

nordica

doc
comparato

roteiro

arte e técnica de escrever
para cinema e televisão



O LIVRO

Em 1982, **Doc Comparato** deu um curso de roteiros no Centro de Artes de Laranjeiras. Com o auxílio de sua amiga, a artista plástica e escritora Regina Braga, ele reuniu o material das aulas e, com "sangue, papel e lágrimas", construiu este livro, único no gênero em língua portuguesa. O resultado final é um guia prático para orientação dos que se iniciam na arte do roteiro, assim como um valioso texto de apoio e consulta aos profissionais do ramo.

Segundo o próprio **Doc**, "roteiro para cinema e tv é um campo de trabalho ainda pouco explorado no Brasil, sendo, portanto, riquíssimo em possibilidades... uma dificuldade é certa: falta quem ensine". Com este livro, já não falta mais.

ROTEIRO
ARTE E TÉCNICA
DE ESCREVER PARA
CINEMA E TELEVISÃO

DOC COMPARATO

ROTEIRO
ARTE E TÉCNICA
DE ESCREVER PARA
CINEMA E TELEVISÃO

Colaboração e redação final
REGINA BRAGA

Primeiro livro de "Play-Writing"
em língua portuguesa.



Todos os direitos reservados
sob a legislação em vigor.

© D. C. Produções Artísticas Ltda., Rio de Janeiro RJ, 1983.

© Doc Comparato, Rio de Janeiro RJ, 1983.

Capa:
Jane Maia

Revisão:
Henrique Tarnapolsky

Produção:
Cesar Cardoso

Direitos para a língua portuguesa adquiridos por:

EDITORIAL NÓRDICA LTDA.
Av. N S Copacabana, 1189
22070 Rio de Janeiro RJ

Fone: (021) 287-2147
Telegramas: Nórdica. Rio de Janeiro.
Telex: (021) 31810 NOCA BR

Depto. comercial e depósito:
Rua Pedro Alves, 233/237
20220 Rio de Janeiro RJ
Fone: (021) 283-4649

Composto na Gráfica Luz Ltda., Rio de Janeiro, RJ.
Impresso no Brasil — ref. 178/83

**A Aguinaldo Silva, Euclides Marinho e Leopoldo Serran,
roteiristas, amigos e companheiros na luta
pelo reconhecimento de nossa profissão.**

EPIGRAFE

"Estou convencido de que nada é mais importante na feitura de um filme do que um bom roteiro. Para quase todos os meus filmes precisei de um escritor, de um roteirista, para ajudar-me a colocar o preto no branco, a história e os diálogos. Isso não significa que tal colaborador seja um simples secretário encarregado de anotar tudo o que lhe digo. Ao contrário. Ele tem o direito e o dever de discutir minhas idéias e de sugerir as suas, ainda que seja eu quem decida em última instância.

Durante toda a minha vida, trabalhei com vinte e oito escritores diferentes. Aquele com quem mais me identifiquei foi certamente Jean-Claude Carrière. Juntos, a partir de 1963, escrevemos seis filmes.

O essencial num roteiro parece-me o interesse mantido por uma boa progressão, que prende a atenção dos espectadores o tempo todo. Pode-se discutir o conteúdo de um filme, sua estética (se a tem), seu estilo, sua tendência moral. Mas ele nunca pode entediar".

Luis Buñuel, o mais contestador dos cineastas

"Por melhor que se pague a um roteirista, ele nunca será pago o suficiente. Pois sem ele não há estória, sem estória não temos o filme, sem filmes não existe negócio e, por conseguinte, lucro".

Cecil B. De Mille, o mais hollywoodiano dos produtores

PRÓLOGO

Em 1982, estava eu em viagem de estudos pelos "States", mais precisamente em Los Angeles, quando recebo uma carta de Yan Michalski. Na carta, um convite para dar um curso de roteiros na recém-inaugurada C.A.L. (Centro de Artes de Laranjeiras).

Mais que um convite, a carta me trazia um desafio: ensinar.

Minha primeira reação foi de prazer. Sim, eu gostaria de ensinar, gostaria desse corpo-a-corpo com um público que meu próprio ofício de roteirista impedia.

A segunda reação, no entanto, foi de pânico: como é que se ensina? Ou melhor: por onde é que se começa?

Um personagem de Godard, no filme *La Chinoise*, diz uma frase que me ficou na memória: "Vou destruir o Louvre e depois estudar Museologia".

O que fundamentou minha postura frente ao desafio proposto foi exatamente o contrário da frase de Godard.

O que propus aos alunos e o que proponho neste livro é "estudar museologia e só depois destruir o Louvre".

Com isso quero sublinhar que minha proposta é a de ensinar a construir um roteiro de forma mais clássica possível, ie, de baixo para cima, exatamente como se constrói uma casa: começando pelas fundações.

Se depois de conhecer perfeitamente esse ofício de roteirista, o autor quiser inventar, renovar, "destruir o Louvre", o fará por sua conta e criatividade. Assim, este livro contém as noções primeiras, clássicas e "caretas", indispensáveis na formação de um roteirista.

Não acredito que alguém possa esculpir uma estátua sem antes saber como se trabalha a pedra — como não creio que este livro, por si só, formará roteiristas criativos.

Mas, tenho a certeza, o material aqui coletado é um guia correto para um iniciante e servirá de consulta básica para qualquer profissional envolvido no ramo.

Enfim, por querer ser eclético (atingindo variado público), tentei ser simples ao máximo, tanto no texto como na concepção geral do trabalho.

Roteiro para cinema e televisão é um campo de trabalho ainda pouco explorado no Brasil, sendo, portanto, um campo riquíssimo de possibilidades. A falta de conhecimento técnico e de profissionais atuantes é enorme, e, creio, esse quadro advém de várias necessidades. Porém, uma dificuldade é certa: falta quem ensine.

É claro que não foi somente o “prazer de ensinar” que me moveu em direção ao curso e ao livro.

Foi, também, o desejo de socializar um conhecimento que detenho e que, se me dá prazer e ganha-pão, certamente dará a mesma coisa a outras pessoas.

E, finalmente, uma outra razão: o interesse crescente das pessoas pela profissão de roteirista. Em todo lugar que vou, em todas as conversas que tenho, os inevitáveis milhões de perguntas, tipo, “como é isso de escrever para televisão e cinema?”

Enfim, não existe em língua portuguesa nenhuma publicação que manobre os conceitos básicos desta técnica, nem nos introduza na arte tão nova de escrever para tela pequena ou grande. Por conseguinte, da lacuna nasceu a busca, da busca a necessidade, e dela a realização. Taí, fiz o livro que gostaria de ter lido quando comecei a me profissionalizar.

Minha posição frente à indústria de comunicação de massa sempre foi e será a seguinte: a de oferecer com honestidade ao público o melhor possível. Assim, o

melhor da qualidade de informação, concepção artística e nível cultural.

E desse prazer de passar informação (e como uma coisa puxa outra), do desafio do curso nasceu o desafio do livro.

Mas como arranjar tempo para escrever um livro, dar as aulas e escrever meus roteiros?

Uma providencial coincidência mais uma vez se encarregou de resolver as coisas. Faltavam 5 dias para o início das aulas, quando minha amiga Regina Braga me telefonou; as vagas para o curso já estavam tomadas e ela queria saber se ainda haveria alguma possibilidade, talvez alguma desistência.

Esse telefonema não durou mais de 15 minutos. Quando desliguei, já tinha minha colaboradora, a pessoa que me ajudaria a construir o livro.

Se agora ele existe, devo também à Regina Braga e sua infinita paciência em gravar as aulas, transformar as aulas em texto, ampliar determinados itens, resumir outros, inventar alguns títulos e debater muito.

Agradeço também à diretoria da CAL, e falo de Eric Nielsen, Gustavo Ariani e Yan Michalski, por me propor um desafio que, espero, tenha sido respondido à altura do que esperavam de mim.

Para terminar, torno público meu reconhecimento aos alunos do 1º curso de roteiros da CAL, que contribuíram para este livro com textos, criatividade e incentivo. Ainda, ao incansável e amigo Pedro da Rosa pelo serviço de secretariado, à querida Vanilda Batista da Rosa pela datilografia e à Maria José pelos intermináveis chás de camomila.

A todos, de coração, meu muito obrigado.

Rio de Janeiro, 28 de janeiro de 1983

Doc Comparato

SUMÁRIO

Epígrafe / 7

Prólogo / 9

1º BLOCO: MECÂNICA DO ROTEIRO / 15

1. O que é um roteiro / 15

2. Etapas do roteiro / 16

3. Classificação geral do roteiro / 18

4. Análise crítica das diferenças e semelhanças entre cinema e televisão / 21

2º BLOCO: PONTO DE PARTIDA / 37

1. Teoria da idéia / 37

2. Idéias luminosas / 38

3. Construindo castelos no ar / 39

4. A necessidade social da arte / 41

5. Construindo um poema / 43

6. Criatividade e risco / 46

7. Idéias não surgem do nada / 47

8. Idéias valem ouro / 50

3º BLOCO: RUMO AO DESCONHECIDO / 53

1. "Story-line" / 53

I. Teoria / 53

II. Prática / 54

2. Argumento ou sinopse / 59

I. Por que se faz um argumento / 60

II. Conteúdo do argumento / 63

III. Observações na construção do perfil do seu personagem / 64

IV. Prática / 71

V. Percurso da ação / 75

VI. Centro da ação dramática — "Plot" / 82

VII. A origem da fábula / 90

VIII. Argumento final / 92

4º BLOCO: PLANO DE VÔO / 95

1. Estrutura / 95

I. Teorizando / 95

II. Planejando / 96

III. Emocionando / 98

IV. Surpreendendo / 102

2. Estrutura clássica /	105
I. Diagramas /	106
II. Estruturando /	113
III. Prática /	127
5º BLOCO: ALÇANDO VÔO /	133
1. Primeiro tratamento /	133
I. Unidade dramática /	133
II. O "Script" /	134
III. Imagem /	149
IV. Diálogo /	157
V. Microestrutura de cena /	170
VI. Prática /	178
6º BLOCO: VELOCIDADE DE CRUZEIRO /	193
1. Roteiro final /	193
I. Análise /	193
II. Mudanças e retoques /	198
III. Elenco /	200
IV. Direção /	203
V. Produção /	208
2. Outros roteiros /	216
I. Adaptação /	216
II. Espetáculos infantis /	219
III. "Shows" de variedades e musicais /	221
IV. Filmes institucionais, educativos e de treinamento /	222
V. Filme publicitário /	223
VI. Documentário /	223
VII. Fotonovelas, quadrinhos e rádio /	224
VIII. Humor /	225
7º BLOCO: ATERRISSANDO /	227
1. Mercado de trabalho /	227
2. Direito autoral /	228
3. Depoimentos /	234
APÊNDICE /	241
— Bibliografia /	241
— Glossário /	244
— Endereços e contatos /	250
— Quem é? Doc Comparato e Regina Braga /	261

1.º Bloco

MECÂNICA DO ROTEIRO

1. O QUE É UM ROTEIRO

Podemos definir um roteiro de diversas maneiras. A mais simples e direta: Roteiro é a forma escrita de qualquer espetáculo áudio e/ou visual.

Isto se aplica a espetáculos de teatro, cinema, televisão, rádio etc.

Basicamente um roteiro deve ter 3 qualidades essenciais:

Logos

Pathos

Ethos

LOGOS é a palavra, o discurso, a forma que daremos. É a organização verbal de um roteiro, sua estrutura geral.

PATHOS é o drama, o drama humano. Portanto, é a vida, a ação, o conflito do dia-a-dia gerando acontecimentos. Mesmo na comédia temos o pathos do humor.

ETHOS é a ética, a moral. É o significado da estória, suas implicações morais, políticas etc. É o conteúdo do trabalho, o que se quer dizer com ele.

2. ETAPAS DO ROTEIRO

Um roteiro é uma construção que obedece a um caminho lógico. São 5 as etapas que teremos que percorrer até o Roteiro Final, quais sejam:

Idéia

Palavra

Argumento

Estrutura

1º Tratamento

Primeira Etapa

Um roteiro começa sempre por uma idéia, por um fato que gera em nós o desejo de fazermos alguma coisa a partir dele. (Essa etapa deixaremos para examinar melhor no próximo bloco).

Segunda Etapa

Aqui nasce a "story-line"; a *palavra*. "Story-line" é a idéia anotada numa frase. Por exemplo: "minha história conta o drama de uma mulher que mata 4 filhas e depois enlouquece". É o enredo, a fofoca. Dizem que um bom roteiro, uma boa peça de teatro, pode estar contida numa simples frase.

Imaginemos que "Hamlet", de Shakespeare, cabe na seguinte frase:

— "Era uma vez um príncipe cujo tio, para tomar o trono, matou o rei, pai do príncipe; aí o príncipe entrou numa crise existencial, matou uma porção de gente e acabou morto".

Pode-se dizer que esta frase contém toda a história de Hamlet. É a história em uma só frase. A "story-line" é o fio-da-meada, o enredo. Uma "story-line" tem de 1 a 5 linhas, no máximo. (*Ver Plot*)

Terceira Etapa

Neste ponto, desenvolvemos a “story-line”, criando um argumento. A palavra *argumento* vem do latim, *argumentum*, significando justificativa. Aqui já começamos a delinear os personagens e, principalmente, a localizar a estória no *tempo* e no *espaço*. O argumento é importante porque vai dar o *perfil dos personagens e o percurso da ação* — a estória começa aqui, passa por ali, termina lá. Exemplo: “Minha estória começa no Rio de Janeiro em 1910. Chiquinha Gonzaga, compositora muito conhecida, foi convidada por...”, até o fim.

Quarta Etapa

Na quarta etapa construímos a estrutura. É o *como* vamos contar nossa estória. A estrutura é a fragmentação do argumento em cenas. Cada cena contém a localização no tempo, no espaço e a ação. Porém, será apenas uma descrição da cena — ainda não chegou a hora dos diálogos.

A estrutura é o arcabouço da sequência de cenas. (*Ver Estrutura*)

Quinta Etapa

Aqui começamos o 1º Tratamento. Os personagens serão desenvolvidos — quem é quem, como e por quê. Aqui surgem as falas, os diálogos, as aberturas de cena, desenvolvimento, fechamento de cena. Aqui vamos recheiar a estrutura colocando as emoções, personalidades e conflitos de cada personagem. É o acontecimento total de cada cena. O 1º tratamento significa o roteiro final sem revisão, correção ou ajustes.

Roteiro Final

Neste ponto, normalmente, um roteiro está pronto para ser filmado ou gravado. No caso de ser roteiro

para filme, pode ser chamado de "screenplay". No caso de ser para a televisão, "televisionplay" ou "script" para TV.

A propósito, essas cinco etapas servem de arcabouço didático para este livro. Vamos segui-las, analisá-las e, através delas, tentaremos embasar uma metodologia considerada mínima e indispensável na confecção de um roteiro para TV ou cinema.

Aqui, também, se faz necessária uma observação sobre a terminologia empregada — o leitor notará uma marcante presença de termos ingleses ou oriundos desta língua em diversas passagens e definições, o que seria muito difícil, para não dizer impossível, evitar.

A língua inglesa impõe a terminologia, através do poder tecnológico e industrial, e, por conseguinte, cristaliza e solidifica expressões.

Desta *invasão*, de que até os roteiristas russos não escapam, tentei sempre que possível buscar um correspondente em português.

3. CLASSIFICAÇÃO GERAL DO ROTEIRO

Quando escrevemos uma "story-line", já sabemos que *tipo* de estória vamos contar: — É um drama? Uma comédia? Uma aventura?

Para o trabalho prático-teórico do roteiro é necessário que saibamos essas classificações, para que não nos aconteça o desastre de acabarmos com uma estória que não é drama, nem comédia, nem suspense, nem coisa alguma.

É claro que podemos combinar essas classificações num só roteiro, como no caso da tragicomédia ou do

melodrama de aventura. Isso, porém, será um somatório e não uma dispersão.

A classificação mais ampla, e que está em vigor até hoje, é dada pelo *Screen Writers Guide*, publicado nos EUA.

Essa classificação é dividida em 6 itens, a saber:

- / AVENTURA
- / COMÉDIA
- / CRIME
- / MELODRAMA
- / DRAMA
- / OUTROS ("miscellaneous")

Subdivisões:

AVENTURA / bang-bang
ação
mistério
musical

COMÉDIA / romântica
musical
infanto-juvenil

CRIME / psicológico
ação
social

MELODRAMA / ação
aventura
juvenil
detetive e mistério
assassinato
social

romântico
guerra
musical
psicológico e mistério
psicológico

DRAMA

/ romântico
biográfico
social
musical
comédia
ação
religioso
psicológico
histórico

OUTROS

/ fantasia
fantasia musical
fantasia musical e comédia
fantasia "science-fiction"
farsa
horror
horror psicológico
documentário
semidocumentário
desenho
histórico
seriado
educativo
propaganda
tragicômico
mudo
e erótico

Vejamos alguns clássicos do cinema e como se inserem nessa classificação:

- / Aventura musical — *Camelot*
- / Comédia romântica — *O Diamante Cor de Rosa*
- / Crime psicológico — *Psicose*
- / Fantasia/"Science-Fiction" — 2001 — *Uma Odisséia no Espaço*
- / Aventura comédia — *Como era Gostoso o meu Francês.*

Como se vê, é da maior importância que se conheça essa classificação, pois ela nos ajuda a definir a *natureza* da "story-line".

4. ANALISE CRITICA DAS DIFERENÇAS E SEMELHANÇAS ENTRE CINEMA E TELEVISÃO

Neste ponto, vamos fazer uma rápida análise das diferenças e semelhanças entre Cinema e Televisão, enquanto indústrias, e as bases ideológicas dessas indústrias.

Televisão e Cinema são indústrias que produzem e veiculam a chamada Cultura de Massa. Estruturalmente, essas indústrias são compostas de 3 partes essenciais:

- O EMISSOR — (quem transmite a mensagem)
- O MEIO — (como a mensagem é transmitida)
- O RECEPTOR — (quem recebe a mensagem)

O que caracteriza a Cultura de Massa é o seu raio de ação, a possibilidade de atingir um enorme número de pessoas ao mesmo tempo.

Essa Cultura de Massa, fruto do desenvolvimento tecnológico, constitui um fenômeno cultural sem pre-

cedentes na história, e, exatamente por essa razão, levanta todos os tipos de questões relativas a uma nova arte.

Vamos ver, então, como funciona essa indústria produtora de uma nova arte e suas implicações éticas, estéticas e ideológicas.

I. O Emissor

No caso da Televisão, o *emissor* é o concessionário do Canal X, ie, a Empresa que explora comercialmente o Canal X.

No Brasil, a exploração de serviços de radiodifusão sonora e de imagens é monopólio do Governo Federal. Ao Governo é facultado permitir à iniciativa privada a exploração desses meios de comunicação, através de uma concessão a título precário, ie, pode ser revogada a qualquer momento.

O Departamento Nacional de Telecomunicação (DENTEL), órgão do Ministério de Telecomunicações, controla a distribuição de concessões à iniciativa privada e, também, seu funcionamento, através da Rede Nacional de Monitoragem, ou seja, todas as estações de televisão e rádio estão sendo controladas 24 horas por dia pelo Estado.

Os requisitos básicos para uma empresa se habilitar à concessão de um canal de rádio e/ou TV são os seguintes: todos os membros da Empresa têm que ser brasileiros natos e o capital da sociedade varia em acordo com a potência da emissora, ie, quanto maior a potência, maior o capital exigido.

Assim, podemos ver que o alcance da emissora varia de acordo com o capital do grupo concessionário.

