (ver item “Planilhas de análise”, no capítulo 8, “A unidade dramática”).

ANATOMIA DRAMÁTICA É o estudo da estrutura dramática.

ÂNGULO É a região de um plano concebida pela abertura de duas semirretas que possuem uma origem em comum: a câmera.

ANTECIPAÇÃO Capacidade de antecipar uma situação. Criação de uma expectativa.

ANTIPROGRAMAÇÃO É a utilização de forma e conteúdo diferentes de programa contra outro canal no mesmo horário.

ARGUMENTO Desenrolar da ação, resumo que contém as principais indicações da história: localização, personagens. Defesa da história.

ARTE DA ILUSÃO Atividade criativa da construção de falsas imagens. Ou arte do engano.

ATMOSFERA DA CENA Aquilo que é acrescentado pelo diretor e pelos atores quando encontram diálogos sem demasiadas indicações. Com isso contribuem para criar essa atmosfera. Indicação dada pelo autor nas rubricas.

ATOR SECUNDÁRIO ou COADJUVANTE Ator que dá suporte e contracena com os atores responsáveis por desenvolver a trama principal. Sua interferência ajuda o protagonista a transmitir suas ideias e mensagens.

ATOS A maior subdivisão de uma peça. Classicamente se divide o espetáculo teatral em três atos.

ATOS INCONSCIENTES Ações que ocorrem sem ser percebidas. Ligados ao subtexto e aos valores particulares da personagem.

ÁUDIO Parte sonora de um filme ou programa.

AUTOCONFIANÇA Termo usado para descrever como uma pessoa está segura em suas próprias decisões e ações. Em dramaturgia faz parte quinta qualidade do processo criativo. Autoconfiança no sentido de determinação artística.

AUTOR É o indivíduo que fez, que criou. O autor, em relação à literatura ou outro tipo de arte, é aquele a quem se deve uma obra. É alguém que tem uma determinada visão do mundo e a expressa em termos artísticos.

AVATAR Representação personalizada de um indivíduo no espaço cibernético.

BANCO DE IDEIAS Arquivo com várias ideias, sejam elas retiradas de jornais, livros ou sites, sejam ideias do próprio autor armazenadas para uso posterior.

BIT Abreviação de *binary digit* (algarismo binário). É a menor unidade de informação que um computador pode armazenar. No estado *off* assume o valor 0 e no estado *on* o valor 1. Quanto maior o número de bits de uma imagem, melhor será sua resolução. Cabe salientar que o bit é usado como unidade de medida em transmissão de dados.

BORDÃO É uma expressão comumente usada por "tipos" (extrato de personagem, figura caricatural e exagerada) sempre em uma determinada situação. Também serve para facilitar a identificação de diversas figuras no meio humorístico. Na música, bordão se refere a determinado tema musical, marcado por notas graves, recorrente em determinada melodia.

BRAINSTORM Traduzindo literalmente é uma "tempestade cerebral". Técnica de colocar no papel ideias que venham à cabeça, apropriadas ou não. Usualmente é feita em grupo. É uma atividade desenvolvida para explorar a potencialidade criativa de cada indivíduo e para que eles utilizem as diferenças que existem em seus pensamentos e ideias para chegar a um denominador comum eficaz com qualidade, gerando assim ideias inovadoras. Turbilhão de pensamentos.

CABEÇALHO DE CENA Aponta onde e quando a cena está acontecendo. Indica se a cena é interna (INT) ou externa (EXT) e temporalidade, se é manhã, dia ou noite etc.

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.

CÂMERA SUBJETIVA Câmera que ocupa o lugar da óptica do ator, como se fosse seus próprios olhos.

CAPA Folha do roteiro que contém o título, nome do autor etc.

CAPACIDADE CRIATIVA Aptidão para criar. Pendor, talento.

CASTING Formação do elenco. Ver **ELENCO**.

CENA Unidade dramática do roteiro. Secção contínua de tempo durante uma ação, num mesmo lugar.

CENAS DE INTEGRAÇÃO ou INTERMEDIÁRIAS Servem para ligar as cenas essenciais e interagir com elas.

CENAS DE TRANSIÇÃO ou DE PASSAGEM Indicam mudança de uma cena para outra. Atuam sobre o ritmo dramático.

CENAS ESSENCIAIS São as que contêm o fundamental para o desenrolar do drama.

CENSURA É usada pelo Estado ou grupos de poder no sentido de controlar e impedir a liberdade de expressão. A censura criminaliza certas ações de comunicação, ou até a tentativa de exercer essa comunicação. Num sentido amplo e moderno a censura consiste em qualquer tentativa de suprimir informação, opiniões e até formas de expressão, como certas facetas da arte.

CHROMA KEY Sobreposição de imagem por separação de cores. Substitui uma cor específica do fundo (azul ou verde) por uma imagem gerada por outra fonte como câmera, videotape ou computador.

CINEMATOGRAFIA Arte do cinema.

CLAQUETE Pequeno quadro em que são indicadas as cenas e as tomadas com informações sobre o plano a ser gravado. É usada no início das tomadas. Sua barra ao se fechar permite que sons separados sejam sincronizados.

CLÍMAX Ponto culminante da ação dramática.

CLOSE-UP Primeiro plano ou plano de pormenor. Plano que acentua um detalhe.

COMPONENTE DRAMÁTICO É um elemento de união, explicação ou solução. Não tem a profundidade da personagem. Sua função é complementar.

COMPOSIÇÃO Características psicológicas, físicas e sociais que definem uma personagem. (Composição da personagem, tipologia.)

CONCENTRAÇÃO É um processo cognitivo pelo qual o intelecto focaliza e seleciona estímulos, estabelecendo relação entre eles. Trata-se de uma qualidade do processo criativo.

CONFLITO Confrontação de forças e personagens com a qual a ação se desenvolve.

CONFLITO MATRIZ Principal conflito da trama, um conflito essencial. É o primeiro conflito e será a base do trabalho do roteirista.

CONSTRUÇÃO DRAMÁTICA Realização da estrutura dramática.

CONTADOR DE HISTÓRIAS Presente no imaginário de inúmeras gerações ao longo da história em um universo desprovido de recursos midiáticos. O contador de histórias era imprescindível para a formação dos futuros adultos, conferindo às crianças por meio de narrativas "causos", mitos, lendas, entre outros, uma imagem menos apavorante de uma realidade então povoada pelo desconhecido. Ou vice-versa.

CONTRAPROGRAMAÇÃO É a utilização do mesmo tipo de programa no mesmo horário contra outro canal. Ficção contra ficção. Jornalismo contra jornalismo etc.

CONTRASTE Criação de diferenças explícitas referentes à iluminação de objetos ou zonas.

COPYRIGHT O mesmo que direito autoral.

CORPO DE COMUNICAÇÃO Ver **DIÁLOGO**.

CORTE Passagem direta de uma cena para outra. Oferece a noção de concomitância à ação dramática.

CORTE DE CONTINUIDADE Corte no meio de uma cena que é retomada em seguida devido a um lapso curto de tempo.

CREDIBILIDADE Está intrinsecamente unida à verdade das coisas. Matriz aristotélica da ficção em que não se necessita ser verdadeiro, mas sim transmitir o sentido do acreditar para viver o drama. Da lógica de uma possível verdade.

CRÉDITOS Relação das pessoas físicas e jurídicas que participaram da realização de um produto audiovisual ou contribuíram para ela. Geralmente mostrados no final da projeção de um filme ou produto audiovisual. Sua presença é obrigatória.

CRIAÇÃO COLETIVA Quando opiniões e ideias vindas de outras pessoas (atores, técnicos) são integradas à obra.

CRISE DO PAPEL EM BRANCO Mesmo que crise criativa. O autor se fecha para o mundo.

CRISE DRAMÁTICA Ponto de grande intensidade e mudanças da ação dramática. Não confundir crise com clímax. Na crise não existe solução à vista.

CRONISTA Autor de crônicas, gênero literário produzido majoritariamente para ser veiculado pela imprensa. Texto passageiro sobre uma captação fugaz da realidade circundante, não possui a profundidade de um conto.

CURSO DA AÇÃO Caminho pelo qual a ação perpassa ao longo da história.

CURVA DE SUSPENSE É quando os problemas e os conflitos parecem se concentrar num beco sem saída aparente, que leva o protagonista e a história ao momento de crise. Surge no instante em que o conflito aparece e dura até o ponto de crise.

CURVA DRAMÁTICA Variação da intensidade dramática em relação ao tempo. Diagrama em que as vertentes são **tempo real** e **intensidade dramática**.

CURVA EXPONENCIAL DE COMUNICAÇÃO Vários meios de expressão explodindo em múltiplas narrações e formatos, sendo a maioria sem expressão.

DECUPAGEM É o planejamento da filmagem, a divisão de uma cena em planos e a previsão de como esses planos vão se ligar uns aos outros por meio de cortes. Estudo do roteiro para a avaliação dos gastos e viabilidade de produção.

DECURSO DA AÇÃO Conjunto de acontecimentos relacionados entre si por conflitos que se resolvem ao longo da história.

DESENHO DE PRODUÇÃO Procura de financiamento necessário para levar o projeto adiante.

DESENHO DE PROGRAMAÇÃO Ver **GRADE**, **ANTIPROGRAMAÇÃO**, **CONTRAPROGRAMAÇÃO**, **PROGRAMAÇÃO EM CANASTRA**.

DESFOCAR A câmera altera o objeto focado.

DIALETOS É a forma como uma língua é falada em determinada região específica.

DIÁLOGO Corpo de comunicação do roteiro. Discurso entre personagens.

DIARREIA DRAMÁTICA Mostra aparente de uma capacidade devoradora de materiais que faz que toda a produção seja pouca para as suas necessidades.

DIDÁTICA Doutrina do ensino e do método, direção de aprendizado.