O que nos mostra que é o Estado que decide *quem* vai ser o concessionário, baseado na seguinte premissa: quem tem maior capital tem maior potência e, conse-

qüentemente, maior alcance, e assim ganha a concessão. Este raciocínio, no entanto, é uma meia verdade.

Fatores políticos, falta de visão, oportunismo de governos e manobras empresariais favorecem grupos em detrimento de outros por vezes muito mais competentes, ricos, estáveis, que poderiam contribuir para uma melhora considerável do padrão artístico e cultural da televisão. Além de aumentar, indiscutivelmente, o mercado de trabalho. É o caso da TV-Abril (grupo Abril-Cultural) que perdeu a concessão para o grupo Bloch e Sílvia Santos, este último recebendo dois canais.

No Cinema. A produção nacional fica, em sua vasta maioria, concentrada na EMBRAFILME, que é sinônimo de governo, já que está ligada diretamente ao Ministério de Educação e Cultura de onde recebe verbas. Torna-se assim, por conseguinte, uma faca de dois gumes: ao mesmo tempo que se coloca como o único capital realmente de porte, capaz de vencer a indústria multinacional que invade o mercado e sufoca o realizador brasileiro, censura e adia projetos em nome de um "comportamento ético e estético" compatível com seus padrões e conceitos, sem assumir, como se espera, a figura do verdadeiro produtor. Foi o caso do lamentável incidente com o filme *Pra Frente Brasil* (1982) e inúmeros outros projetos que são sumariamente engavetados, mesmo possuindo boas chances comerciais.

a) *ideologia do emissor*

No Brasil, como em qualquer país capitalista, o Capital, e os meios de produção desse Capital (Indústrias etc.), estão nas mãos de uma classe intimamente ligada ao Estado, a classe dominante. Como todas as classes (numa sociedade de classes), a classe dominante tem sua ideologia, e este *dominante* implica na imposição de sua ideologia ao restante da sociedade.

Mas o que é ideologia? Ideologia é, basicamente, *uma visão do real* específica de um grupo; é o conjunto

de idéias e valores (institucionais, religiosos, políticos, morais, artísticos etc.) *produzidos por uma classe*. Quando essa classe se torna *dominante*, ela populariza seus valores e idéias, transformando-os em *senso comum*, ie, passam a ser considerados como *verdades* por toda a sociedade.

A conservação dessas idéias e valores, oriundos da classe dominante, Gramsci dá o nome de Hegemonia.

Ideologia é, portanto, uma visão do real específico de vários indivíduos e Hegemonia é a conservação da Ideologia da classe dominante.

Assim, podemos ver como a televisão reproduz essa hegemonia, transmitindo os valores e idéias da classe dominante.

É claro que existem diferenças entre os grupos concessionários — no entanto, são diferenças de superfície e não diferenças estruturais.

Ora, qualquer sistema tem suas defesas, suas maneiras de evitar as *infiltrações* de ideologias contrárias. É aqui que entra o trabalho da censura, em sua tentativa de controlar a popularização de idéias e valores diferentes.

No campo das artes, a censura exerce esse controle através da proibição de livros, filmes e espetáculos e também através do controle das verbas de produção, exercendo a chamada *censura econômica*.

Normalmente, nas democracias de tipo capitalista, essas pressões de fundo ideológico são menos fortes, posto que ao Capitalismo interessa a Produção de Bens de Consumo em larga escala e a existência de um mercado consumidor cada vez maior. É claro que isto coloca o problema da colonização cultural, ie, os países mais ricos, como, por exemplo, os EUA, através da Indústria de Cultura de Massa, acabam por impor sua cultura aos países que não conseguem se opor ao poderio do mercado americano.

No entanto, a história nos mostra que, mesmo dentro das sociedades liberais, existem momentos onde a pressão alcança pontos máximos de repressão, censurando qualquer obra que ponha em xeque os valores da classe dominante, não só censurando as obras como perseguindo seus criadores.

É o caso da época negra do macarthismo nos EUA e, mesmo, no Brasil em seus momentos de maior repressão.

De qualquer maneira, vemos que todos os sistemas são organizados de forma a evitar e controlar as possíveis infiltrações de valores e idéias contrárias à classe dominante. É claro que nos países de governos totalitários as pressões são muito maiores e contínuas, como é o caso da China e da União Soviética.

b) *monopólio cultural e renovação cultural*

Vemos, então, que o corpo de uma sociedade é basicamente composto de um grupo ortodoxo que *resiste à renovação* (imbuídos que estão do *senso comum*), um grupo *favorável à renovação* de alguns valores (porém, não todos), e, finalmente, um pequeno grupo que *deseja a renovação*, os chamados grupos de vanguarda — política, artística etc.

Neste último grupo estão os criadores, os que avançam o conhecimento e a cultura de um país — e, conseqüentemente, os que oferecem maior perigo à hegemonia de um sistema, na medida em que suas obras questionam valores.

O modo da Indústria de Comunicação de Massa desempenhar sua função ideológica é o de produzir uma cultura que tende para formas estereotipadas. Ferreira Gullar, em seu livro *Vanguarda e Subdesenvolvimento* sublinha esse fato quando diz que “a cultura de massa opera através de ingredientes (tornados sinais) como sexo, amor e violência (...). A cultura de massa é, assim, conservadora, pois jamais abre questões: apenas

vulgariza e repete conceitos estabelecidos nas camadas superiores da sociedade (...) como se eles fossem eternos e indiscutíveis”.

O que faz, então, um autor que tem vínculos empregatícios com a Indústria de Comunicação de Massa? Como é que ele passa *seu recado*?

Ora, sabemos que a qualidade intrínseca da grande arte e a de que “não pode ser reduzida ao sistema ideológico que contém”.* O que seria da obra de Sófocles, se seu valor só fosse considerado enquanto reflexo de uma sociedade escravocrata? Assim, o autor-criador escapa à ideologia na medida em que dá forma artística aos conflitos do homem do seu tempo, exprimindo suas aspirações e revelando a profundidade de suas paixões.

c) *tecnologia versus produção cultural*

Com o avanço tecnológico, surgiram as câmeras Super-8, simplificando e facilitando a produção de filmes caseiros, ou filmes de amadores.

Mas, se por um lado simplificava, por outro sofisticava ao máximo a tecnologia necessária para a produção do filme feito por profissionais.

Assim, se por um lado a figura do produtor ganhou dimensões de indústria, por outro lado o avanço tecnológico possibilitou produções mais baratas, dando ao cineasta iniciante a possibilidade de produzir filmes sem implicações mercadológicas. Foi esse comportamento, esse novo modo de fazer cinema, que possibilitou o surgimento de uma nova estética no cinema brasileiro.

Foi a fase de “uma idéia na cabeça e uma câmara na mão”, frase cunhada por Glauber Rocha e válida até hoje.

O problema da veiculação foi resolvido com a abertura de inúmeros cine-clubes e por exibições realizadas

* Macharey, em *Da Ideologia*, p. 262, Zahar Editores.

em lugares que não tinham nada a ver com as tradicionais salas de projeção.

O mesmo fenômeno acontece, agora, no campo do "videotape", com o aparecimento das câmaras portáteis, aparelhos de "videocassete" etc., embora mais no formato de pequenos grupos independentes, de pequenas indústrias de caráter quase artesanal, do que em produções individuais.

Queremos aqui sublinhar a importância desses criadores que, utilizando-se de meios bastante precários, mantêm abertos os caminhos da criação de novas estéticas, renovando a produção cultural nos campos do cinema, do livro e da poesia.

De qualquer maneira, queremos também sublinhar o fato de que a produção de um filme para a televisão ou cinema se tornou de tal maneira cara e complexa que é quase impossível ser tratada artesanalmente, posto que a qualidade técnica é altamente dispendiosa e sofisticada.

Neste momento, no Brasil, a televisão já é considerada uma indústria de porte. O cinema ainda encontra dificuldades, mas certamente encontrará um caminho para seu desenvolvimento como indústria.

II. O Meio (diferenças técnicas e de linguagem entre televisão e cinema)

Em que e como diferem Cinema e Televisão como meios de comunicação? Quando examinamos a questão, encontramos que diferem quanto à técnica, linguagem, e quanto às características básicas.

a) técnica

A primeira diferença é a seguinte: cinema é celulóide, a imagem se dá por *transparência*. Já na televisão, a imagem se dá por *emissão de impulso*. Sendo o

meio diferente, a cor, a acuidade visual, enfim, tudo que nosso olho percebe, é totalmente diferente. Como se sabe, a imagem na televisão é formada por 350 linhas, enquanto no cinema a imagem chega a ter 1.500 linhas, o que representa maior nitidez de imagem.

Também o momento da feitura é totalmente diverso; quando filmamos, não temos como saber se o que foi filmado está bom ou não — a única maneira é revelando o filme. Já na televisão é só voltar a fita e lá está o que foi gravado.

No entanto, já estão acoplando gravadoras de VT às câmeras de filmagem; dessa maneira o diretor já pode saber se o que foi filmado está bom ou se precisa ser refilmado, facilitando enormemente o processo de filmagem.

É o chamado *Hibridismo* — esse hibridismo vai além do mero acoplar de câmeras, visto que alguns diretores estão gravando em VT e, depois, transcrevendo para película, ou vice-versa. Exemplo desse processo é o filme *Mistério de Oberwald* de Antonioni. Também Renato Aragão já se utilizou dessa técnica.

Outra diferença está no alcance: o cinema é um “narrow work”, ie, feito para o seletor público das salas de projeção, enquanto a televisão é um “network”, ie, feito para ser visto em cadeia em todos os lares do país. Mesmo assim, também isso já apresenta mudanças: o cinema é exibido na televisão e a televisão já se dividiu em TV a cabo, circuito interno, UHF etc.

Nesse ponto, já podemos falar de “narrow TV” e “netfilm”.

b) diferenças de linguagem

Quanto à linguagem, a diferença básica está no discurso: na televisão, é *interrompido*, no cinema, é *contínuo*.

O discurso interrompido tem que ser construído para manter, antes e depois da interrupção para co-

merciais, o mesmo grau de atenção do público telespectador. Já no discurso contínuo, não há essa necessidade.

A linguagem da televisão é *polimórfica* — no espaço de uma hora de programação, temos diversos tipos de linguagem, tais como novelas, filmes de cinema, jornalismo, publicidade etc.

Já o cinema é *monomórfico* — um filme é a mesma linguagem durante toda sua projeção de cerca de 2 horas, com o estilo do diretor e a estória do autor.

c) *língua e televisão*

Uma crítica comum feita à televisão é a de que está homogeneizando a língua, ie, anulando as características básicas do *falar* de cada região do país. Isto é muito questionável, já que, por exemplo, não consta que o padrão da BBC de Londres tenha modificado as maneiras de falar das diversas regiões e condados britânicos nem que as telenovelas mexicanas, líderes de audiência no Peru, tenham interferido de maneira drástica no *falar* peruano.

Queremos acentuar, aqui, que não consideramos a *máquina* mais forte que o homem. Os valores culturais de uma sociedade são transformados por diversos fatores, sendo a *máquina* simplesmente um deles, e ademais existem valores e tradições culturais que permanecem através dos tempos.

A língua de um país evolui e, certamente, não falamos mais o português de Portugal, da mesma maneira que os brasileiros do ano 2030 não falarão o brasileiro de hoje.

A língua é um corpo vivo em constante transformação, com, sem, ou apesar da *máquina*.

Em minhas várias conferências pelo Brasil, tenho notado um medo quase atávico dos professores das diversas Faculdades de Letras pela televisão. Esses pro-

fessores parecem esquecer que a palavra escrita não morre — um roteiro de TV é feito com palavras.

Talvez, e isto é certo, a televisão não tenha ainda encontrado o seu devido lugar nos lares brasileiros, isto é, o de ser apenas o que é: um *eletrodoméstico* que informa, entretém e amplia horizontes e que pode ser desligado a qualquer momento. Isto, é claro, se deve às características sociais e históricas do Brasil, país rico, pobre, desenvolvido e subdesenvolvido, ao mesmo tempo — em explosões constantes e com espaço para todos.

Se olharmos para trás, vê-se que tínhamos medo da fotografia que iria matar a pintura, do rádio que acabaria de uma vez com o livro e do cinema que exterminaria o teatro.

A televisão chegou para ficar e dela não escaparemos, como, possivelmente, será impossível não viver a *holografia* dos anos 90. Vivemos, isto sim, um momento de transição que passará — a Rádio Nacional dominava as telecomunicações do Brasil nos anos cinquenta, hoje temos uma das maiores redes radiofônicas do mundo, são centenas de emissoras irradiando notícias, cultura, prestando serviços, dando emprego para milhares de pessoas e incrementando, indiretamente, a indústria fonográfica.

Enfim, o monopólio da radiodifusão morreu e dela nasceu um concorrido mercado de trabalho, auto-suficiente e independente.

Atualmente (1983), assistimos a nível mundial à morte das salas de projeção, mas não da arte cinematográfica. No Brasil, vemos a queda da audiência média das telenovelas e o aumento considerável da indústria livreira.

De acordo com as últimas estatísticas, nunca se leu tanto no Brasil, o que deveria deixar qualquer professor ou autor nacional satisfeito. Mas, infelizmente, nossa indústria editorial é confusa, vampiresca e precisa com

urgência de saneamento. Paga-se mal, com atraso, às vezes não se paga ao autor e, pior, o escritor estrangeiro é sempre considerado mais vendável.

Em resumo, não se investe no talento dos nossos criadores. Não se investe na arte da palavra.

d) *características*

Já falamos das 3 qualidades básicas de um roteiro — essas qualidades são o *Logos*, o *Pathos* e o *Ethos*. Na televisão, assim como no cinema, o *Ethos* permanece o mesmo, já que está ligado à questão do Emissor.

A diferença se apresenta no *Logos*, ie, na forma que vai ser usada para contar a história. É o discurso cinematográfico, contínuo e monomórfico e o discurso televisivo, interrompido e polimórfico.

O *Pathos* também não difere muito — o drama, o drama humano é sempre o mesmo. O que pode mudar é a profundidade dramática — na televisão ela tende a ser menos profunda, o que não quer dizer pior. Diz-se que a televisão ganha em extensão e perde em profundidade, isto é, possui uma audiência continental com uma apreensão nula. Assim, você seria capaz de contar o antefinal da última novela? Mas, certamente, se lembraria do último filme a que assistiu. A televisão possui momentos inesquecíveis. Lembra-se do homem na Lua?

e) *palavra*

A palavra tem um peso diferente de acordo com o meio de comunicação. Uma pesquisa demonstrou que o *tempo de atenção* (a quantidade de minutos em que estamos atentos a alguma coisa, após os quais nosso nível de atenção passa a declinar) varia muito de um meio de comunicação para outro.

Vamos às variações desse *tempo de atenção* e sua relação com o peso da palavra.

Palavra Pura — é a palavra impressa, quando a relação entre leitor e autor se dá unicamente via livro — aqui, o peso da palavra atinge seu máximo. É por esta razão que escritores e poetas passam horas atrás de uma palavra que exprima exatamente o que querem dizer.

No livro, o *tempo de atenção* está por volta da 50ª página — se até lá o texto não tiver conseguido prender a atenção do leitor, possivelmente será posto de lado.

Palavra Viva — é a palavra através de ator, aliada às emoções e gestos. No teatro, o *tempo de atenção* está entre o 30º e o 45º minuto. Com isso queremos dizer que o autor de teatro tem esse tempo para prender a atenção do público — se, ao final desse tempo, o espectador não tiver sido *fisgado*, o 2º ato, provavelmente, encontrará o teatro vazio. Os primeiros minutos de uma peça, em geral, são prejudicados pelo movimento da platéia, pelos retardatários, pelas últimas tossidas etc. Isto leva pelo menos uns 10 minutos.

Só por aí podemos ter uma vaga idéia do que significa (para um artista) *fisgar* e manter a atenção de um público de 20.000 pessoas, como é o caso dos grandes intérpretes de nossa música popular.

Palavra versus Peso na Imagem (no cinema) — a palavra perde consideravelmente sua importância, substituída pelo maior peso da imagem. Há o que se denomina de *distorção de dimensão*, ie, a tela é enorme, a boca do ator é descomunal, a imagem nos engloba; além do fato de ser mostrado numa sala escura, o que ajuda a concentração. Assim, no cinema, o tempo de atenção é determinado pela intensidade do tempo dramático de sucessão de imagens. Aqui, o *tempo de atenção* cai para 20 minutos, ou o final do 2º rolo.

Palavra e Televisão — na televisão o *tempo de atenção* cai para 3 minutos — se ao final desse tempo não tivermos sido *fisgados*, mudamos de canal. O fato de

que a televisão está num ambiente iluminado, onde as pessoas estão conversando, o telefone tocando, as crianças chorando, a panela no fogo etc., exige que o tempo dramático seja incisivo, as ações se sucedendo com muito maior dinamismo que no cinema. Aqui, o peso da palavra é muito menor.

Mesmo dentro de uma cena mais longa, temos que ter um grande número de tempos dramáticos diferentes, i.e., de intenções múltiplas. Do contrário, a ação não se sustenta e o espectador muda de canal.

Exemplo disso, é o filme de cinema passado na televisão — observa-se que uma imagem construída para ser vista na enorme tela das escuras salas de projeção, perde em eficiência quando mostradas na confusão de uma sala caseira, e mais ainda, pelo pequeno tamanho da tela da televisão. Além disso, um filme para ser visto em fluxo contínuo é altamente prejudicado pelos cortes de entrada dos comerciais. Resultado: o espectador, geralmente, sente sono, não consegue manter a atenção.

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

Um bom exemplo é o filme de propaganda, o comercial. Um comercial tem em média 30 segundos de duração e seu *tempo de atenção* é de 7 segundos. Pensem no dinamismo de ação necessário para *fisgar* a atenção do espectador e, ainda por cima, vender o produto.

Para termos uma idéia da equivalência de ação dramática, basta sabermos que, em média, para uma cena de teatro, temos 3 cenas de cinema e 12 de televisão.

III. O Receptor

Quando uma pessoa se propõe a assistir a um espetáculo, dentro dela estão armadas uma série de expecta-

tivas, expectativas essas que estão ligadas à sua classe social, padrão cultural e, finalmente, à sua mitologia, seus desejos, suas fantasias.

Assim, como falamos anteriormente, a programação de televisão também obedece a um critério mercadológico, ie, baseado no receptor.

Para que se saiba exatamente como organizar uma programação, temos o departamento de pesquisa, e, também, nossa intuição. Se tivermos uma noção de nossas possibilidades autorais e com base nas pesquisas, temos uma boa chance de criar um programa adequado.

É um erro pensar que um excelente autor de histórias infantis também o é para novelas. Cada autor tem um tipo de inteligência criativa — e é muito raro encontrarmos autores que sejam, igualmente, criativos em todos os gêneros.

Outro assunto de importância é saber o destino dos filmes para televisão e cinema. Pela própria existência da Cultura de Massa, dirigida para mercados cada vez maiores, passou a ser necessário que um filme tenha uma característica *universal*, ie, que possa ser compreendido e aceito pelas diversas culturas que compõem esse mercado.

Ora, uma das características básicas da televisão é a velocidade com que a informação é passada ao público, não permitindo que o espectador tenha tempo de parar e refletir sobre o que foi mostrado, como acontece, por exemplo, quando se lê um livro ou um jornal. Assim, o cinema e a televisão eram chamados entretenimentos *passivos*, ie, não se podia voltar atrás para rever ou canalizar uma determinada cena, ou diálogo, ou expressão de um ator, requerendo-se do escritor um roteiro sempre claro e de compreensão direta. Esse termo pouco lisonjeiro perdeu a validade com o advento do "videocassete", mesmo sendo o "videocassete" ainda capricho de poucos e de comercialização restrita.