DISCURSO (do latim, *discursu*) Peça oratória proferida em público. Fala.

DOLLY BACK *Travelling* ou grua de afastamento. A câmera se afasta do objeto.

DOLLY IN *Travelling* ou grua de aproximação. A câmera se aproxima 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.

DOWNLOAD Processo de cópia de arquivo entre computadores por meio da rede.

DRAMA Vem do grego e significa ação.

DRAMATURGIA É a arte de composição do texto destinado à representação feita por atores.

DRAMATURGO Aquele que escreve drama. É quem compõe o texto destinado à representação do humano.

EFEITO DOMINÓ Efeito em cascata ou em cadeia. Sugere a ideia de um efeito ser a causa de outro, gerando uma série de acontecimentos semelhantes de média, longa ou infinita duração.

EFEITO ESTRANHO Ver **SURPRESA**.

EGO É a soma total dos pensamentos, ideias, sentimentos, lembranças e percepções sensoriais. É a parte mais superficial do indivíduo, a mais narcisista. Compara-se o ego à figura do diretor.

EIXO Linha invisível traçada entre a câmera e a personagem na composição.

ELENCO Conjunto de atores selecionados.

ELIPSE Passagem muito rápida do tempo. Brusca e intensa.

EMISSOR Que transmite uma mensagem.

EMOÇÃO Provém do latim *emotionem*, "movimento, comoção, ato de mover". É um impulso neural que move um organismo para a ação. A emoção se diferencia do sentimento porque é um estado neuropsicofisiológico. Trata-se de uma reação.

EMPATIA Identificação do público com a personagem.

EMPÍRICO Conhecimento que provém, sob perspectivas diversas, da experiência.

ENCADEADO Fusão de duas imagens, uma se sobrepondo à outra.

ENGENHEIRO DE PRODUÇÃO O mesmo que um produtor executivo. Responsável pelos gastos e aquisição de produtos para a produção audiovisual.

ENQUADRAMENTO Área captada pela objetiva da câmera.

ENTRETENIMENTO Conjunto de atividades aliadas à criatividade, que o homem pratica sem outra utilidade senão o prazer. Brincadeira, distração, divertimento.

EPÍLOGO Cenas de resolução.

EQUILÍBRIO Estado de repouso em que se acham os corpos solicitados por forças iguais e contrárias, igualdade de peso, de forças entre dois corpos, compensação, harmonia.

ESCRITOR É o artista que se expressa por meio da arte da escrita ou, tradicionalmente falando, da literatura. É autor de livros publicados.

ESFUMAR A imagem se dissolve na cor branca ou se funde com outra.

ESPELHO Página do roteiro onde se anotam os dados sobre personagens, cenários, localizações etc.

ESQUEMA São representações gráficas sintéticas de ideias, fatos, conceitos, princípios, modelos, processos, entre outros conhecimentos.

ESTÉTICA Filosofia de belas-artes, ciência que trata do belo na natureza e na arte, beleza física.

ESTILO Conjunto das qualidades de expressão características de um setor ou de uma época, na história da literatura, das belas-artes, da música. Uso, costume, modo.

ESTRUTURA ou ESCALETA Fragmentação do argumento em cenas. Esqueleto da sequência das cenas. Estrutura dramática é o "como" se contará uma história.

ESTRUTURA PILOTO Estrutura inicial, a que conduz e norteia o trabalho a ser desenvolvido.

ETHOS Ética, não é exatamente a moral da história narrada. Sob o ponto de vista ficcional contém a razão por que se está escrevendo determinado material. Ver **FÁBULA**.

EVOLUÇÃO DA PERSONAGEM Processo de mudança da personagem ao longo da história.

EXPOSIÇÃO DE MOTIVOS Cenas explicativas, de informação.

FÁBULA Curta narrativa que contém uma lição de moral. Normalmente é uma narrativa inverossímil e fantasiosa com fundo didático e de boas maneiras.

FADE IN O surgir da imagem a partir de uma tela escura que se vai aclarando.

FADE OUT Escurecimento gradual da tela.

FANTASIA Considerado gênero cinematográfico. Em referência a criatividade não confundir imaginação com fantasia, já que esta elabora um mecanismo repetitivo de imagética e prazer.

FEEDBACK Utilizado como procedimento de um centro criativo de roteiristas ou dramaturgos de uma empresa cinematográfica ou televisiva. Alerto que deve ser autossuficiente e de retroalimentação (*feedback*), em outras palavras a resposta ao sistema criativo alimenta criativamente o sistema.

FICÇÃO Inventar, compor e imaginar. Recriar a realidade.

FLASHBACK Cena que revela algo do passado. Interrompe a ação dramática.

FLASH-FORWARD Cena que revela parcialmente alguma coisa que vai acontecer.

FLUXO DE CONSCIÊNCIA É caracterizado por decorrer no pensamento da personagem, como se esta estivesse falando consigo mesma, e pela desarticulação lógica dos períodos e frases.

FLUXO DE PENSAMENTO Correnteza de ideias, conceitos que fluem da consciência no ato de pensar.

FORÇA INTERNA Motivação que move a personagem de dentro para fora.

FORÇAS NÃO HUMANAS Que provêm de outras fontes, como a natureza ou sobrenaturais.

FOTONOVELA Ver **NOVELA**.

FRAGMENTAÇÃO Fracionamento, estilhaçamento. Ato de dividir em cenas ou fragmentar estruturas.

FREE LANCER Pessoa que faz trabalhos sem vínculo empregatício.

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 realiza.

GANCHO Momento de grande interesse colocado antes de um intervalo.

GANCHOS DE DIÁLOGOS Momentos de grande interesse inseridos dentro dos diálogos. Podem conter revelações. Mantêm o público em suspenso e servem de ponte para o próximo capítulo (nas novelas) ou episódio (nas minisséries).

GATONET Roubo ou interceptação indevida de sinal de TV a cabo.

GÊNERO Classe de assuntos artísticos da mesma natureza.

GIMMICK Recurso utilizado para resolver uma situação problemática. Mudança de expectativas. Giro curto na narrativa.

GLOBALIZAÇÃO É um fenômeno gerado pela necessidade da dinâmica do capitalismo de formar uma aldeia global que permita maiores mercados para os países centrais (ditos desenvolvidos) cujos mercados internos já estão saturados.

GRADE Funciona como uma espécie de calendário com mês, dia e horários dos programas de um meio midiático como um canal de televisão ou rádio.

GRANDE SINOPSE Está ligada à tradição europeia do *grand livre* (grande livro) e ao roteiro literário. Ocupa dez laudas por hora audiovisual e é mais detalhada.

GROUP CONTROL Conjunto de espectadores padrão que indicam tendências, admiração, frustração e uma gama de sentimentos por programas exibidos ou a ser exibidos, apontando direções na confecção das grades de programação. Empresas especializadas cuidam dessas pesquisas sobre a trajetória da telenovela assessorando e auxiliando o autor.

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.

HUMOR Disposição de espírito. Veia cômica, ironia delicada e alegre. Graça.

IBOPE Órgão que afere a audiência dos meios de comunicação no Brasil.

ID Termo freudiano usado pelo autor para designar metaforicamente a figura do roteirista, o inconsciente, aquele que sonha. Sendo o ego o diretor, aquele que se apresenta em público, e o produtor o superego, aquele que corta custos e coloca todos na crua realidade.

IDEIA Semente da história. Primeira ideia. É um exercício mental oriundo da imaginação. Ver **IMAGINAÇÃO**.

IDENTIDADE Mistura dos valores individuais e universais que dão forma à identidade da personagem expressa por seu texto, subtexto e ações.

IDEOLETO Número de palavras e expressões que cada pessoa possui, usa e repete como se fosse uma carteira de identidade verbal. Usado também como glossário ou listagem de palavras utilizadas pelas personagens principais. Não confundir com bordão.

IDEOLOGIA Ciência da formação das ideias. Tratado das ideias em abstrato, sistema de ideias, convicções religiosas ou políticas. Na prática todo emissor (produtor) atua sob o cerne de um sistema ideológico, seja ele qual for (político, econômico etc.). Todavia o autor escapole ao sistema ideológico que o abriga, já que a arte ultrapassa o tempo e espaço e, portanto, a ideologia que o patrocinou.

ILUSÃO DA REALIDADE Criação de uma falsa realidade ou realidade alternativa. Utilizada em mundos virtuais, cibernéticos, holográficos e games. Também em 3D.

IMAGEM Representação de algo pelo desenho, pintura, escultura, aparelhos médicos etc. Também em película e atualmente em bits. A imagem não só reflete a percepção do olho humano, mas também a imaginação do ser humano. Para alguns o século XX foi marcado pelos avanços da imagética em todos os campos.

IMAGINAÇÃO Trata-se de um exercício da memória. Capacidade fundamental de um ser criativo. Não está ligada à quantidade de memória e sim ao uso que se faz dela. Na maioria dos casos “se pensa em imagens” e se expressa em palavras. Daí a correlação dos termos imagem, imaginação e imagética. Faz parte de uma das qualidades do processo criativo.

INCONSCIENTE COLETIVO É a camada mais profunda da psique humana. É constituído pelos materiais que foram herdados da humanidade. É nele que residem os traços funcionais, tais como imagens ancestrais que seriam comuns a todos os seres humanos. Baseado nos estudos do professor Jung.

INDICAÇÕES Anotações sobre a cena, o estado de ânimo etc. Também existe o termo rubrica.

INSERT Imagem rápida recorrente que antecede um fato com significado específico.

INSPIRAÇÃO Ideia luminosa. É o começo e o fim de um poema, de um roteiro. Ou alguns momentos imaginativos entre o princípio e o fim. Uma revelação, ou mais empenho numa corrida de obstáculos. Conceito jamais definido corretamente, mas presente como qualidade do processo criativo.