Entretanto, pelas características básicas do veículo, vemos que a linguagem da televisão tende a ser mais sintética, mais rápida, de modo a ser assimilada instantaneamente.

Então, esse esquematismo de signos (universalidade) decorre da própria natureza da Cultura de Massa, impedindo um maior aprofundamento formal ou temático, mas nem por isso diminuindo a qualidade dessa arte.

Com isto queremos dizer que, quando criamos um espetáculo para a massa, temos que usar uma linguagem que tenha esse caráter de síntese, de linguagem coletiva, universal, que permite que os homens se comuniquem de maneira mais eficaz.

Um exemplo do que já está acontecendo é dado pela Antena de Disco, ou seja, uma antena que o cidadão instala em sua casa e que está voltada para um satélite espacial, satélite este que recebe e difunde programas de televisão do mundo inteiro. Assim, já se tornou possível captar um programa japonês, mudar para um francês e terminar a noite assistindo a um programa chinês.

Conclusão

Chegamos, então, à conclusão de que a televisão produz uma Arte Industrial, que esta Arte é uma criação coletiva e autoral, ie, que depende de uma vastíssima equipe, e, finalmente, que essa arte joga no código do permitido.

Temos que nos lembrar que trabalhamos dentro de um espaço definido, seja TV ou Cinema, que esse espaço nos impõe limites e que devemos lutar sempre pela ampliação destes limites, mesmo que nossas armas sejam só palavras.

Devemos estar atentos para nunca ferirmos nossos valores básicos, nossa postura de seres conscientes e responsáveis perante a população que vai receber nossa mensagem.

Lembrar que não podemos ser reduzidos ao sistema ideológico que nos abriga e sim dar forma artística (dramática) aos conflitos do homem do nosso tempo. Expressar suas aspirações, necessidades, contradições e complexidades. Mostrar o mundo injusto que nos cerca e revelar a profundidade das paixões.

Cultura de Massa: Produto Industrial

Finalizando esta análise, vamos citar o que Artur da Távola considera como sendo os vetores básicos que interferem na arte industrial:

A *comunicação* pela televisão como sendo um *produto industrial* e, portanto, fruto de necessidades, ingerências e consumo.

Vetores: publicidade, finalidade educativa, opinião pública, serviço, informação, profissionais (os autores), empresa (visando lucro), público, mercadologia, censura governamental, arte e crítica.

2.º Bloco

PONTO DE PARTIDA

1. *TEORIA DA IDÉIA*

Antes de tudo, o homem é um ser que indaga. É um curioso, um perguntador jamais satisfeito com as respostas; assim, evolui.

E tanto coloca questões a si próprio quanto inventa respostas; assim, cria.

A semelhança do Criador, ele também é criador, criativo. Mas esta é uma explicação que não basta, queremos mais, queremos saber o "*como*" e o "*porquê*", para que possamos desenvolver nossa capacidade criativa, para que possamos manejá-la.

Teorias sobre a criatividade existem várias, surgidas dos mais diversos campos da atividade humana. Mas nenhuma delas, em verdade, esclarece muita coisa. No entanto, hoje já sabemos que existe um fator genético que predispõe, aliado a fatores ambientais, alimentares, culturais etc. Sabemos que um indivíduo nascido de mãe desnutrida e que ainda por cima não recebe alimentação e educação adequadas, tem sua inteligência seriamente danificada. E também sabemos que o indivíduo em condições favoráveis, e, sendo bem estimulado, tende a desenvolver suas potencialidades criativas.

É então, a inteligência, a criatividade, uma questão de classe? Geralmente, os intelectuais, artistas, cientistas etc., surgem na chamada burguesia? Genético? Certamente que não — mas sim pelas condições favoráveis ao desenvolvimento.

Digamos que o mundo fosse um mundo justo, todos os indivíduos com direitos iguais a moradia, alimentação, educação; seriam todos igualmente criativos? A história nos mostra que não. E a questão se coloca: Por que não? Aqui, começa o mistério da diferenciação. No próximo item, vamos dar uma olhadela em algumas tentativas de esclarecimento desta questão. Antes, porém, uma rápida definição do que se entende por Idéia, Criatividade e Originalidade, aplicadas à dramaturgia.

Idéia é um processo mental oriundo da imaginação. Criatividade é a concatenação dessas idéias.

Originalidade é o que faz um texto ser diferente de um outro; é a sua marca individual no texto, seu estilo. Por esta razão se fala do “universo” de um poeta, da “cosmogonia” de um artista. Na verdade, os dramas e comédias contam basicamente a mesma velha história do homem e seus conflitos. A diferença está em *como* determinado artista conta a mesma velha história.

2. IDÉIAS LUMINOSAS

Na tentativa de responder à questão da Diferenciação, inúmeros pesquisadores têm se dedicado ao estudo da inteligência e da capacidade criativa do homem. Vamos ver alguns desses estudos, tendo em mente, porém, que são *tentativas* de compreensão do processo criativo e não verdades absolutas.

Francis Galton, pesquisador europeu, desenvolveu a tese de que a inteligência e a criatividade eram de

base puramente genética. Esqueceu-se do meio-ambiente, das influências políticas, culturais, alimentares etc. Esta tese serviu de embasamento para a teoria da Raça Pura, na Alemanha de Hitler.

Nos Estados Unidos da América do Norte, vamos encontrar dois cientistas, Terman e Cox, que desenvolveram um teste que deveria checar com um mínimo de erro a inteligência do homem. Esse teste, conhecido como teste de **QI**, visava determinar o grau de inteligência do indivíduo, levando em conta fatores genéticos, culturais etc. Segundo a teoria, a inteligência varia de 70 até 200. Para a primeira aplicação do teste, e visando uma amostragem, reuniram um grupo de pessoas dos mais diversos estratos culturais e sociais. De acordo com a gradação, os resultados foram os seguintes:

Filósofo — **QI** de 180

Poeta, dramaturgo e afins — 160

Cientista — 155

Músico — 145

Soldado — 125

Descobriu-se, depois, que eles mediram somente a capacidade de raciocínio lógico, com ênfase na rapidez do raciocínio.

Foi Anne Roe que colocou ser impossível medir-se a criatividade. Ela observou que a capacidade criativa varia enormemente, e que existem vários tipos de inteligência criativa, tais como a inteligência matemática, a filosófica, a artística etc.

3. CONSTRUINDO CASTELOS NO AR

Neste ponto vamos falar de Freud — suas pesquisas sobre criatividade são de tal importância, que qualquer

texto sobre o gesto criativo que não as inclua, certamente estará incompleto.

Depois de Freud, vários pesquisadores se debruçaram sobre o tema, fazendo o que chamamos de “re-leitura” das pesquisas do médico vienense. Entre esses pesquisadores, podemos apontar as figuras de Melanie Klein e Lacan.

Em *Escritores Criativos e Devaneio*, escrito em 1907, Freud compara o escritor ao “sonhador à plena luz do dia”.

Mas o que é este sonhar acordado? Freud parte da tese de que a pessoa feliz não fantasia, posto que as fantasias são desejos insatisfeitos. Também os sonhos noturnos seriam realizações de desejos reprimidos, que só se expressam de forma distorcida — é o que Freud chama de “distorção onírica”. O mesmo princípio se aplicaria ao Mito, “vestígios distorcidos de fantasias plenas de desejo de nações inteiras” — são os chamados “sonhos seculares”.

Jung, em suas pesquisas, parte daí para construir sua teoria do “inconsciente coletivo”.

Assim, a fantasia (o sonhar acordado) seria a correção da realidade insatisfeita, a invenção de uma realidade onde todas as necessidades boas e más estariam preenchidas.

Segundo Freud, o escritor criativo, e o “sonhador à plena luz do dia”, fazem exatamente a mesma coisa que a criança quando brinca — reorganiza o mundo de um modo que lhe agrada ou castigue, usando para isto a matéria-prima do imaginário, que são as fantasias.

O brincar para a criança é uma atividade na qual ela investe grande quantidade de emoção, estabelecendo vínculos entre a realidade e o imaginário — o brincar da criança é determinado pelo desejo de ser adulto. No entanto, a criança distingue perfeitamente o imaginário da realidade, e gosta de ligar seus objetos às coisas

do mundo real. É isto que diferencia o “brincar” infantil do “fantasiar” adulto; já que os adultos “brincam” (fantasiam) para fugir do real.

Assim, o brincar do artista reside em utilizar as fantasias, o devaneio, de uma forma concreta, através de tintas, palavras ou mármore — o resultado é a obra de arte.

Freud observa que diversas línguas deixam clara esta ligação entre brincar e criar. No alemão, as palavras *Spiel* (peça) e *Spiel* (brincar) dão origem a *Lustspiel* ou *Trauerspiel* (comédia e tragédia — literalmente “brincadeira prazerosa”).

Também no francês a relação se mostra no substantivo *jeu* (jogo) e no verbo *jouer* (jogar, executar, tocar um instrumento, representar no teatro etc.). E em português *peça de teatro* relacionado com *pregar uma peça* (brincar).

No entanto, como observa Freud, esta insatisfação com uma realidade que não preenche sua necessidade, faz do escritor criativo um indivíduo “à margem” — geralmente ele não consegue se integrar ao meio, torna-se um “marginal”. Sua integração ao meio se dá via literatura, na medida em que cria realidades ficcionais que correspondem às fantasias do ser humano em geral. É deste modo que o artista reencontra a realidade. Mas, segundo Freud, naqueles que não são artistas, a habilidade em obter satisfação das fontes do imaginário é muito restrita.

4. A NECESSIDADE SOCIAL DA ARTE

Agora, que já vimos rapidamente como Freud examina o problema da criatividade no ser humano, vamos

ver qual a importância do ato criador dentro do mundo em que vivemos.

Carl Rogers, psicólogo americano, parte do princípio de que uma época em que o conhecimento avança para uma era atômica fantástica, o comportamento criador parece representar a única saída, o único instrumento capaz de evitar o processo degenerativo das sociedades em geral.

Segundo Rogers, a maior parte da humanidade não é criativa porque é impedida.

A educação tende a formar indivíduos conformistas, enquadrando, domando sua criatividade de forma que ela se insira dentro do que a sociedade deseja enquanto força de produção. A chamada "coragem intelectual" que normalmente formaria indivíduos plenamente capazes, não é incentivada. Antes pelo contrário, ela é abafada. O que se deseja do ser é que ele *não* saia dos trilhos e vá, conformadamente, fazendo o que lhe mandam. Quantos de nós já não ouvimos de nossos pais e professores a expressão "*não invente moda*". O livre pensar, a originalidade e a criatividade são vistas como "*perigosas*".

Nas ciências, o que mais vemos são técnicos sem a menor capacidade de formular teorias, técnicos incapazes de imaginar.

Na indústria, a atividade criativa é quase nenhuma se comparada às outras atividades do setor. Por exemplo: é comum em fábricas vermos o departamento de criação ocupando uma sala pequena, enquanto só a diretoria comercial ocupa três andares.

Na vida familiar, vamos encontrar a mesma tragédia — enquadra-se tudo e todos, moldando seus hábitos de vestir, comer, deformando seu comportamento afetivo, dirigindo sua vida espiritual, em resumo, preparando o indivíduo para que se adapte ao estereótipo vigente, ie, ao que a sociedade considera "bom" para seus membros.

Assim, o indivíduo é reduzido à passividade — e o passivo é essencialmente o não-criativo. Segundo um estudo da UNESCO, da população mundial somente 20% exercem qualquer *atividade criativa*. Desses 20%, no entanto, 80% estão *desempregados*.

Segundo Rogers, o preço do conformismo será a aniquilação da humanidade. E, pelo que parece, ele não está muito longe da verdade, já que às vésperas de um possível apocalipse, existe uma verdadeira escassez de idéias que apontem uma saída.

É preciso vencer essa inércia, essa paralisia, esse medo de termos idéias, posto que antes de modificar o mundo, uma idéia modifica a quem a teve.

É bom lembrar que o ser humano é uma “obra em andamento”, melhorando, aperfeiçoando-se à medida em que caminha. E já que somos a única espécie do reino animal com capacidade criativa, por que não usá-la?

5. CONSTRUINDO UM POEMA

Neste item, vamos ver mais detalhadamente o que o poeta, no caso Stephen Spender, considera como qualidades básicas na construção de um poema. Stephen Spender escreveu um livro chamado *The Making of a Poem*, ou *Fazendo um Poema*. Neste livro, ele divide o trabalho criativo em cinco qualidades básicas.

Primeiramente, ele chama a atenção para o fato de que o pensar poético se dá em imagens. Isto é importante para quem faz um roteiro — se prestarmos atenção, veremos que não pensamos em palavras, mas sim em imagens. É como se tivéssemos uma câmera embutida atrás do olho (vale dizer, no imaginário).

Lembrar que uma câmera tem mais acuidade visual do que o olho humano, e, portanto, está mais próxima do imaginário.

Normalmente o artista tem aquilo que chamamos de autoscopia, ie, a capacidade de estar num ambiente enquanto ator e observador, a capacidade de ver e imaginar ao mesmo tempo.

Dessa observação surge uma imagem - é esta imagem que vai para o papel.

Vamos às qualidades que Spender coloca como sendo básicas:

A primeira qualidade é a da *concentração* - é o colocar-se "entre parênteses" atento ao fluxo interior. Existem 2 tipos de concentração: *um imediato e completo*, onde o trabalho surge quase inteiro e outro mais lento, em *estágios*, onde o trabalho ora flui ora cessa. Podemos falar também num 3º tipo de concentração, que é a do ator: o se deixar "*tomar*" por um personagem.

A segunda qualidade é a *inspiração*, a idéia luminosa. Inspiração é começo e fim de um poema, de um roteiro. O meio, o que encadeia fim e princípio, é simplesmente uma corrida de obstáculos.

Existe uma tese de que a *droga* facilita o trabalho criativo, que ajuda a inspiração. Isto é muito discutível. Sabe-se, no entanto, que a droga atua sobre o sistema límbico, região do cérebro onde reside a emoção, relaxando assim o controle exercido pelo neocortex, onde se situa o raciocínio lógico e o superego censor. Quer dizer, facilita a saída dos afetos e das emoções, relaxa a censura, mas, em contrapartida, diminui a capacidade do intelecto de criar as chamadas estruturas intelectuais do trabalho.

Há o depoimento de um conhecido cronista carioca, beberão famoso, que após parar de beber *descobriu* que escrevia *melhor* e assim virou conceituado romancista.

Eu, particularmente, tomo chá de camomila.

Inspiração é um assunto complicado, posto que, como já se viu, ninguém sabe de onde surge. Paul Valéry, o poeta, diz que inspiração é "*une ligne donnée*", uma linha dada, uma chance para criar.

A terceira qualidade é a *memória*.^{*} Memória é a cristalização de um fato. O gesto de uma pessoa, um cheiro, um riso engraçado, uma palavra áspera, uma determinada casa – esse acervo de imagens é a memória.

Essas imagens que estão guardadas no baú particular de cada indivíduo, é que vão ajudá-lo em seu trabalho. O que interessa, não é aquela mulher caída na rua, mas a *leitura* que fazemos dessa memória.

Vamos ler essas cristalizações com nossos olhos interiores e usá-las como matéria-prima. Então, não é a memória direta, mas a leitura que fazemos dela. Aqui, chegamos a uma outra definição de imaginação: imaginação é a leitura que fazemos da nossa memória.

A quarta qualidade é a *capacidade*, o *talento*. Essa qualidade, já se nasce com ela. É o ouvido absoluto do maestro, a perfeita noção de ritmo da dançarina, a capacidade que tem um músico de reproduzir uma canção que somente ele ouve. *É o tempo dramático*, a capacidade de *fluir* no espaço e no tempo com perfeita harmonia. Quantas vezes se vê um texto absolutamente correto e, no entanto, profundamente marcante? Por que esta cena começa aqui e não lá adiante? Por que esta cena acaba aqui e não lá?

Esse tempo dramático é inexplicável.

A quinta qualidade é a *fé*. Fé é *auto-confiança*. Nos entregamos ao trabalho com a certeza absoluta de que

^{*} **Nota:** Um caderno de anotações, ou caderno de idéias, é um instrumento importante para um roteirista. As idéias estão por aí, na vida. Se não as anotarmos acabamos por esquecê-las. Quantas vezes anotei uma idéia que só fui usar anos depois. Ora é uma notícia de jornal que nos chama a atenção, ora um caso que alguém contou, enfim, um modo fácil de se ter acesso a um fato que às vezes ficaria esquecido num canto empoeirado da memória.

será uma obra perfeita. O que seria de um trapezista se duvidasse de si mesmo na hora do salto mortal?

Sem fé, nada feito. A autocrítica só é possível uma vez terminado o trabalho. Está bom? Não está? Está ruim? Até que não está mau assim!... Mas só depois da obra pronta. Porque nesse ponto precisamos nos ouvir, precisamos receber a crítica de um amigo, precisamos nos distanciar emocionalmente para sabermos se, em verdade, está bom ou não.

6. CRIATIVIDADE E RISCO

Criatividade pode ser descrita como sendo um *abandono de todas as certezas*. O psicólogo Abraham Maslow observou que geralmente as pessoas não têm coragem de enfrentar o papel em branco, ie, têm medo da *incerteza*, do não saber o que vai acontecer. Diz ele que as pessoas criativas são exatamente aquelas que enfrentam essa incerteza.

Ingmar Bergman deu um perfeito exemplo desse processo que acontece quando ele está sentado e aparentemente não fazendo nada: “Eu tomo todas as minhas decisões baseado em minha intuição. Eu jogo um dardo na escuridão — isso é intuição. Depois, eu mando um exército recuperar o dardo — isso é intelecto”.

Mozart, em carta a um amigo, disse que não sabia como uma idéia chegava a ele — mas sabia que se dormisse, a idéia não chegaria — assim, não dormia, passando as noites em claro à espera de que *baixasse a idéia*. E desses fios de música que surgiam no meio da noite, ele tecia suas sinfonias, agradecendo ao criador, não pelas idéias, mas pela capacidade de não esquecer os sons que tinha ouvido durante a vida.

Já Tchaikovsky dizia que devemos ser muito pacientes, que devemos esperar pela inspiração. Mas o que ele colocava como muito importante, era vencer a *desinclinação*, a paralisia, o deixar para amanhã, posto que essa desinclinação era simplesmente o medo do papel em branco.

E para completar, o depoimento de um cientista, Albert Einstein, em *What I Believe* (1930):

"A coisa mais bonita que podemos experimentar é o mistério. Ele é a fonte de toda a arte e ciência verdadeiras. Aquele para quem essa emoção é estranha, incapaz de soltar a imaginação e quedar-se extasiado, é como se fosse um morto: seus olhos estão fechados..."

Sim, o *abandonar as certezas* é aceitar o risco do mistério, é entrarmos em zonas do nosso ser onde tudo é incerto, é enfrentarmos o medo de não sabermos o que fazer com a matéria-fluida, com a matéria-vida que nos habita. Por isso, talvez, Nelson Rodrigues tenha comparado o ato de se tornar dramaturgo a um salto mortal.

Finalizando: alguém já disse que (acho que foi Ezra Pound) o artista é 10% de talento e 90% de trabalho duro. E já que estamos falando de roteiros, essa é a mais profunda verdade. Acordamos e, com ou sem inspiração, temos que sentar e escrever, porque há uma produção em andamento.