INTENÇÃO Vontade implícita ou explícita da personagem.

INTENSIDADE DRAMÁTICA Força, energia, grau da tensão dramática. Ligada ao discurso dramático, ao diálogo. Concernente ao “quanto” dramático.

INTERATIVIDADE Interagir de forma recíproca com o meio. Empregado nos meios digitais.

INVASÃO Ocupação, dominação, agressão. Técnica de programação televisiva quando um canal tenta suplantar o outro em audiência. Existem vários tipos de invasão. Por exemplo: cabeça de ponte.

INVERSÃO DA EXPECTATIVA Provocar uma surpresa. Ir contra o antecipado ao espectador.

LEGENDA Comentários, títulos e subtítulos.

LINEAR Aquilo que segue em linha reta, sem desvios, complicações ou complexidade.

LINEARIDADE É um *continuum* sensorial e estético, um ***continuum*** **dramático.**

LOCAÇÃO Espaço utilizado para filmagens fora de um estúdio cinematográfico.

LOCALIZAÇÃO Situação de uma história no espaço.

LOGOS Palavra, discurso, estrutura verbal de um roteiro.

LONG SHOT ou FULL SHOT Plano geral, plano que abarca todo o cenário. Utilizado para mostrar um grande ambiente.

LOOP Fita ou aro. Pedaço de película cortado e separado para a montagem.

MACROESTRUTURA Estrutura geral do roteiro, o esqueleto das cenas.

MEIO Por onde se transmite a mensagem.

MEMÓRIA Faculdade de reter as ideias adquiridas anteriormente, lembrança, reminiscência. Narrações históricas, escritas por testemunhas presenciais, escritos em que alguém descreve sua própria vida. Ver **IMAGINAÇÃO**.

MICROESTRUTURA Estrutura da cena.

MINISSÉRIE Obra fechada, com vários *plots*, que se desenrola durante um número de episódios geralmente não superior a dez.

MISCASTING Distribuição incorreta de papéis.

MOVIOLA Máquina utilizada na montagem de filmes ou vídeos.

MUDANÇA DE EXPECTATIVAS Quando o curso da história muda de repente.

MULTICANAL Quatro canais a mais na gama de cada canal aberto.

MULTIPLOT Diversas linhas de ação, igualmente importantes, numa mesma história.

NARRADOR Aquele que conta ou narra uma história ou fato.

NOVELA Obra aberta com *multiplot*. Com história recorrente e situações redundantes.

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.

OLHO DA CÂMERA Objetiva. Dispositivo que capta as imagens.

OUTLINE É uma espécie de meio caminho entre a *story line* e a pequena sinopse, que chega ao tamanho de uma a duas folhas e contém o extrato da história e um leve perfil das personagens.

PÁGINA DE ROSTO O mesmo que capa.

PALAVRA EXPLÍCITA Palavra escrita para ser lida por uma segunda pessoa, intérprete. Exemplo: o ator, que a interpreta para uma multidão por meio de uma personagem.

PALAVRA IMPLÍCITA Palavra escrita que se encontra no livro, isto é, palavra para ser lida e não para ser declamada ou ser interpretada em voz alta.

PANORÂMICA (PAN) 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. Cena de passagem, não essencial.

PASSAGEM MUSICAL Serve para sublinhar um detalhe ou para realçar um momento de suspense.

PATHOS Drama, conflito.

PAUSA Interrupção temporária da ação, movimento ou som. Rubrica.

PEQUENA SINOPSE Sinopse composta de três a cinco laudas. Contém pequeno perfil de personagem.

PERÍODO GERACIONAL Constante, medida para vislumbrar a história da dramaturgia.

PERSONAGEM Quem vive a ação dramática.

PESO DA PALAVRA É o que diferencia como é a escritura para cada meio, teatro, cinema, televisão e novas mídias, de como a compreensão da sua palavra será sentida pelo receptor.

PIRATARIA Referente a cópia, distribuição e venda de materiais sem o pagamento dos direitos autorais.

PLANILHA Formulário para informações padronizadas; quadro demonstrativo, recurso que possibilita ao usuário a criação de tabelas analíticas.

PLANO MÉDIO Plano americano. Uma pessoa é vista da cintura para cima.

PLANO-SEQUÊNCIA Integra diferentes planos numa mesma tomada.

PLANOS FIXOS DE CÂMERA Planos captados em um determinado ponto e fixos num tripé.

PLOT Espinha dorsal dramática do roteiro, núcleo central da ação dramática.

PONTO CAPITAL É o momento máximo ou clímax, que não é necessariamente o ponto de maior intensidade dramática, mas sim o seu “por que”, o seu objetivo principal foi alcançado.

PONTO CULMINANTE O momento-chave do discurso. Ver **DIÁLOGO**.

PONTO DE IDENTIFICAÇÃO Relação convergente entre o público e a ação dramática. O espectador está integrado ao espetáculo. Abstraído. Arrebatado.