7. IDÉIAS NÃO SURGEM DO NADA

Lewis Herman, roteirista, construiu o que chamou de *Quadro de Idéias* — esse quadro (no qual introduzi algumas modificações) é de enorme ajuda em nosso trabalho de *garimpo* na procura de idéias.

Existem 6 campos onde provavelmente encontraremos uma idéia, a saber:

- Idéia Seleccionada
- Idéia Verbalizada
- Idéia Lida ("for free")
- Idéia Transformada
- Idéia Solicitada
- Idéia Pesquisada

Idéia Seleccionada

Este tipo de idéia surge de nossa memória, ou vivência pessoal, como nos momentos em que sonhamos acordados. É de natureza absolutamente pessoal — surge de *dentro*, de nossos pensamentos, de nosso passado recente ou remoto. Uma idéia seleccionada independe de outra pessoa ou fatores externos.

Idéia Verbalizada

Idéia Verbalizada é a que surge a partir do que alguém nos conta — um caso, um comentário, um pedaço de estória que ouvimos no elevador. É uma idéia que nasce de algo que ouvimos.

Idéia Lida ("for free")

Idéia Lida é o que Lewis chama de *idéia de graça*, surgindo no momento em que estamos lendo um jornal, revista, livro, ou mesmo um panfleto que alguém nos passou na rua. Sam Goldwin escreveu um roteiro (mais tarde filmado) a partir do título de uma carta publicada no "Times". Desse título, *Os Melhores Anos de Nossas Vidas*, nasceu toda uma estória, sendo inclusive conservado como título.

Jornais e revistas são excelente fonte de idéias. A seção Policial (cidade) de O GLOBO, foi matriz de várias histórias escritas por mim para o seriado *Plantão Policial*, da TV Globo.

Idéia Transformada (*"twist"*)

Uma Idéia Transformada é, basicamente, uma idéia que nasce de uma ficção, de um filme, de um livro, de uma peça de teatro. Entre nós, roteiristas, dizemos que "o autor amador copia, enquanto o autor profissional rouba... e transforma".

Henrique V., de Shakespeare, foi uma idéia *roubada* a uma peça escrita por outro autor da época. No entanto, é preciso marcar a diferença entre um Plágio e a Idéia Transformada. Plágio é a transcrição *ipsis literis* de partes de uma obra, enquanto Idéia Transformada é o usar a mesma idéia de outra forma.

Idéia Solicitada

Idéia Solicitada é a idéia sob encomenda.

Um produtor nos encomenda um roteiro sobre a história do Quilombo dos Palmares, ou para um filme educativo sobre o problema da Terraplenagem no Brasil, e, a partir daí, pensamos no assunto.

Idéia Pesquisada

Uma Idéia Pesquisada é aquela em que usamos de pesquisas para saber qual o tipo de filme que está em falta no mercado. Uma pesquisa pode nos mostrar que não existe nenhum filme de época de aventura no Brasil. Por exemplo, sobre os conflitos entre portugueses e in-

dios. (Nelson Pereira dos Santos tem um filme sobre esse tema — *Como era Gostoso o meu Francês*).

Idéia Pesquisada é uma idéia que ocupa um *vazio* no mercado.

Outro tipo de Idéia Pesquisada é a que quer um filme (espetáculo, peça de teatro etc.) dirigido a um determinado público; é comum na televisão.

O filme *Apocalypse Now*, de Francis Copolla, é um filme feito em cima do que ainda não tinha sido pensado para filmes de guerra, no Vietnam.

Enfim, Idéia Pesquisada é a idéia que responde a uma lacuna temática, seja ela de natureza dramática ou mercadológica.

O exemplo clássico de idéia pesquisada que não deu certo, foi o filme *Cleópatra*. Comercialmente, tinha tudo para ser um estouro: uma estória conhecida, Elizabeth Taylor, Richard Burton e muito luxo.

Felizmente, ou infelizmente, o público não gostou da idéia.

8. IDÉIAS VALEM OURO

Uma boa idéia pode mudar a face do mundo, ou, pelo menos, nos garantir a sobrevivência, o pão de cada dia. Idéias valem dinheiro, e, já que somos pessoas que vivem de suas idéias, nada mais justo que cobremos por elas. É claro que existem momentos em que *damos uma idéia*, sem nada cobrar por ela — mas neste caso, se trata de um presente.

Não despreze uma idéia — mesmo que pareça completamente doida. Sempre ou quase sempre, poderá ser aproveitada. Uma boa idéia pode até mesmo vir de um selo de carta, como no caso do filme *Charada*, de Stan-

ley Donen, ou de um mero cartão-postal, desses que estão à venda em bancas de jornal, como foi o caso de T. B. Clarke, que imaginou uma estória a partir de um cartão que recebeu de um amigo.

Idéia vale dinheiro e, portanto, deve ser cuidada. Quando temos uma idéia, um roteiro, um título, uma peça de teatro, uma letra de música etc. devemos registrá-la imediatamente. Existem órgãos que tratam desses assuntos como a Embrafilme, a Sociedade Brasileira de Autores Teatrais e a Biblioteca Nacional (Registro do direito autoral).

Só para ilustrar, existe o caso em que Orson Welles, num papo com Chaplin, mencionou a idéia que tinha para um filme. Dias depois, Welles viaja para a Europa. Quando volta, surpresa! O filme *Mr. Verdun*, roteirizado e dirigido por Chaplin, já estava às vésperas de ser lançado. Chaplin tinha *roubado* sua idéia. Welles vai a Chaplin e exige pagamento pelo uso da idéia e créditos no filme. Chaplin nem discutiu: pagou.

Como vemos, algumas idéias valem ouro.

NOTA: Endereços destas instituições no Rio de Janeiro (1983):

EMBRAFILME — Rua Mayrink Veiga nº 28

SBAT — Av. Almirante Barroso nº 97 — 3º and.

Biblioteca Nacional — Av. Rio Branco nº 219

3.º Bloco

RUMO AO DESCONHECIDO

1. *"STORY-LINE"*

I. Teoria

"Story-line" é o termo que designa o enredo, a trama de uma estória. Como uma "story-line" deve ter no máximo 5 linhas, deduz-se que "story-line" é a síntese da estória. Portanto, uma "story-line" tem que abranger tudo que a estória normalmente conteria, isto é:

1. Apresentação do conflito
2. Desenvolvimento do conflito
3. Solução do conflito

Esses 3 atos são chamados pelo dramaturgo Ben Brady de "Os 3 momentos de uma 'story-line'", a saber:

1. Alguma coisa acontece
2. Alguma coisa precisa ser feita
3. Alguma coisa é feita

Se obedecermos a esta ordem, teremos uma "story-line" — se ela é uma boa "story-line", ou não, depende do talento do autor. Com isto, não queremos dizer que

se deva obedecer integralmente ao que imaginamos no início. Muitas vezes, no decorrer das outras etapas do roteiro, a história muda de rumo, e pode até mesmo terminar de modo totalmente diferente. Em verdade, uma "story-line" serve de base, de ponto de partida — não existe nenhuma rigidez quanto ao seu desenvolvimento.

Agora, gostaríamos de especificar o que uma "story-line" não é:

- Uma "story-line" não é somente uma declaração sobre a vida;
- Uma "story-line" não é somente uma questão sobre a vida;
- Uma "story-line" não é somente a moral da história.

Vamos a um exemplo do que uma "story-line" é, através de Graham Greene, o famoso roteirista inglês.

Idéia — "Fui ao enterro de um amigo. Três dias depois, ele estava andando pelas ruas de Nova York."

Dai saiu a seguinte "story-line" que deu origem ao filme *O Terceiro Homem*.

"Story-line" — "Jack vai ao enterro de seu amigo em Viena. Inconformado com a perda, indaga e acaba descobrindo que o amigo não morreu. Ele está vivo e falseou seu enterro por estar sendo procurado pela polícia. Exposto pela curiosidade de Jack, o amigo acaba morrendo baleado pela polícia."

Não tentem maiores explicações, ou, em vez de uma "story-line", teremos um argumento.

II. Prática

exercícios de "story-line"

Estes exercícios foram aplicados por mim no curso de roteiros (Rio de Janeiro, 1982, Centro de Artes de Laranjeiras).

Decidimos incluí-los no livro para que o leitor tenha idéia de como se exercitar e para que possa ver como uma idéia evolui de simples idéia até o Argumento. Poderemos, também, observar como uma mesma idéia é aproveitada por diversas pessoas.

1º exercício

A primeiro exercício foi o seguinte: pediu-se aos alunos que escrevessem 5 idéias. De todas essas idéias, o coletivo dos alunos escolheu 3 idéias a serem desenvolvidas.

idéias

1. Uma escada que cresce.
2. Uma mulher enlouquece e passa a puxar o ferro de passar roupa como se fosse um cachorrinho.
3. Um cheiro de rosas e mamãe morta.

1ª "Story-line"

Em cima do tema Escada

"Ao saber que um homem tem visões de que uma escada de uma casa abandonada move-se em várias direções, um grupo de comerciantes, com intenção de fazer seus negócios progredir, espalha que Nossa Senhora aparece no alto da escada. Gente de todos os lugares acorrem ao local: — não só os comerciantes como toda a cidade progridem rapidamente."

Observação: Incompleto

Falta a solução do conflito e maiores detalhes sobre o homem e suas visões.

A escada realmente se move? Por quê?

Qual o drama deste homem?

Qual a estória? É a do homem ou da comunidade? Ou ambas?

2ª "Story-line"

Desenvolvida da Idéia Ferro-de-passar

"Num país ocupado por invasores nazistas, uma mulher que carrega um ferro consigo e faz mil estripulias é apontada por todos como a louca folclórica da cidade. Na verdade, ela é elemento de ligação entre diferentes focos da resistência armada, e leva, dentro do ferro, mensagens fundamentais para a organização do movimento. A polícia nunca pensa em revistá-la. Após a vitória final da guerrilha, a louca do ferro vira heroína nacional."

Observação: Completo

Existe conflito, desenvolvimento e solução.

Uma "story-line" clássica.

3ª "Story-line"

Desenvolvida da Idéia Rosas

"A *Scuderia Las Rosas* é formada pelas ladras Rosa Maria, Maria Rosa, Rosa Lúcia e por Mamãe, a chefona, que morre misteriosamente. As 3 Rosas lutam pelo lugar de Mamãe desconfiando umas das outras pelo assassinato. A Rosa que gostava mais de Mamãe mata as outras duas, é presa, e na prisão descobre que Mamãe suicidou-se."

Observação: Completo

Notar a importância do nome, dado fundamental nesta "story-line".

4ª "Story-line"

Desenvolvida da Idéia Rosas

"Menino, mendigo, numa noite de tempestade, encontra num canto, embaixo de uma marquise, uma mulher e sua filha, que vendem rosas pelos bares. Com frio, famintas e deprimidas — o menino oferece uma

rosa murcha à menina, que ao recebê-la oferece à mãe e constata que a mãe havia morrido.

Observação: Incompleto

Não se trata de uma "story-line" e sim de uma cena ou uma idéia a ser desenvolvida.

Falta apresentação e desenvolvimento do conflito.

5ª "Story-line"

Desenvolvida da Idéia Rosas

"Uma moça vivia sob o domínio da mãe que morre subitamente. Não resistindo ao choque, sai pelas ruas pichando os dizeres: mamãe morreu."

Observação: Incompleto

Falta a solução do conflito.

Qual a consequência do "pichar"?

Falta conteúdo de ação para se armar uma estória. Trata-se de uma idéia.

2º exercício

A seguir, transcreveremos 5 "story-lines" transformadas a partir de uma mesma "story-line". A "story-line" que serviu de base é a que se segue:

"story-line" matriz

COMÉDIA

"Solitários e desprezados por suas respectivas famílias, um velho e uma velha abrem um bordel, conseguindo chamar a atenção de seus familiares e provocar o maior escândalo na cidadezinha."

1ª Modificação

"Um casal de velhos descobre que tem pouco tempo de vida. Conformados, resolvem se dedicar ao amor. Abrem um bordel apenas para pessoas idosas, causam

enorme sucesso e são rechaçados pela sociedade. Morrem de orgasmo."

Observação: Completo

Manteve a estrutura original e acrescentou novos dados ao enredo.

Tom de comédia.

Finalizou corretamente.

2ª Modificação

"Um casal de velhos desiludidos abre um bordel no interior. Alguma magia havia naquele lugar — começam a acontecer milagres — pessoas de todo o Brasil acorrem àquele lugar — paraplégicos, surdos, mudos — a cidade se mobiliza — o prefeito enaltece — os padres censuram — o bordel vira um fato social, político e religioso, e começa a ser chamado de *O Bordel Milagroso*."

Observação: Incompleto

Não conclui a "story-line". Acrescentou, porém, um dado novo à trama — o misticismo.

3ª Modificação

"Casal de velhos, achando cada vez mais difícil sobreviver com a magra pensão do INPS, abre um bordel que logo vira a sensação da cidadezinha — convivendo com o movimento do bordel, os velhos, cuja vida sexual estava há muito esgotada, tem seus apetites reacesos e engajam-se numa nova lua-de-mel mais desenfreada do que a original, quando os tabus na época vigente lhes impunha um recato agora ultrapassado."

Observação: Incompleto

Especificou a razão que levou o velho casal a abrir um bordel e desenvolveu corretamente.

Falta final.

4ª Modificação

"Um casal de velhos abre um bordel numa cidadezinha e vira celebridade local — uma semana na vida desse bordel."

Observação: Incompleto

Sucinto.

Falta final e maior desenvolvimento.

O que acontece nesta semana? E no final?

5ª Modificação

“Padre e beata, defasados, procuram criar clima para atrair religiosos à pequena cidade. A solução encontrada foi mesmo um bordel. Através do choque, acreditam que haverá um retorno à moral antiga.”

Observação: Completo

Todos os componentes presentes e modificados com criatividade.

2. ARGUMENTO OU SINOPSE

O argumento ou sinopse é a “story-line” desenvolvida em texto.

Vejamos o que significam esses 2 termos:

ARGUMENTO — do latim *argumentu(m)*, justificativa. É o resumo de uma estória.

SINOPSE — do grego *synopsis*, vista de conjunto. É uma narração breve.

Como se vê, argumento é o resumo da estória que pretendemos roteirizar — pode ter de 5 a 20 laudas e deve conter as seguintes informações:

- 1 — Temporalidade
- 2 — Localização
- 3 — Percurso da ação
- 4 — Perfil do Personagem (Protagonista)

Antes de analisarmos esses fatores, vamos ver a razão de ser de um argumento.

I. Por Que Se Faz Um Argumento

É no argumento que se pode ver a viabilidade de um projeto. Com um argumento pronto, as viabilidades de produção, mercadológicas, artísticas e autorais, poderão ser analisadas.

Na viabilidade de produção, o custo da produção é o primeiro fator a ser considerado.

Para termos uma idéia de custo de uma produção, um seriado para televisão composto de 20 capítulos não sai por menos de 300 milhões de cruzeiros, ou seja, 12 ou 15 milhões por capítulo (1982). Daí, podemos imaginar a severidade na escolha do projeto a ser filmado, na medida em que qualquer filme é um investimento feito por um produtor, visando lucro.

No entanto, na maioria das vezes, o produtor tende a exagerar o custo de uma produção na medida em que, por exemplo, para filmar uma cena de batalha, ele só consegue pensar em *reproduzir* uma batalha como ela se dá *na realidade*, em vez de pensar em *criar a ilusão* da batalha.

Assim, nesse *reproduzir*, os custos são enormes. E denotam a incapacidade de imaginar uma solução criativa e de menor custo.

Em seu filme *Gaigin*, Tisuka, nossa brilhante cineasta, criou uma cena de batalha, usando somente uma nuvem de areia, um japonês numa carroça e uma bandeira esfarrapada — no entanto, a *batalha* estava lá.

Como vemos, esse custo pode variar em acordo com a criatividade do diretor.

Na viabilidade mercadológica, há que analisar se existe público para o espetáculo e que faturamento esse

público pode representar. Um filme com um alto custo, mas com pequeno público, geralmente encontrará maiores dificuldades para ser produzido. É claro que para toda regra existem as exceções e, às vezes, um produtor aposta num filme “miúra” e o filme se revela um sucesso de bilheteria. Exatamente da mesma maneira que produz um filme com todas as possibilidades de ser um sucesso e o filme se mostra um fiasco de bilheteria. São os ossos do ofício, os riscos de um produtor.

Particularmente, acredito que existe público para qualquer espetáculo. Diz-se que de uma estória bem contada ninguém escapa.

Na viabilidade artística, há que pesquisar se temos pessoal técnico disponível e atores capazes de desempenhar satisfatoriamente determinados papéis.

Como se sabe, no Brasil existe uma grande dificuldade de encontrar atores ditos *completos*, ie, os que, além de representar, saibam dançar, cantar etc. Uma reclamação constante dos diretores é a carência de pessoal técnico tal como câmara-“men”, maquiadores ou diretores de fotografia.

Sabemos, não obstante, que essas carências são determinadas pela própria carência de escolas que se proponham a formar atores e técnicos, tanto para televisão quanto para cinema e teatro.

Aliás, essa carência não começa na falta de escolas para atores etc. Começa, isto sim, num sistema que não dá à população nenhuma das condições básicas de desenvolvimento, para não dizer, de sobrevivência. Falta tudo — habitação, alimentação, educação, enfim, faltam todas as condições para que o indivíduo desenvolva plenamente sua potencialidade.

Caso típico é a quase não existência de atores negros no Brasil. Ora, a classe média é basicamente composta de *brancos*, se é que podemos falar de cor de pele num país mestiço como o nosso. De qualquer forma, sabemos que a classe média é composta, em sua maio-

ria, de descendentes de colonizadores e imigrantes europeus, portanto, brancos, onde a concentração de renda é bastante alta — o que possibilita o acesso à educação, à boa alimentação etc.

Já os *negros*, ie, os descendentes dos escravos, têm uma outra história, história essa que fala da marginalização a que foram submetidos. Marginalização a tudo que os brancos europeus tinham acesso, ie, educação, alimentação, habitação. Se hoje as coisas estão mudando, não significa que foram solucionadas. A prova está aí, na carência de atores negros, intelectuais e profissionais liberais. Impossibilitada, social e historicamente, a comunidade negra ainda não se desenvolveu plenamente, mostrando, entretanto, sinais vivos de sua pujança e potencialidade.

Outra dificuldade, e esta pode ser evitada, é a de incluímos em nosso argumento um tipo humano que não exista no Brasil — por exemplo: mongóis.

Por fim, temos a *viabilidade autoral*. Aqui temos 3 fatores a considerar, quais sejam:

1. Se o argumento dá para ser desenvolvido em, digamos, 215 capítulos. As vezes, um argumento só tem conteúdo para 20 capítulos.

2. Se o autor tem capacidade física e mental para desenvolver o argumento. Uma coisa é escrever o resumo de uma estória e outra é escrever um romance.

3. A escolha do meio de comunicação adequado. Nem sempre um argumento pode ser desenvolvido para duas linguagens diferentes e manter a mesma qualidade. As vezes, presta-se mais para um seriado que para um filme de cinema, ou vice-versa.

Em resumo — quando escrevemos um argumento, devemos levar todos esses fatores em consideração, posto que será a partir deles que o projeto será ou não executado.

II. Conteúdo do Argumento

Um argumento tem que conter a *Temporalidade*, a *Localização*, o *Percurso da Ação* e o *Perfil do Personagem*. Aqui, vamos analisar o significado de cada um desses itens.

Temporalidade — A função da Temporalidade é a de informar a data em que a estória começa e também seu desenrolar através dos dias / meses / anos / décadas / séculos. Enfim, a quantidade de tempo que a estória abrange, e se esse tempo é contínuo, ie, se obedece ao calendário, ou se é descontínuo, ie, se salta de mês em mês, de ano em ano etc. Ou, simplesmente, se o tempo é o tempo de um sonho.

Um exemplo de tempo descontínuo é a novela *O Casarão*, de Lauro Cesar Muniz, passada em três épocas distintas percorrendo três períodos marcantes da nossa história. Tempo contínuo: *Sol de Verão*, de Manoel Carlos.

Localização — Aqui se informa *onde*, em que lugar se passa a estória. É na caatinga? Em Júpiter? Dentro de um quarto? Na redação de um jornal? Devemos também informar quais as características do local, o que de incomum acontece naquele lugar. A estória do filme *Ladrão de Bicicletas*, de Vitório De Sicca, acontece numa época de grande desemprego na Itália.

Percurso da Ação — Este item deixaremos para examinar separadamente.

Perfil do Personagem / Protagonista — O Protagonista é o personagem base do núcleo dramático principal, o herói da estória. Esse protagonista pode ser uma pessoa, um grupo de pessoas, ou qualquer coisa que tenha condições de ação e expressão. Exemplo de protagonista não-humano é Rintintim.

Não devemos confundir protagonista com coadjuvante ou com componente dramático. Hierarquicamente, o protagonista está em primeiro plano, no centro da ação, sendo, portanto, o mais desenvolvido dos personagens.

Em segundo lugar, temos o coadjuvante, personagens ou personagem que está ao lado do protagonista. Geralmente, o coadjuvante nasce na medida em que vamos construindo o diálogo. Em último lugar, aparece o componente dramático, um elemento de *ligação* ou *explicação*, ou *solução*. Carece de profundidade de personagem — é um elemento de fundo.

Um argumento que contenha todas essas informações servirá como base adequada para qualquer projeto.

III. Observações na Construção do Perfil do Seu Personagem

Aqui vamos tratar das 10 observações ou *atenções* básicas na construção do perfil do protagonista. São indicações correntes entre profissionais do ramo. Não são, porém, consideradas regras.

1º *Adequação do personagem à estória*

Quando escrevemos uma “story-line”, já temos uma idéia de como vai ser nosso protagonista, já que o protagonista tem que ter todas as características básicas para que o conflito do enredo ocorra. Assim, vemos que o protagonista é criado a partir da estória, e não ao contrário. Se o personagem representado por James Stewart em *Vertigo*, de Hitchcock, não fosse acrofóbico, a estória não teria sentido. Assim, o protagonista pressupõe características que possam interagir o mais possível com a estória. Ele existe em função do drama, ou concomitante ao drama. O contrário é muito raro.

2º O Protagonista

Seu modo de *pensar* é demonstrado em sua *fala*, no modo em que se expressa. Exemplos: um homem taciturno, de poucas palavras; um músico que só se expressa através da música; um ansioso que fala pelos cotovelos.

Já seu modo de *sentir* é demonstrado na maneira como ele se conduz frente à ação, como ele *age*. Exemplos: desmaia quando vê sangue; dá um pontapé no carro enguiçado; esconde a garrafa de uísque quando chega visita.

3º Qualificação simples

Neste estágio, nós só classificamos sua maneira de falar — se fala carregado, se tem sotaque nordestino, se gagueja, se é mudo etc. Não precisamos conhecer, profundamente, todas as características de um *falar*. Basta que indiquemos o tipo.

Até escrever o seriado *Maria Bonita e Lampião*, eu não tinha maiores intimidades com o linguajar nordestino.

4º Batismo

Aqui, vamos batizar nosso protagonista. O nome é de enorme importância, posto que o nome revela: a *classe social*, o *caráter*, e forma a *tipologia* do personagem.

Um nordestino subnutrido terá o nome de Ernestino dos Santos, mas, se por acaso a estória exigir, pode até mesmo ter um nome incomum à sua condição.

O uso de um nome clichê deve ser considerado desde que em acordo com a estória.

Uma manicura, normalmente, poderia se chamar, por exemplo, Shirley — mas se essa manicura é uma condessa refugiada ou falida, esse nome, certamente, não servirá. Como se vê, tudo depende da estória.

Um personagem deve ter os *valores* considerados *universais* (valores morais, éticos, religiosos, afetivos, políticos etc.) e também os chamados valores *particulares*, valores que têm significado somente para aquele personagem específico (obsessão por trabalho, mania de ordem etc.).

Os ingredientes que entram na composição de um personagem são basicamente os mesmos. O que varia são as *proporções* dadas a esses valores.

Por essas *proporções* podemos dizer que Fulano é *mais* honesto que Beltrano e que a qualidade *maior* de Cícero é a sua integridade.

A complexidade de um personagem e suas contradições devem ser reveladas, para que ele seja verossímil, ie, *em verdade*. Quanto mais *densidade humana*, mais real será. Um grave erro na construção de um personagem é desejá-lo perfeito. O ser humano é naturalmente imperfeito, ie, contraditório, conflitado.

Um personagem é um ser *único*, tem sua impressão digital como qualquer ser humano; tem sua história pregressa, infância, adolescência, seus sofrimentos, alegrias, enfim, todas as coisas que qualquer ser humano possui: uma história que pertence só a ele e a mais ninguém.

Outra coisa a considerar são suas *ações conscientes*, ie, ações dirigidas por *sua vontade*, e também suas *ações inconscientes*, ie, ações determinadas por *impulsos inconscientes*.

Essa *ação inconsciente* é chamada de subtexto, aquilo que nos é transmitido pela expressão de um olhar, por um tique nervoso, por um gesto violento etc.

Aliás, Barouch, um pensador francês, disse que "os mais fortes impulsos para a ação são inconscientes; o homem é racional mas age por emoção".

Assim, quanto mais complexo for um personagem, tanto mais emoção e, conseqüentemente, mais ação.

Enfim, o que buscamos na construção de um personagem é seu *equilíbrio*, as linhas de força que mantêm as diversas características que o compõem, mesmo que este *equilíbrio* não seja o que geralmente se considera como *equilibrado* dentro dos padrões convencionais. O que desejamos é um Ser Humano com toda sua complexidade e não um manequim bem comportado.

6º Composição

Devemos tentar desenvolver ao máximo o nosso personagem, pois isso facilitará a ação. Não são poucos os autores que, além de descreverem seus personagens, também os desenham.

São 3 os fatores que consideramos na construção de um personagem:

Físico — idade, peso, altura, aparência, cor do cabelo, cor da pele etc.

Social — classe social, religião, família, origem, trabalho, nível cultural etc.

Psicológico — ambições, desejos, frustrações, sexualidade, distúrbios, sensibilidade, percepções etc.

Não podemos esquecer que a emoção de um personagem tem que coincidir com seu intelecto. Um personagem altamente racional, de pouca fluência emocional, certamente não pode ser mostrado dançando um "cancan" na Cinelândia, posto que (a não ser que seja absolutamente contraditório, que tenha enlouquecido ou que esteja bêbado) não seria uma solução condizente com sua natureza pouco expansiva.

A correspondência entre *intelecto* e *emoção* é que vai dar *Identidade* ao personagem.

Compor um personagem é trabalho de um talento específico; depende muito da capacidade de observação e de isenção do autor. Essas capacidades podem ser desenvolvidas na medida em que o autor vai à rua, aos bares, às fábricas, aos salões da alta burguesia, ao Fórum etc.

Observar e anotar características humanas que fazem parte desses universos, como comportamento, modos de vestir, gestos, modos de falar etc.

Podemos dizer que o autor é um *coleccionador* de tipos humanos, matéria-prima básica na construção de um personagem.

Devemos também estar atentos ao fator *mudanças*: tal qual um ser humano, o personagem não é um ser estático, imóvel — ele muda, se modifica. A mobilidade é inerente a qualquer coisa viva. É bom notar que as mudanças interiores se refletem no exterior, no rosto, no modo de andar, de vestir, na postura etc. (trabalho do ator). Assim, um personagem que no início é onipotente e distante, pode sofrer tantos embates no decorrer da estória, que acaba por se tornar mais humilde e afetuoso.

7º *Quadro de algumas características básicas*

As pessoas agem e reagem de acordo com suas características. Assim, também, os personagens.

O dramaturgo Ben Brady construiu um quadro de características, consideradas básicas, de nossa personalidade, isto é, nossas contradições, para a construção de um personagem.

Vamos transcrever algumas:

frugal — perdulário	obstinado — dócil
sujo — imaculado	gregário — isolado
gentil — violento	justo — injusto
inteligente — burro	moral — imoral
alegre — mórbido	otimista — pessimista
engraçado — apático	crente — incrédulo
delicado — estúpido	calmo — nervoso
valente — covarde	sadio — doente
generoso — avarento	sensível — insensível
fanfarrão — humilde	ingênuo — malicioso
claro — confuso	arrogante — cortês

cruel — benevolente
extravagante — comedido
hesitante — impulsivo
simples — complexo
vulgar — nobre
pretensioso — modesto
lúcido — alienado
singelo — afetado
misterioso — evidente

desajeitado — habilidoso
genioso — sereno
astuto — franco
egoísta — altruísta
histérico — plácido
leal — desleal
galante — rude
loquaz — taciturno
ativo — preguiçoso

A este quadro poderíamos acrescentar tantas outras características, que a lista se estenderia ao infinito. Essas, porém, são consideradas as básicas e servem como base para exercícios de construção de personagens.

8º *Contraste*

O homem é muito *variável* — suas variações são tantas quanto as impressões digitais. Assim, quando construímos um personagem, teremos dado a ele uma personalidade, uma maneira de ser, uma originalidade.

Não seria demais compararmos um personagem a um filho, posto que nasce de nós, contém nossa *marca*. Depois de pronto, assim como um filho, o personagem é completamente autônomo, o autor não tem que explicar mais nada, está rompido o cordão umbilical. Ele, o personagem, o outro, aquele não é o autor, e que se expressa, age e reage, tem vontade própria. O contraste de um personagem é a medida da *sua vontade*.

Para isto devemos *conhecê-lo* o mais possível, respeitando sua originalidade, sua individualidade, para não incorrermos no desastre de colocar em sua boca palavras que são nossas, e não dele.

9º *Dificuldades*

Se, por acaso, no início do argumento, o personagem não *aparecer* em sua totalidade, devemos continuar

a estória, posto que o próprio desenrolar dos acontecimentos revelará os pedaços que faltam.

Muitos autores dão somente uma ligeira idéia do personagem, no início, porque sabem que, na medida em que as ações forem acontecendo, que os diálogos forem surgindo, o personagem vai se delinear, vai mostrar como sente, como pensa, como se expressa — a própria ação é que vai dizer quem ele é.

10º O Antagonista

O Antagonista é o Protagonista às avessas — é o opositor.

Um antagonista, assim como o protagonista, não é necessariamente uma só pessoa — pode ser, por exemplo, um grupo de pessoas.

Entre o protagonista e o antagonista existem os coadjuvantes e também os chamados *componentes dramáticos*.

O coadjuvante é um personagem secundário, que está ao lado do protagonista ou do antagonista, que faz parte do universo onde se movem antagonista e protagonista. Como são secundários à ação, podem ser menos complexos.

Um bom exemplo de coadjuvante não-humano é o computador "Hall", do filme *2001, Uma Odisséia no Espaço*. Ele se expressa, age, reage e tem vontade própria — é um personagem antagonista ao astronauta.

Por último, nesta hierarquia, temos o componente dramático. Os componentes dramáticos servem de elementos de explicação, de ligação e de conclusão. Geralmente, são personagens clichês, de quase ou nenhuma complexidade, como, por exemplo, um chofer de táxi que aparece só por um instante ou o mensageiro que entra em cena só para entregar um telegrama.

Exemplos de componentes dramáticos:

De Ligação — o carro, no filme "*Rolls Royce*"
Amarelo

De Solução — o selo da carta, no filme *Charada*
De Explicação — a Estátua da Liberdade, no filme
O Planeta dos Macacos

No entanto, às vezes, um componente dramático pode ser uma aparição absolutamente inesperada e fascinante, mesmo que rápida. Por exemplo, Lila Kedrova, como condessa, no filme *Cortina Rasgada* de Alfred Hitchcock.

IV. Prática

Neste exercício, foi pedido aos alunos que construíssem o perfil de um personagem a partir das duas "story-lines" anteriores, a da espiã com o ferro-de-passar-roupa e a da "Scuderia Las Rosas".

De todos os perfis, escolhemos 3 para servirem de modelo.

Esses perfis foram criados a partir das seguintes perguntas formuladas por mim:

- 1 — Como é o personagem? Descreva sua aparência e personalidade.
- 2 — Como ele fala e pensa?
- 3 — Onde mora? Com quem? Em que circunstâncias?
- 4 — Onde trabalha? O que faz para viver?
- 5 — Quem e como é sua família? Os pais?
- 6 — Seus amigos?
- 7 — Tem alguma característica particular? Maneirismos?

1º Perfil

Scuderia Las Rosas

Mamãe Rosa é inspetora da alfândega no Galeão. Nascida muito pobre, sua personalidade é marcada pela

sua obsessão de esquecer a miséria da infância e conquistar um lugar ao sol através do serviço público, no qual vê sinônimo de *status* e estabilidade. Numa certa altura da vida, perde a noção da medida e dos valores e envolve-se com a máfia de tráfico de drogas cuja passagem pela alfândega ela facilita, ajudada pelas 3 filhas que trabalham no mesmo serviço.

Disfarça a sua ambição debaixo da aparência de muita sobriedade. É, para uso externo, a Maria Candelária típica, cinquentona, chata, autoritária, eficiente. Nenhuma preocupação com a aparência. Sem pintura, saia-e-blusa, "tailleur" severo. Vocabulário pobre, pequena classe média, marcado pelas especificidades do cargo; papo chão, objetivo e pensamentos idem. Mas, sem que ela se dê conta, infiltram-se em seus devaneios elementos de delírio de grandeza que a levam a embarcar na jogada das drogas. Esse aspecto da sua personalidade não aparece exteriormente, ela o esconde dos outros e de si mesma, até o momento em que a iminência da descoberta do seu crime a faz enxergar a realidade e a leva ao suicídio.

Mora num singelo sala-e-quarto no Méier, em companhia da única filha solteira, a que mais gosta dela. Decoração conservadora, rotineira. Faxineira uma vez por semana. Dinheiro ganho dos traficantes guardado num cofre secreto em casa.

Enviuvou jovem e criou sozinha as filhas. Relaciona-se quase só com as filhas, curte os netos. Trata os colegas de trabalho com distante correção.

Tem varizes nas pernas e dores nas costas resultantes das longas horas em pé quando era simples fiscal da alfândega.

Observação:

Perfil completo. Mesmo faltando um ou outro dado, temos uma visão perfeita do personagem.

2º Perfil

Scuderia Las Rosas

Como ela é? Gorda, em torno de 150 kg, fica deitada imóvel no leito. Pele morena, olhos negros, penetrantes e maus. Penteado oxigenado, alto e fora de moda. Nariz arrebitado e petulante. Mãos gordas e pintadas. Sotaque paulista do Bexiga.

Como ela fala e pensa? Rapidamente, por impulsos, sem pausas, vírgulas e pontos. Está ininterruptamente dando ordens às filhas para executarem seus planos infernais que jorram aos borbotões. Só pensa em comida e assaltos.

Onde mora? Num sobrado num final de um beco sinuoso e estreito.

Em que circunstância? O sobrado pertencia a seu marido, Rosa Choque, um eletricista que morreu explodindo num cabo de alta tensão ao executar um dos planos de Mamãe para a definitiva tomada da casa da moeda.

Onde trabalha? Em seu próprio leito, que permite a vista de todo o bairro. Ela vigia a chegada da polícia e urde os planos.

Como é sua família? Rosa Maria, Maria Rosa e Rosa Lúcia são 3 gêmeas cadavéricas que dedicam suas vidas à limpeza, alimentação e aos assaltos tramados por Mamãe. Um detalhe das filhas é que elas falam sempre em uníssono.

Observação:

Perfil completo de um personagem caricatural.

3º Perfil

A Mulher do Ferro

Varsóvia, 1939. Na cidade ocupada pelos nazistas, uma menina judia escapa da perseguição à sua raça. É Natsha, 12 anos, cabelos compridos, saias umas sobre

as outras, alternando os remendos que se confundem com a lama. Natsha anda pelas ruas de Varsóvia, tendo como companhia um ferro de passar roupa, o que lhe valeu o apelido de *louquinha* pelos ocupantes da cidade.

Ninguém imagina que aquela menina, que todos pensam não ter mais família, que é prostituta, e parece inofensiva, é o elemento de ligação entre os focos de resistência da cidade.

De prodigiosa memória, Natsha é um precioso trunfo dos rebeldes, pois sua colaboração não deixa provas palpáveis, guarda tudo na cabeça e recita mensagens, ao chegar ao destino. Com a comida e os agasalhos que ganha dos rebeldes, Natsha consegue manter viva sua família. No que todos imaginam ser os escombros de uma casa, existe um porão, que ficou intato, apesar dos bombardeios. É lá que vive, sem ver o sol há meses, a família de Natsha: pai, mãe, avô e um irmão de cinco anos. Eles têm em Natsha sua única ligação com o mundo da superfície.

Quando consegue ir ver a família, tomando mil precauções para não ser seguida, Natsha relaxa e deixa entrever uma menina dócil, apesar do ar distante do mundo, muito diferente da criatura arredia e selvagem que é, quando em contato com os rebeldes ou com os amantes que ocupam quase todas as suas noites de prostituição.

Quando está junto da família, Natsha fica brincando com seu ferro, que é a boneca, o amante preferido, o pai, a mãe, o filho, o único amigo. O ferro é o único objeto que restou de sua antiga casa. No decorrer da história, Natsha morre atingida pelas costas por um bêbado que a odeia por ser judia, e no fim da guerra é transformada em heroína nacional.

Observação:

Encontramos o perfil do personagem muito mesclado com a estória. Não destacou o personagem como havia sido solicitado.

V. Percurso da Ação

Percurso da ação é o conjunto de acontecimentos ligados entre si por conflitos que vão sendo solucionados através de uma estória, até o desfecho final, perfazendo assim o *percurso da ação dramática*. É, em essência, sua estória, sua fábula, é sua “story-line” desenvolvida, é a sua *Ficção*.

O que é Ficção?

Antes de entrarmos em *Percurso da ação*, vamos rever o significado da palavra *ficção*, e também da palavra *estética*, para que fique bem demarcada a fronteira que separa o mundo concreto do universo criado, inventado.

Etimologicamente, a palavra *Ficção* vem do latim “*Fictione*” (m), imaginar, compor, modelar, inventar. Já *Estética* vem do grego “*Aisthetikê*”, sensível. “*Aísthesis*”, percepção.

Ora, o artista se expressa através de uma *linguagem*, ie, de um *sistema simbólico*. No campo das artes, temos a linguagem pictórica, a musical, a literária, a cinematográfica etc.

Segundo Tzvetan Todorov, “a literatura não é uma linguagem que possa ou deva ser falsa (...) é uma linguagem que não se deixa submeter à prova da verdade (...) isto é o que lhe define o próprio estatuto de *ficção*”.¹

Assim, arte não é cópia nem imitação, mas sim uma *invenção* que expressa de modo sensível, ie, estético, o universo particular de cada artista.