PONTO DE PARTIDA Conjunto de cenas que iniciam o espetáculo. Abertura.

PONTO DE VIRADA Mudança na qual a ação toma um novo rumo levando a história a um novo patamar.

PONTO DE VISTA SUBJETIVO A câmera se situa ao nível dos olhos da personagem e temos a sensação de estar olhando através dela.

PONTUAÇÃO MUSICAL Indicação musical no roteiro. Ver **PASSAGEM MUSICAL**.

PRÉ-AUDIÊNCIA Audiência que antecede a audiência real.

PREPARAÇÃO Cenas que antecipam uma complicação e/ou clímax. Tipo de cena essencial.

PROCESS SHOT Maneira engenhosa de simular movimento. Uma cena pré-filmada se projeta por trás dos atores.

PRODUÇÃO Causar, fabricar, realizar. É um dos tripés da realização artística. Produção, autoria e direção. Conhecida na antiguidade como mecenato a produção adquiriu vários nomes e aptidões durante os tempos. De todas as formas a produção é aquela que reúne os recursos necessários e as equipes especializadas, levando em consideração os fatores circunstanciais para concretização do espetáculo audiovisual.

PRODUCER LINE Profissional que costura as diversas fontes de produção.

PRODUTO AUDIOVISUAL Produto finalizado após a conclusão de todas a etapas de produção iniciadas com o roteiro.

PROGRAMAÇÃO DO VEÍCULO Ver **GRADE**.

PROGRAMAÇÃO EM CANASTRA Programação típica de TV a cabo. Geralmente é feita da seguinte forma: estreia um programa em horário nobre que depois é repetido durante uma semana nos diversos horários da programação até completar o ciclo de horários das 24 horas de programação. Utilização máxima do mesmo produto. Saturação.

PROGRESSIVO Movimento de aproximação da câmera a partir de um ponto referencial.

PROTAGONISTA Personagem principal de uma história.

QUICK MOTION Câmera rápida. Movimento acelerado.

RECEPTOR Quem recebe a mensagem.

REGRESSIVO Movimento de afastamento da câmera a partir de um ponto referencial.

REINO DA PERSONAGEM É a sinopse. Ver **SINOPSE**.

REMAKE É quando se produz novamente uma história já conhecida do público e que já teve uma produção anterior, ou mesmo mais de uma. Os casos mais comuns são de remakes de filmes e telenovelas.

REPETIÇÃO Usada em comédia. O roteiro repete situações dramáticas já conhecidas do público.

RESOLUÇÃO Final da ação dramática. Solução. Conclusão. Epílogo.

REVERSÃO DE EXPECTATIVA ou INVERSÃO DE EXPECTATIVA Aquilo que não se espera. São antecipadas ações que não ocorrem.

RITMO DRAMÁTICO É a consequência e a cadência dos tempos dramáticos.

RITMO Cadência do roteiro. Harmonia. É a qualidade que um roteiro possui de relacionar um conjunto de ações dramáticas dentro de um tempo dramático que consideramos ideal.

ROTEIRO Forma escrita completa de qualquer espetáculo audiovisual. Deve conter logos, pathos e ethos.

ROTEIRO DE FILMAGEM Ver **ROTEIRO TÉCNICO**.

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 câmera, iluminação, som etc.

RUBRICA Nota. Em roteiro são indicações referentes à ação e a estados emocionais das personagens.

SCREENPLAY Roteiro para cinema.

SCRIPT Roteiro pronto para ser entregue à equipe de filmagem.

SELEÇÃO Ato de escolher, escolha fundamentada, conjunto dos melhores (atores, diretores, equipe técnica etc.).

SEQUÊNCIA Série de tomadas.

SÉRIE Obra fechada, com personagens fixas, que vivem uma história completa em cada capítulo.

SET Local de filmagem.

SHARE Nome dado à porcentagem de televisores ligados.

SHOOTING SCRIPT Roteiro feito pelo diretor a partir do roteiro final com detalhes técnicos para a equipe de produção.

SHOT Plano. Imagem gravada ou filmada.

SIMPATIA Solidariedade do público para com a personagem.

SINOPSE Visão de conjunto. Narrativa breve. Argumento.

SITCOM Comédia de situação. Série fechada de humor, normalmente de *plot* único.

SOBRETEXTO É o conceito que está em jogo, mesmo que as palavras ditas no texto não se refiram explicitamente ao assunto que esteja em discussão. *Up* texto.

SOM Efeito produzido no órgão da audição pelas vibrações dos corpos sonoros, aquilo que impressiona o ouvido, ruído, emissão da voz ou qualquer outro efeito sonoro. Uma das seis partes essenciais do drama (música).

SOTAQUE Pronúncia peculiar a um indivíduo, a uma região. Uma das atenções na confecção do diálogo.

SPLIT SCREEN Divisão da tela mostrando, ao mesmo tempo, imagens de dois acontecimentos separados. Também pode ser múltipla, multiscreen.