O *Realismo*, por exemplo, é uma linguagem estética centrada no *real*, ie, construída a partir dos objetos e seres que compõem o mundo concreto. O *Realismo*, portanto, não é a realidade concreta, mas sim uma in-

1. Tzvetan Todorov — *Estruturalismo e Poética*, p. 35 — Cultrix.

venção que nos dá a *ilusão de real*. É o que chamamos de verossímil, ie, que nos *parece* verdadeiro.

Quando o *Surrealismo* se utiliza de um realismo meticuloso, contrastando violentamente com o arbitrário das imagens, ele expressa uma estética centrada no caos, no inconsciente, nos sonhos, construindo uma *segunda realidade* que, apesar de fundida ao mundo concreto, é totalmente diferente dele.

Já Eisenstein, na famosa seqüência do *Encouraçado Potemkin*, “mostra homens trabalhando, casa das máquinas, mãos ocupadas, rodas girando, rostos exaustos, pressão máxima do manômetro, tórax ensopado de suor, uma caldeira incandescente, um braço, uma roda, um braço, máquina, homem, máquina, homem, máquina, homem — *duas realidades* absolutamente diferentes, *uma espiritual e uma material*, reunidas, e não só reunidas mas *identificadas*, na verdade uma procedente da outra”².

A linguagem cinematográfica introduziu uma nova concepção de tempo e espaço em sua reprodução do mundo. O espaço perdeu sua qualidade estática e passou a ser movimento, incorporando as características do tempo histórico. O espaço-tempo pode parar, como nos “close-ups”, pode voltar ao passado, como nos “flash-backs”, pode dar um salto e nos revelar o futuro.

Assim, nos parece que é evidente a fronteira que separa realidade concreta e ficção. Essa demarcação nos parece necessária para que fique bem claro o significado de ficção:

Ficção é uma realidade inventada.

Criando um drama básico

Aqui vamos ver como se cria o drama básico — nesse percurso, percorreremos três etapas:

2. Arnould Hauser — *A Era do Filme*, p. 70 — *Sociologia da Arte*, vol. I, Zahar Editores.

1º ato — apresentação do problema

2º ato — escolha e desenvolvimento do caminho

3º ato — solução do problema, desfecho

Num drama básico, apresentamos o problema, desenvolvemos o problema através da escolha do comportamento do personagem e, finalmente, criamos a solução do problema.

Em cada uma dessas etapas o personagem vai agir, criando *conflitos*:

Em face do problema ele entra em *conflito*;

Buscando a solução, ele encontra mais *conflito*;

E chega à solução através do *conflito*.

Como vemos, o *conflito* é o elemento de ligação entre as 3 etapas.

Conflito: base da dramaturgia

Conflito, como o próprio nome indica, designa o embate entre forças e personagens, através do qual a ação se organiza e se desenvolve até o desfecho. O conflito é a célula básica do drama, a matriz.

Aliás, a palavra Drama vem do grego “Dran”, significando *ação*. Como se vê, sem conflito, ie, sem ação, não existe drama.

O homem é um ser dialético que se desenvolve a partir de conflitos. Fosse o homem despidido de conflitos, fosse a vida despida de problemas, o drama não existiria e, provavelmente, ainda estaríamos no paraíso.

Portanto, o *conflito* espelha a vida, espelha o ser em sua relação com o mundo e consigo mesmo.

O homem está sempre entre uma coisa e outra, em conflito, tendo que optar e encontrar soluções para os conflitos, até o momento em que as contradições se resolvem provisoriamente numa unidade — esse momento, essa ausência de conflito, é a tão famosa Paz. Mas como toda Paz é provisória, posto que a vida está aí, propondo

questões e criando conflitos, acabamos por estar sempre em conflito entre:

- / ser ou não ser
- / estar ou não estar
- / querer ou não querer
- / poder e não poder
- / fazer ou não fazer
- / acontecer e o que fazer.

Do ponto de vista didático, podemos dividir o conflito do personagem em três categorias:

1 — O personagem pode estar em conflito com uma *força-humana*, ie, estar em conflito com outro homem ou grupo de homens.

Exemplo: qualquer "bang-bang".

2 — Pode estar em conflito com forças *não-humanas*, ie, com a natureza ou obstáculos.

Exemplo: a luta contra o fogo em *Inferno na Torre*.

3 — Pode estar em conflito com ele mesmo, com a *força-intrinseca*.

Exemplo: *As Três Faces de Eva*.

Qualidade do conflito

Em dramaturgia, o conflito tem duas qualidades básicas: *Correspondência do conflito* e *Motivação do conflito*. São qualidades que nossa estória tem que possuir, pois é através delas que nos envolvemos, e envolvemos a platéia. Esse envolvimento é absolutamente emocional e se dá por:

Simpatia — ou por solidariedade.

Empatia — ou por identificação.

Antipatia — ou por reação.

Basicamente são essas as reações emocionais que devemos suscitar na platéia, com nossa ficção.

Vejamos o que significam essas duas qualidades básicas: correspondência e motivação.

Correspondência do conflito

O problema do personagem deve ser “tomado a si” pelo espectador criando uma cumplicidade, uma correspondência.

Quando um personagem se encontra num conflito crucial, por exemplo, pendurado num abismo, o espectador sentirá a angústia de também estar pendurado num abismo.

Se o conflito for crucial para o personagem, também o será para o espectador, da mesma forma que se a situação for amorosa ou sensual, também o será para a platéia.

É exatamente isso que devemos procurar: uma correspondência com a platéia, projetando-a no estado de “eu também”.

Motivação do conflito

Para que a correspondência (a cumplicidade com o conflito) se estabeleça com a platéia, é necessário que o conflito tenha uma razão de ser. Um conflito não surge do nada — as situações com as quais o personagem se defronta é que geram os conflitos.

Assim, a *razão* do conflito é que estabelecerá a cumplicidade; ou melhor, se nos sentirmos identificados com o problema que origina o conflito, se nós o compreendemos como uma razão bastante grave para gerar um conflito, a cumplicidade está estabelecida.

As motivações que criamos devem ser, no mínimo, convincentes.

Ponto de Identificação

As qualidades de *correspondência* e *motivação* nos levam a criar o chamado Ponto de Identificação.

Ponto de Identificação é a relação *convergente* entre platéia e estória.

Normalmente, nós temos uma série de pontos de identificação, que não percebemos senão quando nos

emocionamos. É quando percebemos que aquele conflito do personagem também poderia ser nosso. É o que leva o espectador a dizer “*se eu fosse ele*, eu não faria tal coisa”.

Todo conflito contém, por mais absurdas que sejam as premissas, um ponto de identificação, um ponto em comum com a platéia.

Mesmo num filme surrealista como os de Buñuel, encontramos esses pontos. Certamente que não será através do racional, mas através das vias inconscientes, irracionais, identificando imagens oníricas, percebendo as identidades simbólicas entre as imagens do filme e as nossas.

Quando esse Ponto de Identificação acontece, a platéia se emociona, chora, ri, odeia, vibra. É quando dizemos “ai, não vou olhar!”, “fiquei agarrado na cadeira”, “esqueci até da dor de cabeça” etc.

O ideal é que toda ficção nos leve a esse estado. Afinal, somos autores, ie, ficcionistas, e queremos que a platéia se emocione com nossa estória — se não for por essa razão, qual seria a razão de escrevermos?

Problemas e conflitos

Basicamente podemos fazer quatro perguntas, cada uma levantando um tipo de problema e/ou conflito que afligirá nosso personagem e estória:

1 — Que tipo de problema nosso protagonista enfrenta?

2 — Que tipo de conflito o protagonista enfrenta?

3 — Quando o conflito principal vai se apresentar?

4 — Qual o peso (ou a importância) do conflito?

Para exemplificarmos, tomaremos o filme *O Homem que Queria Ser Rei*.

Como resposta à 1ª pergunta diríamos que o Protagonista enfrenta uma série de obstáculos naturais (deve atravessar uma cordilheira) e humanos (deve convencer um povo) para chegar a ser Rei.

A 2ª pergunta responderíamos que quando está quase lá, ele entra em dúvida se quer mesmo ser Rei. Conflito interior (identidade).

A 3ª pergunta tem a seguinte resposta: o problema se apresenta no início, mas o conflito principal do personagem se apresenta no fim.

A 4ª resposta deve ser mais extensa posto que engloba uma série de diferenças. Um conflito pode ser crucial, ter um grande peso para a maior parte das pessoas, como: / morrer ou viver
/ vencer ou perder.

Ou pode ser crucial somente para o personagem específico, como por exemplo: ser ou não ser Rei.

Mas de qualquer maneira, o conflito tem que ser o mais crucial possível para o personagem.

Mas mesmo se o conflito não tiver maior peso para a maioria, se o personagem foi convincente, ele convencerá a platéia da importância do seu conflito.

Percurso da Ação Versus Personagem

Aqui, todas as coisas se unem, e o personagem vai criar os conflitos através da *sua vontade* que está baseada em seus valores e escolhas.

No entanto, essa vontade pode ser de 2 tipos:

1 — *Vontade Direta* — ou consciente: é a que está expressa no texto, é referente ao concreto. Por exemplo: “Eu vou te matar porque você me chicoteia”.

2 — *Vontade Indireta* — ou inconsciente: o subtexto, o impulso interior. Por exemplo, um homem que mata uma mulher impulsionado pelo ódio que tem da mãe.

Definindo Percurso Dramático

Após estes tópicos, podemos ter uma boa idéia do que seja *percurso da ação* (a sua história). Ela pode ser definida como sendo o somatório de:

Vontade + Decisão + Mudança = Ação Dramática
(Percurso da Ação).

Com *mudança*, queremos sublinhar o fato de que, como qualquer ser vivo, o personagem também se modifica na medida em que resolve, ou não, seus conflitos, se modifica à medida em que *vive*. Pode até acontecer que a mudança não se dê no protagonista, mas nos outros personagens, ou mesmo na platéia.

VI. Centro da Ação Dramática — “Plot”

O centro da ação é o “Plot”.

“Plot” é o dorso dramático da estória, o núcleo central da ação dramática, ie, as ações organizadas em conexão, de modo que se suprimirmos ou deslocarmos qualquer uma delas, alteraremos o todo.

“Plot” implica a idéia de *causa e efeito*, se refere ao *encadeamento dos acontecimentos segundo uma ordem desejada pelo autor*.

Aristóteles, em sua *Poética*, empregava a palavra *fábula* (ordem de acontecimentos). Hoje, usamos o termo “Plot”.

Aristóteles considera o “Plot” (fábula) o primeiro e mais importante elemento na tragédia, ie, a *composição dos fatos*, a intriga.

A esse núcleo fundamental da Tragédia, Aristóteles chamava a *alma da tragédia* — é o que chamamos de *força motivadora*. Segundo ele, todas as estórias já tinham sido contadas, de modo que o importante era o *como* seria contada.

Exemplo desse *como* é a enorme variedade de filmes sobre a II Guerra Mundial. Todos sobre o mesmo tema, contando a mesma velha estória, partindo, porém, de diferentes pontos de vista.

Aristóteles dividiu o Drama em seis partes necessárias:

/ Alma
/ Personagem
/ Pensamento
/ Dicção
/ Música
/ Espetáculo

Dessas partes, ainda não falamos de Dicção. Assim, dicção significa a maneira de falar e também a escolha das palavras (ver 1º Tratamento, p. 133).

Um personagem da alta classe média, certamente, usará a palavra *revólver* e não a palavra *berro*, posto que berro é um termo usado por marginais ou pessoas da classe média baixa. No que vemos que cada classe social tem seu modo de falar, sua *dicção*.

Quando escrevemos um argumento, já temos uma idéia de *como* vamos contar nossa estória. É aqui que o autor se revela (ou não) um bom roteirista. A qualidade que define um bom roteirista chama-se talento para reconhecer uma boa estória e talento para desenvolvê-la em roteiro (o *como*). Às vezes, não sabe nem como vai terminar, mas sabe que conterà pensamento, dicção, espetáculo etc. E talento, quem tem, tem! Quem não tem, bate palmas ou vira crítico especializado.

Atualmente, a dramaturgia moderna já fala de "Plotless Play", ie, uma peça sem "plot", ou onde o "plot" não tem quase importância.

Essas são as chamadas *pesquisas de linguagem*, onde se dá maior importância às estruturas formais, diminuindo ou eliminando o drama humano.

Os defensores dessa estética formalista argumentam que o drama humano oculta o que em verdade é importante na obra de arte, ou seja, o aspecto puramente formal, o *suporte*, cujo início está no ideário da arte-pela-arte do final do século XIX.

Mas, seja como for, ou a importância que tenha, essa arte certamente não pretende contar uma estória. De modo que não nos estenderemos sobre ela.

Princípios do "PLOT"

TOTALIDADE

Aristóteles falava das *exigências da alma* (princípios de Totalidade). Totalidade é o princípio básico da Unidade.

Totalidade pode ser definida como o conjunto das partes que formam o Todo, ordenado segundo o critério de princípio, meio e fim.

Mesmo que se comece pelo fim da estória, pelo meio, ou seja lá qual for a ordem que o autor deseja estabelecer, não se escapa ao fato de que tem que haver um princípio, um meio e um fim.

O que em verdade interessa é que *todas as partes* são igualmente importantes *em relação ao Todo*.

Todas as estórias têm princípio, meio e fim.

Até mesmo quando, às vezes, não conseguimos compreender direito, como em filmes de Bergman ou Fellini, cujos "plots" são mais complexos, esse princípio existe.

UNIDADE

Vimos que Totalidade é a soma de todas as partes, e que este é o princípio básico da Unidade. Deste ponto de vista, a supressão ou deslocamento de uma das partes alterará o Todo. No entanto, se suprimirmos uma parte e o Todo continuar harmônico, certamente é porque essa parte era um excesso, não era necessária.

Quando dizemos que um filme está *redondo* é porque percebemos que não tem excessos nem carências. Está (e fazemos um gesto com as mãos formando um círculo) redondo. Todo.

Um dos principais agentes de destruição deste princípio de Unidade é a censura, com sua mania de sair cortando cenas como se as cenas não tivessem uma razão de ser em relação ao resto do filme, e fazendo com que a lógica interna do filme seja comprometida, se não destruída.

No seriado *Bandidos da Falange*, de Aguinaldo Silva, havia uma cena em que um homem recém-presos é obrigado a manter relações sexuais com o líder dos presos. E, assim, ao ser chamado para a cama, o homem vai, se mete entre as cobertas, ouve-se um grito, e o líder cai no chão esfaqueado. A censura cortou a cena onde se vê o líder esfaqueado, alegando excesso de violência.

Isto transformou por completo o sentido do "plot", posto que ficou parecendo que, de fato, o homem tinha se submetido às exigências do líder.

Assim, vemos que a lógica intrínseca de um "plot" não pode ser rompida. Não podemos pular cenas, sem que o pensamento do "plot" se desvirtue — isso se o "plot" estiver perfeito.

Probabilidade / Necessidade / Credibilidade

A credibilidade de uma estória está intrinsecamente ligada à verdade das coisas, às necessidades reais do homem. Esses valores têm que ser mantidos ou a estória ficará inverossímil.

Há uma lógica que não pode ser rompida: — um personagem não pode atravessar um deserto sem beber água; portanto, é *provável* que ele atravesse o deserto levando um cantil, porque ele sabe que encontrará um oásis de tantos em tantos quilômetros, quer dizer, existe uma *probabilidade* de ser bem-sucedido, baseada nas *necessidades* do ser humano.

Um exemplo é o famoso chapéu do mocinho, que nunca cai, e as balas do revólver que nunca acabam. Provavelmente, o mocinho colocou mais balas sem que a platéia visse, e o chapéu provavelmente está bem ajustado em sua cabeça. Com a devida Licença Poética, a platéia aceitará a probabilidade, ie, partirá do pressuposto de que nenhum autor é louco o bastante para dizer que as balas não acabam, e que o chapéu está colado na cabeça.

Então, aceitam o fato, partindo do princípio da probabilidade.

Repetindo: em todas as histórias existe uma lógica que não pode ser rompida e esta lógica está baseada no modo como as coisas em verdade acontecem.

Exigências ou Qualidades do "Plot"

Queremos que fique bem claro que o "plot" não significa *linearidade* ou clareza de entendimento, mas sim, um *continuum* sensorial e estético, ie, um *continuum* dramático.

Certos filmes são difíceis de serem compreendidos, são complexos, têm uma linguagem sofisticada, estão fora dos *padrões* familiares às grandes massas.

O filme *Das Tripas Coração*, de Ana Carolina, é um bom exemplo do que queremos dizer. O "plot" é um homem que chega, cochila, tem um sonho e acorda. O *como* essa "story-line" foi mostrada, a linearidade do início e do fim *versus* a aparente anarquia do sonho é o que interessa. O "plot" está todo lá, esse tal de *continuum* dramático.

Num "plot", a única *lógica* que interessa é o *como* organizamos as ações num percurso, onde as partes estão conectadas umas às outras visando a intensificação dramática do conflito inicial, até o desfecho.

Ou ainda: "plot" é o arranjo de eventos de uma história; colocado organicamente em partes conexas, devido a uma necessidade dramática.

Por exemplo: *Édipo Rex*, de Sófocles, conta o *drama* de um homem que mata o pai (sem saber) e casa com a mãe (sem saber que é a mãe) em *flash-back*. Assim *Édipo Rex* tem de "plot" a história de um incesto, em "flash-back".

E aqui, o *como* e a *estória* se confundem — por isto, defino "plot" como sendo a "defesa" de uma história.

Explicação do Núcleo Dramático

Núcleo Dramático é uma reunião de personagens ligados entre si pela mesma ação dramática, organizados num "plot".

Protagonista (e coadjuvantes) + ação + "plot" = Núcleo Dramático.

A importância do núcleo dramático será examinada mais detalhadamente quando formos estudar *diagramas dramáticos*.

Mas podemos adiantar que muitos autores desenvolvem mais de um núcleo dramático.

Repetindo: núcleo dramático é o protagonista, com seus coadjuvantes, envolvidos por uma mesma ação dramática e organizados num "plot".

Exemplo: Lampião, Maria Bonita, Gavião, Sabonete etc., envolvidos por uma mesma ação e de um mesmo modo — o que acontece a um, acontece a todos. Eles estão no mesmo bando; o bando de Lampião.

O clássico de uma novela são *três núcleos dramáticos*.

Gilberto Braga, normalmente, divide os núcleos dramáticos em classes: núcleo dramático classe rica alta, núcleo dramático classe média, núcleo dramático proletário.

Por este exemplo, podemos notar que, num núcleo dramático, os personagens são ligados por laços familiares, profissionais, religiosos, políticos etc., e, conseqüentemente, sofrem a mesma ação dramática, integrados num mesmo "plot".

Tipos de "plots"

Já vimos que "plot" é uma cadeia de acontecimentos, organizada segundo um modo dramático, escolhido pelo autor.

A função de um "plot" é a de defender a estória, evitando que ela se perca ou se enfraqueça. É o modo dramático que melhor contará a estória.

Isto posto, vamos aos vários tipos de “plots” que um roteiro pode conter.

“Plot” Principal

Como o nome indica, é a espinha dorsal da estória, é a estória principal, a “story-line” desenvolvida e acrescentada do famoso *como*.

“Subplot” (“under plot” ou “double plot”)

É uma linha secundária de ação, usualmente usada como reforço, ou contraste, do “plot” principal. Deve estar integrado ao “plot” principal e, também, influenciá-lo.

Esse tipo de “plot” foi criado pela dramaturgia inglesa, começando no período Tudor, passando por todas as comédias e tragédias elizabetanas, até o período jacobino. Na verdade, são 2 ou 3 “subplots”, interagindo com o “plot” principal.