STORYBOARD Série de esboços em sequência das principais tomadas ou cenas.

STORY LINE Síntese de uma história. Conflito básico em questão sob um determinado ponto de vista.

SUBPLOT Linha secundária de ação.

SUBTEXTO Sentido implícito. Entrelinhas. Pode se manifestar por gestos, atitudes e posturas das personagens, ou dar a entender na fala.

SUPEREGO Representa a censura das pulsões que a sociedade e a cultura impõem ao ID, impedindo-o de satisfazer plenamente os seus instintos e desejos. Papel que o autor se refere metaforicamente ao produtor. Ver **ID** e **EGO**.

SURPRESA 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. É chamado suspense menor.

SURREALISMO Movimento artístico e literário surgido em Paris nos anos 1920, inserido no contexto das vanguardas que viriam a definir o modernismo, reunindo artistas anteriormente ligados ao dadaísmo e posteriormente expandido para outros países.

SUSPENSE Antecipação urgente.

TAKE Tomada. Tem início quando se liga a câmera e dura até que ela é desligada.

TALENTO Aptidão natural ou habilidade, pendor. Conhecida como uma das qualidades criativas do homem como “capacidade para”, mais vulgarmente conhecida em inglês como *song*, a música que só aquele individuo escuta. Facilidade natural e intrínseca para tocar um instrumento, manejar a bola, escrever, dançar, assobiar etc.

TELEFILME Hipoteticamente filme feito e produzido exclusivamente para a televisão.

TELEGRAFAR Breve informação que se dá sobre alguma coisa que vai passar.

TELEVISIONPLAY Roteiro de ficção para televisão.

TEMA MUSICAL Música instrumental ou cantada repetida intencionalmente e que ajuda a evocar momentos-chave dentro de qualquer obra audiovisual.

TEMPO DRAMÁTICO Tempo estético. Cadência. A capacidade de fluir no espaço e no tempo em perfeita harmonia. Caracterizado pela síntese das horas, meses ou anos em momentos de espetáculo. Síntese.

TEMPO DRAMÁTICO PARCIAL Partes do tempo dramático total.

TEMPO DRAMÁTICO TOTAL É a soma de todos os tempos dramáticos parciais.

TEMPORALIDADE Localização de uma história no tempo.

TIPOLOGIA Conjunto de traços físicos, psicológicos e sociais que formam o perfil de uma personagem. Não confundir com "tipos" que são figuras caricatas usadas na comédia.

TOTALIDADE Princípio básico aristotélico que somado ao princípio da unidade e ao da credibilidade se concretiza nas exigências do drama. Dentro do princípio da totalidade toda história deve ter seu início, meio e fim. Mesmo que esse seja em aberto.

TRAILER Clipe de divulgação de qualquer filme que vai entrar em cartaz, com amostra de alguns trechos. Quase sempre contém uma narração.

TRATAMENTO FINAL Ver **ROTEIRO FINAL**.

TRAVELLING Câmera em movimento que acompanha, por exemplo, os atores enquanto caminham, com a mesma velocidade. Também qualquer deslocação horizontal da câmera.

TRILHA DRAMÁTICA História de uma personagem ou um grupo delas, onde estão contidos fatos e suas respectivas relações emocionais.

TURNING-POINTS *Plot points*. Ver **PONTO DE VIRADA**.

UNIDADE Principio aristotélico que concretiza uma das exigências do drama. O sentido da unidade ou integridade dramática reza que se retirarmos, transformarmos ou mudarmos uma das quaisquer partes do drama, mesmo isoladamente, mudamos todo o sentido da obra.

UNIDADE DE TEMPO Quantidade convencional de tempo que se torna termo de comparação entre grandezas da mesma espécie.

UNIDADE DRAMÁTICA Unidade dramática do drama. Ver CENA.

VALORES DRAMÁTICOS Pontos-chave de um roteiro.

VARRIDO A câmera corre, mudando a imagem de lugar rapidamente.

VEROSSÍMIL Aquilo que nos parece realidade.

VIABILIDADE ARTÍSTICA Comprovação da disponibilidade de técnicos e atores capazes de desempenhar satisfatoriamente determinados papéis.

VIABILIDADE DE AUTORIA Análise da capacidade e talento do autor para desenvolver o trabalho sugerido numa sinopse.

VIABILIDADE DE MERCADO Analise de público para o espetáculo e que faturamento pode representar.

VIDEOGRAFIA É toda identidade visual e design gráfico do produto audiovisual.

VISÃO DE CONJUNTO Visão do todo.

VONTADE DIRETA É a que se exprime no texto e se refere a alguma coisa concreta.

VONTADE INDIRETA É o subtexto, o impulso interior.

ZAPPING Troca de canais feita pelo espectador, criando sua própria programação.

ZIPPING Avançar ou retroceder a imagem de um filme saltando cenas e comprimindo o tempo dramático. Daí nasceu a expressão ZIP, tipo de compressão da mídia eletrônica que diminui o tamanho total do arquivo, permitindo transferir quantias maiores de dados em menos bytes.