O mais habilidoso dos “subplots” conhecidos é o de Gloucester em *King Lear*, de Shakespeare.

Os franceses tinham severas críticas a este tipo de “plot”. E talvez seja essa a razão da maior riqueza da dramaturgia inglesa.

“Multiplot”

Este é um tipo de “plot” normalmente usado em novelas. Não existe um “plot” principal, mas várias histórias acontecendo ao mesmo tempo; ou melhor, o “plot” principal será aquele que, num dado momento, se mostrar como o *preferido* pelo público telespectador.

Como o autor de uma novela, normalmente, está atento às preferências do público, ele ora sublinha, ora diminui a importância de um “plot”, na medida em que a novela se desenrola.

Na verdade, no decorrer da novela, geralmente perdemos a noção de qual o “plot”, entre os vários “plots”, é o principal, posto que o “plot” principal só se define no fim. É, geralmente, aquele que conclui a novela.

Diz-se que na novela existe uma alternância de "plots" principais - os "*multiplots*".

"Plot" Paralelo

São duas ou mais histórias de *igual importância*, acontecendo paralelamente, sem ligações aparentes entre si, e que interagem por comparação ou contraste. As vezes, usa-se um componente dramático para servir de elemento de ligação entre as diversas histórias.

Exemplo de "plot" paralelo: filmes tipo três histórias/três diretores e a peça *Os órfãos de Jânio*, de Millôr Fernandes.

Formas e Formatos de um "plot"

A classificação do "plot" segundo suas formas e formatos foi construída por Lewis Herman, com base nos trabalhos de George Pelti ("36 situações dramáticas").

1. *"Plot" de Amor* - Um casal que se ama é separado por alguma razão, volta a se encontrar e tudo acaba bem.
2. *"Plot" de Sucesso* - Histórias de um homem que ambiciona o sucesso, com final feliz ou infeliz, de acordo com o gosto do autor.
3. *"Plot" Cinderela* - É a metamorfose de um personagem de acordo com os padrões sociais vigentes.
Exemplo: *Pigmaleão*.
4. *"Plot" Triângulo* - É o caso típico do triângulo amoroso, como em *Jules e Jim*, *Go Between* etc.
5. *"Plot" da Volta* - Filho pródigo que volta à casa paterna, marido que volta da guerra, alguma volta como em *Coming Home*.
6. *"Plot" Vingança* - Um crime ou injustiça foi cometido e o herói faz justiça pelas próprias mãos, ou vai em busca da verdade.
7. *"Plot" Conversão* - Converter um bandido em herói, uma sociedade injusta em justa etc. Na verdade, uma tentativa de converter o público.

8. *"Plot" Sacrifício* — Um herói que se sacrifica por alguém ou por uma causa.
9. *"Plot" Família* — Mostra a relação entre famílias ou grupos que de alguma forma estão ligados. É a inter-relação em um mesmo núcleo dramático. Exemplo: o filme *O Grupo* ou *Os Rapazes da Banda*.

Estas classificações na tipologia do "plot" foram feitas por estudiosos do assunto, mas no momento em que se escreve, nenhum autor as leva em conta. Aliás, nenhuma classificação deve ser levada em conta na hora de se escrever um roteiro, já que, *inventar* é, exatamente, o *romper* com as regras.

Estas classificações apenas servem para termos uma idéia das características básicas do nosso trabalho, depois de concluído, e também para avaliarmos e qualificarmos (grau de recriação) o trabalho alheio — além de acrescentar um novo conhecimento ao nosso acervo.

VII. A Origem da Fábula

Segundo o etnólogo soviético Vladimir Propp*, o núcleo mais antigo da fábula está ligado aos rituais de iniciação nas sociedades primitivas.

De acordo com sua teoria, a fábula repete a estrutura dos rituais que demarcavam, na criança, a passagem do mundo infantil para o mundo adulto. Com o passar do tempo e com o desaparecimento dos rituais de iniciação, a fábula perdeu as origens, transformando-se no que é hoje.

No entanto, Propp diz que a fábula continua possuindo características que atuam no *inconsciente coletivo*, unindo o menino de hoje ao menino pré-histórico.

* Autor dos livros "Morfologia della fiaba", "La Transformazione nelle fiabe di magia", "Le radici storiche dei racconti di fate".

Segundo essa teoria, a fábula é composta de trinta funções, em sucessão sempre idêntica, embora nem todas as fábulas contenham todas as funções (situações), e sim parte delas.

Achamos que o conhecimento dessa teoria é muito importante, para os autores que queiram escrever histórias para crianças. As situações características de uma fábula são as seguintes:

1. distanciamento (acontece em outra época, mundo etc.)
2. proibição (algo é proibido)
3. infração (alguém infringe)
4. investigação
5. delação (o traidor)
6. armadilha
7. conivência
8. punição (ou culpa)
9. mediação
10. consenso (o castigo)
11. partida do herói
12. submissão do herói às provas pelo doador (provação do herói)
13. reação do herói
14. fornecimento dos meios mágicos
15. transferência do herói
16. luta entre herói e antagonista
17. herói assinalado
18. vitória sobre o antagonista
19. remoção do castigo ou da culpa inicial
20. retorno do herói
21. sua perseguição
22. o herói se salva
23. o herói chega incógnito em casa
24. pretensão do falso herói
25. ao herói é imposto um dever difícil
26. execução do dever

27. reconhecimento do herói
28. transfiguração do herói
29. punição do antagonista
30. núpcias do herói

Lendo o (ou assistindo ao) *Sítio do Pica-pau Amarelo*, de Monteiro Lobato*, notaremos a presença marcante destas situações.

VIII. Argumento Final

Em resumo, *argumento* é sua idéia, sua cabeça, é a *defesa* de sua estória.

É a expressão *escrita* da *alma* de sua estória, e, portanto, é feito para ser lido. Logo, é bom que tenha um estilo, uma boa redação, que seja um texto claro, fluente, mas não literário.

Não devemos nos preocupar se o texto tem ou não tem um estilo literário, já que esta não é sua função. Diferente da literatura onde o que importa é a forma do texto, o texto de um argumento simplesmente mostra *como* sua estória será contada *no filme*, já que pretende ser um texto que será transformado em imagem.

Um argumento é a primeira forma *textual* de um roteiro — assim, ele deve conter, de forma clara e sensível, todas as principais indicações de sua estória. Um bom argumento é um perfeito guia para o roteiro.

É bom lembrar que, às vezes, um argumento escrito por um autor pode ser desenvolvido em roteiro por outro autor. Também essa é uma das razões da necessidade de clareza, de fluência, de indicações precisas sobre os principais elementos da estória.

Uma boa maneira de saber se nosso argumento está correto, é observar se ele responde a perguntas como:

* Monteiro Lobato, *Obra completa*.

— O objetivo do protagonista está bem claro?
— O que acontece no *clímax*? É impactante?
— Qual a característica básica do protagonista?
— O que você quer contar com esta estória? Vale a pena?

— O problema apresentado vai, de fato, gerar um conflito?

Enfim, todas as perguntas são pertinentes. Bancar o próprio advogado-do-diabo é a melhor maneira de saber se o argumento está bom ou se precisa ser refeito.

Fazer um bom argumento é uma arte que exige um talento específico. O mercado de trabalho de roteiros no Brasil ainda carece deste especialista imprescindível: *o argumentista*.

4.º Bloco

PLANO DE VÔO

1. *ESTRUTURA*

I. Teorizando

A quarta etapa na construção de um roteiro é a Estrutura, ie, a fragmentação do Argumento em cenas, e sua subsequente montagem dentro de um percurso que responda às necessidades dramáticas. É o importante *como* vamos contar uma estória para a platéia.

Digamos que a Estrutura é a parte de *engenharia* de um roteiro. Para facilitar a compreensão, vamos pensar em termos de blocos-de-cenas e a seqüência em que serão montados. Deste modo, teremos:

— Argumento: um só corpo.

— Estrutura: divisão deste corpo sólido em blocos (cenas) e sua montagem numa seqüência escolhida pelo autor, de modo a obter o maior nível possível de tensão dramática, de acordo com seu estilo pessoal.

Para ficar mais claro, podemos fazer uma analogia com as estórias em quadrinhos, uma cena seguindo a outra, num percurso dramático escolhido *pelo* autor.

Um bom roteirista se revela no *como* monta seus blocos. Já dissemos no início deste livro que não existem

estórias novas. O que é considerado *novo*, ou melhor, onde se *inova*, é na forma de contar uma velha estória.

Ainda não foi descoberta uma fórmula que garanta uma perfeita estrutura. No entanto, já que a função de um roteirista é a de emocionar a platéia e manter sua atenção durante todo um espetáculo, vemos que é necessário que ele invente novas maneiras de contar a mesma velha estória.

II. Planejando

Quando pensamos em Estrutura, pensamos em dois tipos de estrutura:

1. Macroestrutura
2. Microestrutura

Macroestrutura

A macroestrutura é a estrutura geral de um roteiro, o arcabouço de cenas. Aqui, vamos definir se o filme terá 2 horas, 8 horas, se será dividido em 25 ou 260 capítulos.

Depois, definiremos se será contado em "flash-backs", se dará saltos para o futuro, se obedecerá ao calendário, por qual cena começará, onde se localizará o conflito principal, quando acontecerá o clímax etc.

Vamos a um exemplo: a estória do massacre dos índios americanos pelo General Custer já foi contada inúmeras vezes. No entanto, quando Calder Willingham resolveu contar essa mesma velha estória, escolheu contá-la a partir do ponto de vista de um velho índio, único sobrevivente do massacre. Assim, o filme é todo em "flash-backs", o velho índio lembrando como tudo tinha acontecido. Esse filme é o *Pequeno Grande Homem*, dirigido por Arthur Penn.

Uma vez encontrados os pontos-chave da estória, ie, os pontos de maior importância, nós os organizaremos da maneira que melhor responda ao aumento de

tensão dramática. Depois disso, nos preocuparemos em ligar uma cena à outra, preenchendo os vazios.

O modo como *abrimos* um espetáculo é o chamado *Ponto de Partida* — é importantíssimo, posto que é na cena inicial que os personagens envolvidos apresentarão o problema que se resolverá no final. Um problema mal apresentado confundirá o desenrolar da estória.

Além disso, é no Ponto de Partida que *envolveremos*, ou não, a platéia.

A macroestrutura de uma novela, ou de um seriado, abrange a estrutura geral e a estrutura de cada semana. Aqui, os pontos-chave serão distribuídos de forma a manter a tensão dramática através dos capítulos.

Geralmente, no final do 60º capítulo, o autor não sabe mais o que contar, acha que já contou tudo. Por isso, uma novela deve conter bastante material para ser desenvolvido.

Em se tratando de novelas e seriados, o problema de manter a atenção do público telespectador é crucial.

Um termo muito usado na televisão é o chamado Ponto Crítico. Nas novelas, o ponto crítico está situado nas *pontas*, ie, no início e no final da novela, assim como também no início e final de cada semana.

Na verdade, cada semana é um “plot”, abrindo na segunda-feira e fechando no sábado.

Como a intenção do autor é conseguir que a platéia não se *desligue* da novela, ele inventa os famosos *ganchos*, ie, situações cruciais que só serão resolvidas no próximo capítulo, ou que prometem muita ação no início do capítulo seguinte.

Esses *ganchos* são muito usados na abertura e no fechamento da semana, evitando que o interesse do espectador diminua.

Já nos seriados e casos especiais, os pontos críticos são contornados com uma atenção especial, atenção esta que se baseia na *regra dos três*:

1. Atenção aos primeiros três minutos do espetáculo.
2. Atenção ao terceiro capítulo do seriado e à terceira parte de um especial.
3. Atenção à terceira semana de um seriado de 4 semanas.

Como vemos, escrever em capítulos é uma técnica que exige uma notável habilidade para criar situações que, a cada ponto crítico, renove a atenção do espectador.

Microestrutura

A microestrutura abrange cada capítulo de uma novela ou seriado e também a estrutura de cada cena.

A cena abre no meio da sala? Abre na porta? Abre no personagem sentado numa cadeira? O que é que ele faz depois? Sobe na cadeira? Etc.

A estrutura de cena, nós deixaremos para ver mais detalhadamente quando falarmos do Primeiro Tratamento. (Ver 1º Tratamento, p. 133.)

III. Emocionando

Não é demais enfatizarmos que, quando construímos uma estrutura, estamos *bolando* um modo criativo de contar uma estória, cuja única função é a de que *desperte* o interesse da platéia e, igualmente importante, que seja *compreendido* pela platéia.

Uma estória que começa interessante, mas que se torne confusa no meio, certamente não contará com a compreensão da platéia.

Para nos ajudar a entrar em contato com a platéia, temos os famosos *Pontos de Identificação*. Mesmo assim, às vezes acontece a platéia ter uma reação completamente inesperada pelo autor. Exemplo disso é a platéia rir de *nervoso*. O que não pode acontecer é a pla-

téia reagir o tempo todo ao contrário do que o autor espera. Quando isso acontece, algo em nossa estória está profundamente errado, posto que não está surtindo o efeito desejado.

É claro que existem momentos em que cai o pique dramático e a platéia começa a se chatear. Para evitar que isso aconteça temos uma série de recursos que movimentarão o filme. No entanto, não devemos pensar que a única maneira de *levantar* um espetáculo é introduzir um tiroteio ou coisa similar. Muitas vezes, um momento de extremo silêncio tem uma enorme carga dramática.

A idéia de *movimentação* é intrínseca à estrutura. Sem movimentação, não teremos ação dramática.

Então, vimos que Estrutura é igual a Ação Dramática, ie, sua função é a de *apresentar* o drama, *despertar* o interesse, *manter* o interesse e *aumentar* o interesse da platéia.

O Ibope

A função do Ibope é a de medir o interesse do público telespectador.

Se no cinema o interesse é medido pelo sucesso de bilheteria, na televisão a única forma de sabermos quantas pessoas assistem a um determinado programa é fornecida por uma pesquisa pelo Ibope.

Normalmente, o Ibope faz três tomadas de opinião: no início, no meio e no final de uma programação (apresentando uma média final).

Vejamos o que significa essa expressão: *dar ibope*.

De acordo com a tabela do Ibope, um *ponto de audiência* em televisão significa 1% do total de casas com televisores existentes em cada cidade, região ou localidade. Como o total de casas varia de lugar para lugar, um ponto de audiência também varia segundo o número de aparelhos existentes no local pesquisado.

Nesta tabela, fornecida pelo Ibope para o ano de 1983, podemos notar essa variação.

Valor de 1 ponto de audiência

<i>Cidades</i>	<i>Aparelhos</i>
São Paulo	29.198
Rio	19.290
Porto Alegre	5.343
Belo Horizonte	5.115
Recife	3.937
Salvador	2.795
Brasília	2.527
Fortaleza	2.355
Curitiba	2.332
Goiânia	1.403
Belém	1.257
Florianópolis	663
Natal	544
São Luís	541
João Pessoa	473

Como se pode ver, um ponto de audiência em São Paulo equivale a 29 mil 198 casas com televisores, ou seja, 1% do total de habitações que é de 2 milhões, 919 mil, 771.

Quando um programa, nesta região, atinge 65%, significa que está atingindo 65 pontos, ie, está sendo visto por 1 milhão, 897 mil, 870 domicílios com televisores.

No Rio de Janeiro, esses mesmos 65 pontos equivalem a 1 milhão, 253 mil, 850 domicílios com televisores.

Para sabermos o número de telespectadores, precisamos saber o número de assistentes por aparelho de TV, e assim por diante, numa pesquisa altamente complexa e trabalhosa.

No entanto, é a única maneira de sabermos se a programação que está sendo transmitida está de fato interessando ao público telespectador.

É claro que todo autor deseja ter o maior número de pontos possível, i.e., ser assistido pela maior quantidade possível de telespectadores.

Para isto, podemos fazer uso dos seguintes fatores:

Antecipação

Usar a capacidade que tem a platéia de *antecipar* uma situação, criando uma *expectativa*. Por exemplo, um personagem diz que vai matar fulano; à antecipação de que um crime ocorrerá, a platéia entra em expectativa (em espera).

A antecipação é uma das coisas mais importantes de uma estrutura.

A antecipação pode acontecer de diversas maneiras:

- telegrafar
- por repetição
- por contraste

a) *Telegrafar*

Telegrafar significa passar uma pequena informação (verdadeira ou falsa) de que algo dramático ocorrerá. Essa informação poderá ser passada num gesto do personagem, numa atitude, num diálogo etc.

Por exemplo: um personagem é humilhado por outro; impedido de reagir, ele deixa *transparecer* que se vingará, que a coisa não terminou ali. Isto cria uma expectativa na platéia. É claro que a expectativa pode ser frustrada, na medida em que o personagem não faça nada e deixe tudo por isso mesmo.

De qualquer maneira esse telegrama antecipatório será um trunfo que guardaremos ou evocaremos quando acharmos necessário (isto é, para aumentar o conflito).

b) *Repetição*

É muito usada na comédia: — o personagem puxa a gaveta da direita e a que se abre é a da esquerda e assim sucessivamente, repetidamente.

Também se considera *repetição* quando o autor usa situações dramáticas já conhecidas da platéia.

Exemplos: quando Chico Anísio interpreta *Painho*, a platéia já espera que *Painho* ponha as mãos nas cadeiras e suspire languidamente. São os famosos jargões cômicos. Por exemplo: "Ave Maria." "Foi?" ou "Adoro essa neguinha!" São frases que a população até repete em seu dia-a-dia.

No seriado *Lampião e Maria Bonita*, volta e meia aparecia o "insert" de uma cobra. Com isso eu avisava a platéia que ficasse na espera, posto que alguma coisa de terrível ia acontecer, criando uma expectativa cada vez maior.

No entanto, essas repetições, esses telegramas, estão sempre sujeitos a mudanças, interrupções e transformações, na medida em que, no meio da estória, decidimos mudar o curso dos acontecimentos.

c) *Contraste*:

No *contraste*, todos conhecem a estória, mas, no entanto, conseguimos prender a atenção da platéia, já que a platéia quer saber quem vai morrer, quem vai sobreviver, enfim, quer reviver aquela particular estória. Exemplo clássico é o filme *Titanic*: — sabemos que o navio vai afundar, no entanto, desejamos viver o drama do naufrágio.

IV. Surpreendendo

Antecipação é a habilidade do espectador em antecipar um acontecimento que se dará no futuro. A verdadeira antecipação é uma reação do espectador face às *intenções* dos personagens.

Uma antecipação pode ir ao encontro das expectativas da platéia, quando, por exemplo, dizemos que o sol se levantará todas as manhãs. Ou pode colocar uma incerteza, quando dizemos que a febre baixará... se ele tomar o remédio.

Uma outra forma de antecipação é a de provocar uma surpresa, uma inversão de expectativa. Aqui, trabalhamos em cima do que a platéia espera que ocorra, e apresentamos um acontecimento absolutamente inesperado.

Um bom exemplo de surpresa é um velho truque de palhaço. Ele avisa que vai pular uma cerca, mostra claramente que se prepara para pular, revela as dificuldades e perigos do salto e, finalmente, depois de muito vai e vem, corre para a cerca... e, em vez de saltar, contorna a cerca.

A antecipação está intimamente ligada ao conhecimento que temos do que é ou não provável de acontecer. E esse conhecimento nasce de nossas vivências.

Se alguém joga um fósforo numa mata seca, é provável que a mata pegue fogo, ou se alguém atira uma maçã para o alto, provavelmente esta maçã cairá no chão. São conhecimentos adquiridos que nos permitem antecipar o que vai ocorrer.