ZOOM Efeito óptico de aproximação ou afastamento da objetiva.

ANEXO 3

POSFÁCIO E AGRADECIMENTOS

Desligo e cubro os três computadores, encaixoto as pilhas de livros e manuscritos que serão mandados para um depósito esquecido. Meu apartamento é um estúdio pequeno às margens da Lagoa, no coração de Ipanema, e não tem espaço para os restos mortais de um livro de um milhão de caracteres. Tranco as portas e coloco o cadeado na bicicleta. Vou para São Paulo entregar num CD os originais para a editora.

Reconheço que ficou muita coisa por dizer. A narrativa supercurta, a estrutura do depoimento cibernético, a nova classificação da publicidade ou da comunicação institucional na nova mídia e outros processos que foram estudados, mas dos quais tive de abdicar no decorrer do caminho porque tudo tem um limite e precisei reconhecer o meu. Posso citar, por exemplo, o jornalismo da nova era e alguma tônica que havia sobre autores e diretores que foram guardados para artigos ou pesquisas futuras. Enfim, me perdoem as faltas. Que foram muitas, mas não agudas.

O livro tem uma tendência enciclopédica, tenho medo de que fique caro e ninguém compre ou que o editor faça cortes ou até mesmo desista da edição. Foram inúmeros meses de meticuloso trabalho, sempre em busca das fontes mais seguras e criteriosas para o leitor. Acrescentei ao material existente sobre o tema meus próprios conceitos, conclusões e experiências.

Foi extenuante sim, tão prazeroso como frustrante escrever este livro. Como autor fui capturado pela busca do saber e vivi o universo das emoções contraditórias que qualquer caminhante nessa trilha se dispõe a experimentar.

Já escrevi vários livros, peças, roteiros, vivi em diversos países e culturas. Nunca cheguei a imaginar fazer este tipo de agradecimento que se segue. Aquele principal, sem o qual o livro não teria se materializado, pela simples razão de ter sempre me parecido clichê e presente já no nome do autor: o agradecimento à sua família.

Se este livro aconteceu foi permitido e solidificado graças à generosidade de meu irmão, doutor Sebastião José Loureiro Comparato, que com um gesto de

atenção e amor renovou minha existência. Também à minha mãe, Maria de Lourdes Loureiro Comparato, pela bondade expressa nessa jornada entrego meu amor filial. E *in memoriam* de meu pai Antonino Comparato.

Também importante a ajuda de várias instituições, universidades, amigos, alunos e profissionais que por meio de notas, documentação e trabalhos contribuíram direta ou indiretamente para a elaboração do texto. Cito particularmente a Universidade Autônoma de Barcelona, os professores Pilar Vázquez e Pere Luís Cano Alonso, os alunos e ex-alunos Alicia Briones e Xabier Puerta, bem como a Escola de Cinema de Munique, a Escola de Cinema de Berlim, a Universidade Católica Portuguesa, a Universidade de Londres, o British Film Institute, a Sociedad General de Autores y Editores (Sgae), a International Confederation of Societies of Authors and Composers (Cisac), a Universidade de São Paulo (USP), a Faculdade de Comunicação de Buenos Aires e o Centro de Documentação da TV Globo (Cedoc).

Destaco os roteiristas internacionais Xesc Barceló, Francesc Orteu e Jonathan Gelabert e o trabalho realizado em Barcelona por Eulàlia Carrillo i Torros, além da ajuda indispensável de uma gama enorme de profissionais cujo nome está presente no texto. Minha gratidão.

A Celso Garcia, Cesar Cardoso, Daniel Weller, Emanuel Jacobina, Ivana Rowena, Mauro Wilson e Sylvia Palma agradeço a boa vontade e generosidade, como também a indicação da parte jurídica feita pela advogada Raquel Lages Sarinho.

Para dar um final a este posfácio retiro da cabeça o meu chapéu de três pontas. Faço uma reverência final de agradecimento. Cada bico do chapéu é um obrigado.

Para o primeiro uma desculpa. Se algum criador foi esquecido ou se sentiu preterido, não foi por gaiatice, vingança ou injustiça. Tentei sempre me abrigar na imparcialidade, agradeço seu perdão por ter sido relapso.

Na segunda ponta do chapéu se encontra a pessoa que digitou na tela minhas palavras, trabalhou exaustivamente nos mais diversos horários, ajudou, pesquisou, atrapalhou, estimulou e criticou, mas acima de tudo foi indispensável. Meu talentoso assistente Romulo Barros, a quem agradeço, admiro e desejo promissor futuro profissional.

Antes de me retirar dedico a última ponta do chapéu ao leitor. Agradeço a ele que durante anos procurou por este livro em sebos, bibliotecas e casas de amigos. Espero que com esta nova edição possa recompensar esse tempo a que

me dediquei a outras atividades e não pude entregar meu carinho a quem nunca deixou de me buscar.

DC
São Paulo, SP, 13 de maio de 2009