No entanto, se um acontecimento que antecipamos como provável, acontece de uma forma totalmente inesperada, temos a surpresa.

Uma boa surpresa é igual a um bom presente: — o melhor a fazer é guardá-lo para momentos especiais de nossa estória, como o clímax, ou a resolução, momentos-chave de nosso percurso dramático.

Dentro do fator *surpresa* existe o que chamamos de “gimmick”, ie, uma reversão arbitrária dos elementos familiares, com a intenção de chocar a platéia, de produzir uma *estranheza*, de provocar uma mudança violenta no curso da estória.

Um “gimmick” pode estar *integrado*, surgindo do próprio “plot”, como, por exemplo, uma inesperada declaração: “Eu sou seu pai!”

Ou pode surgir de um outro “plot” ou “subplot”, como quando descobre-se uma carta do falecido pai onde ele diz: “Eu sou seu pai!”

Como vemos, a antecipação é o elemento móvel da estrutura, posto que pressupõe uma expectativa, uma espera. Esta espera pode ser agradável, quando, por exemplo, o pai perdoa um filho, após longos anos de afastamento. Ou pode ser profundamente desagradável, quando, por exemplo, o pai morre instantes antes de poder dizer ao filho que o perdoa.

No caso de uma espera agradável, nossa reação é de alívio. Numa espera desagradável, nossa reação é de terrível frustração; de qualquer maneira, são recursos a serem usados, já que é sobre a emoção da platéia que uma estória vai atuar.

Com a antecipação, conseguimos suscitar no espectador as mais variadas emoções, tais como alívio, medos, esperanças, desapontamentos etc.

Por esta razão, a antecipação é considerada o elemento de maior importância na estrutura, já que podemos nos valer dessa *espera* para expor novos motivos, acrescentar novas informações etc.

Suspense

Em verdade, *suspense* nada mais é que uma *antecipação urgente*.

Sabemos que o suspense aumenta ou diminui dependendo da simpatia ou da empatia da platéia para com determinado personagem. É claro que, quanto mais medo ou ansiedade sentir o protagonista, mais medo e ansiedade sentirá a platéia.

Um suspense pode conter um *elemento de surpresa*: o personagem abre uma porta e leva uma marretada na cabeça. Ou pode conter um *elemento de antecipação*, de expectativa: a platéia sabe que o assassino está atrás da porta, e, sem saber do fato, o protagonista lentamente se aproxima da porta.

Outros graus de suspense são a *curiosidade* e a *dúvida*. Criamos uma expectativa na medida em que lançamos uma dúvida sobre a verdadeira personalidade do

protagonista, ou suscitando a curiosidade da platéia sobre um segredo na vida de um personagem.

O perigo é mais palpável. Chamamos *perigo* ao *desastre* e aos desafios da natureza: *fogo, água e terra*.

No entanto, uma regra é correta: o suspense está para a ficção exatamente como a aspirina para a medicina — se a estória está enfadonha, acrescente suspense.

Do suspense, da antecipação, ninguém escapa.

TIPOS DE SUSPENSE

Suspense de Personagem ou Suspense Maior

Esse tipo de suspense acontece quando o problema do protagonista continua a se complicar apesar das tentativas de melhorar a situação. Isso ocasiona uma ansiedade na platéia, já que antecipa uma *incerteza* quanto à solução do problema.

Uma boa maneira de manter esse tipo de suspense, é usar as dúvidas do protagonista e ir adiando a solução (usado em novela).

Suspense por Incidente ou Suspense Menor

É quando um sério obstáculo se apresenta, mas, no entanto, é facilmente vencido. Geralmente, é um problema que surge, mas não está diretamente ligado à solução do problema do “plot” principal, podendo ser suprimido sem prejuízo ao total da obra.

2. ESTRUTURA CLASSICA

Uma estrutura clássica é dividida em três movimentos:

- I Ato
- II Ato
- III Ato

É bom estarmos atentos ao fato de que todos os três atos têm um princípio, um meio e um fim. Em verdade, essas interrupções ou divisões em atos, na televisão, funcionam como uma espécie de cortina artificial para que possamos introduzir a mensagem comercial. Está claro que quanto mais longo for o filme, mais atos terá.

Mas vamos à estrutura clássica e seus elementos:

— *I Ato*

- Exposição do problema (—)
- e/ou — Situação desestabilizadora (w)
- e/ou — Uma promessa, uma expectativa (?)
- e/ou — Antecipação de problemas (z)
- CONFLITO EMERGE (↑)

— *II Ato*

- Complicação do problema (m)
- e/ou — Deteriorização da situação (↓)
- e/ou — Tentativa de normalização
levando a ação a extremos (z)
- CRISE (←→)

— *III Ato*

- Clímax (ou reversão de expectativas) (©)
- RESOLUÇÃO (=)

É fácil notar que todos os três atos têm sua estrutura dramática. A resolução é considerada muito importante na televisão: — é o chamado *épílogo*, onde a estória se explica.

I. Diagramas

Diagrama da ação, é o desenho da curva dramática de uma estrutura. Cada autor pode fazer a sua: — é

uma boa maneira de visualizarmos se nossa estrutura está boa ou não.



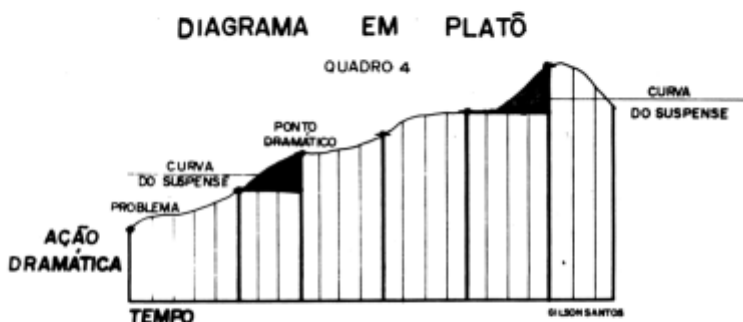
Os pontos que geram a curva total da estrutura clássica nos mostram o *crescendo* emocional que desejamos da platéia, na medida em que o protagonista se envolve com um problema, entra em conflito, a situação deteriora, o protagonista entra em crise, chega ao clímax, e se resolve na resolução.

Do ponto onde o conflito emerge até o ponto de crise é a chamada *Curva do Suspense*. É aqui que os problemas e conflitos se concentram num aparente beco-sem-saída, que impulsiona a estória e os personagens para o momento da crise. Essa curva é importantíssima: — atenção, pois, ao seu desenvolvimento, posto que a intensidade com que a crise eclodirá depende da tensão acumulada nesta curva.

Este tipo de diagrama é o que encontramos normalmente nas novelas e seriados.



Tensão mantida por longo período, o que pode ocasionar queda de interesse. Exemplo típico: filme de suspense.

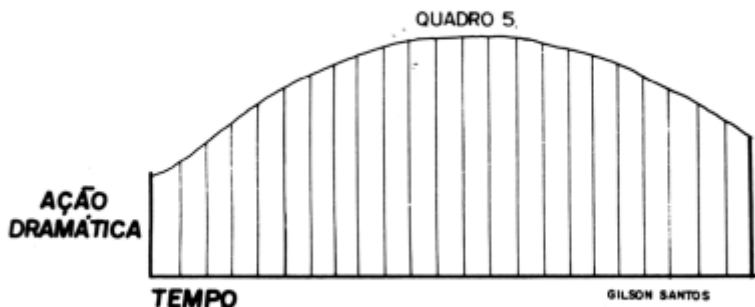


Geralmente, na tragédia clássica, neoclássica e moderna, a crise se dá no terço final da peça.

Em *Hamlet*, de Shakespeare, que sabemos ser uma peça romântica, a crise acontece logo no meio, mas, no

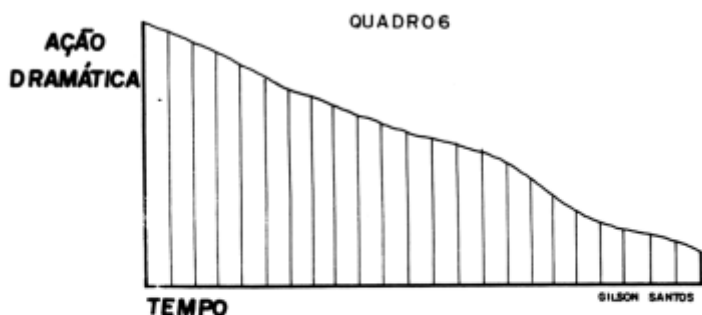
entanto, a resolução é lenta. Estrutura em queda, ou *U* invertido, ou romântica.

DIAGRAMA DE UMA ESTRUTURA EM QUEDA



Um roteiro que ninguém quer escrever. Perda total de interesse ou clássico ao contrário. A evitar.

DIAGRAMA MOSTRANDO PERDA DE INTERESSE



Outro ponto que afeta a estrutura dramática é o chamado *Ponto de Ataque* ou o ponto onde a crise tem início, onde precipitamos os fatos.

Se o ponto de ataque for prematuro, é chamado de *Ab Ovo*; aqui é muito difícil continuar a manter a tensão dramática até a resolução.

Se o ponto de ataque for tardio, é chamado de *In Media Res*; é quando deixamos tudo para o fim, e os fatos se precipitam em cambulhada, gerando um final confuso.

Em Resumo

Os valores dramáticos podem ser qualificados e quantificados.

Quando acabamos de escrever um roteiro, é bom que nos façamos algumas perguntas:

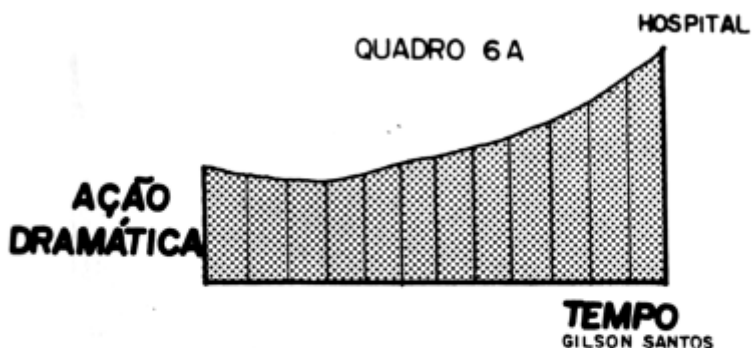
- O problema está claro? É realmente um problema grave? A exposição está bem feita?
- A complicação é verossímil? O problema está mais difícil de ser resolvido?
- A crise é realmente crucial? É efetiva? O personagem tem toda a razão para entrar em crise?
- O conflito é intenso?
- O clímax tem impacto? É dramaticamente forte?
- A resolução é satisfatória? Não deixamos nenhum assunto pendente?
- A estória é contada com criatividade?

É claro que a estrutura de que falamos se refere à estrutura de 1 (um) "plot". Cada "plot" ou "sub-plot" terá a sua estrutura própria que interagirá com a estrutura do "plot" principal.

Repetindo:

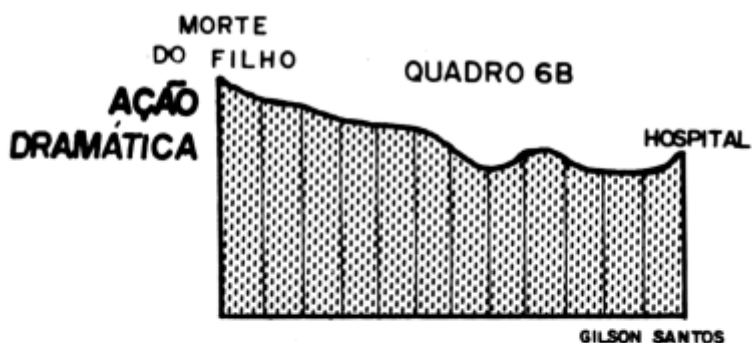
Para cada "plot", uma curva dramática.

Deste modo, montar o roteiro significa ir ligando, entrelaçando, as diversas curvas, dos diversos núcleos dramáticos ("plots"), criando pontos de interferência de uma curva na outra, harmonizando os diversos "plots", criando uma nova e única curva: *a curva dramática do filme*. Por exemplo:



1º "Plot":

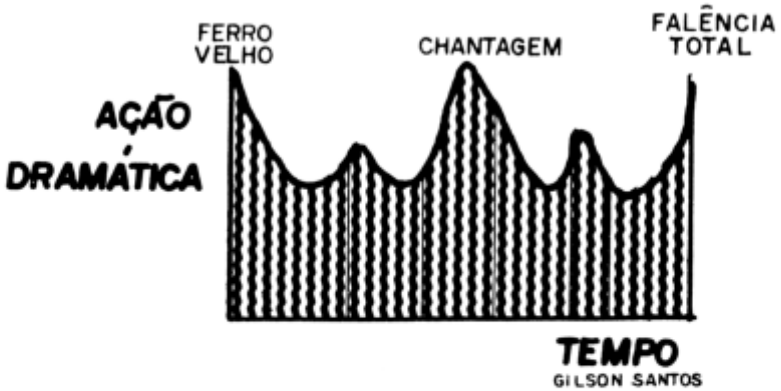
Um jovem está vivendo calmamente, quando sofre um acidente de carro e é levado para um hospital.



2º "Plot":

No hospital, a médica que o atende acabou de perder um filho de leucemia e está saindo de uma crise violenta.

QUADRO 6C

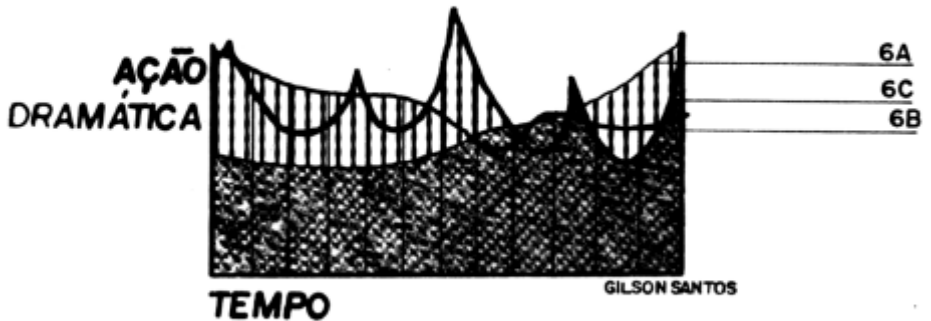


3º "Plot":

O carro acidentado é levado para um ferro-velho cujo dono está à beira da falência e vai usar o carro (que é roubado) para chantagear o rapaz.

Assim, esse entrelaçado de "plots" é que vai gerar a curva dramática total do espetáculo que, em forma gráfica aglomerada, seria a seguinte:

QUADRO 6D



A resultante seria:



II. Estruturando

Vimos que a *estrutura* se coloca como um problema a ser resolvido. Já que é uma *construção*, precisamos tratá-la como tal, ie, planejá-la, organizá-la de modo que se mantenha de pé.

Como a construção de uma estrutura obedece aos critérios da *lógica*, 2 tipos de erro podem acontecer: erra-se por falta de informação inicial, ou erra-se na resposta, na conclusão do problema.

Quando iniciamos uma estrutura, primeiro temos que nos munir de todas as informações necessárias, partindo da premissa de que temos uma estória e o perfil dos personagens.

Informações

Essas informações são essenciais para sabermos que tipo de estrutura vamos montar, que veículo será usado, e, enfim, quais são nossas possibilidades e limitações.

1. Veículo

Televisão

Aqui vamos definir o veículo que vamos usar. No caso da televisão, pode ser um Caso Especial, uma Novela ou um Seriado.

Caso Especial — (divisão de tempo)

O Caso Especial tem, normalmente, 45 ou 90 minutos de duração. Assim, podemos falar de dois formatos:

Formato de 45 minutos

Este formato é constituído de 5 partes e 4 intervalos, perfazendo um total de 1 hora de programação. Essas 5 partes equivalem às seguintes quantidades de tempo:

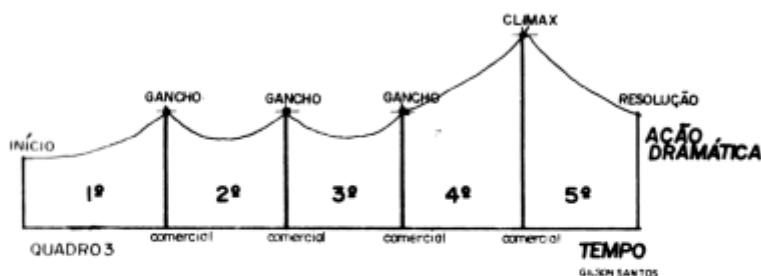
- 1º — 5 minutos
- 2º — 10 "
- 3º — 10 "
- 4º — 15 "
- 5º — 5 "

Neste formato, o clímax normalmente deve se situar na 4ª parte, posto que a 5ª parte será o epílogo, a resolução.

No final de cada parte teremos que criar um *gancho*, ie, uma antecipação que crie uma expectativa que só se resolverá na parte seguinte. Com isto, o espectador atravessará o comercial sem perder o interesse pelo espetáculo.

Isto quer dizer que o diagrama dramático deve ser construído em *ondas*:

DIAGRAMA EM ONDAS



A primeira parte é chamada de *cabeça*, ou exposição do problema; a última parte é chamada de *cauda*, ou resolução do problema, epílogo.

Formato de 90 minutos

Este formato é constituído de 8 partes com 7 intervalos, perfazendo um total de 2 horas de programação.

1º	—	5 minutos
2º	—	15 "
3º	—	10 "
4º	—	15 "
5º	—	15 "
6º	—	10 "
7º	—	15 "
8º	—	5 "

É o chamado Formato Americano, muito usado nos especiais da televisão. Na verdade, não é um formato novo. O Grande Teatro Tupi, dos anos cinquenta, era montado neste formato.

Aquí, o clímax está na 6ª parte. O maior problema, porém, se situa nas 3ª, 4ª e 5ª partes, onde se dá o desenvolvimento. Se o desenvolvimento for longo demais ou curto demais, pode haver uma perda de interesse.

Formato de 25 minutos

É o formato do capítulo de uma novela. É constituído de 5 partes e 4 intervalos, perfazendo um total de 45 minutos de programação.

As partes mais importantes de uma novela são as *pontas*, ie, a *cabeça* e a *cauda*.

O clímax do capítulo de novela deve se situar na 5ª parte. Isto quer dizer que a 5ª parte termina com um gancho: antecipa-se que alguma coisa vai acontecer. A revelação, porém, só ocorre na *cabeça* do próximo capítulo.

É o chamado Episódio com Clímax Incompleto.

Esses três formatos, de 45 minutos, de 90 minutos e de 25 minutos, são os mais usados na televisão brasileira.

Cinema

No cinema, como a linguagem é contínua (sem intervalos), para facilitar o trabalho, podemos dividir o total do tempo do filme em blocos de tempo ou em rolos.

Um filme tem, em média, de 1 hora e meia a 1 hora e 45 minutos de duração, perfazendo um total de 9 rolos.

Assim, se dividirmos o filme em 9 blocos de sequência de estrutura, nosso clímax deverá se situar no 8º bloco, para solucionar-se no 9º bloco.

Alguns autores, no entanto, dividem o filme em 7 partes, ou em 5 blocos. Isso varia de autor para autor.

Assim, uma vez dividido o filme em 7 ou 9 partes, estruturaremos cada parte em separado.

Atenção para a 7ª parte, que é aquela onde vai se situar o clímax.

Eisenstein já dizia que o mais importante no cinema é o 7º rolo.

Também podemos dividir os 100 minutos de um filme em 5 partes de 20 minutos cada. A escolha da divisão varia de autor para autor..

Relação Tempo / Tamanho de "script"

A correspondência entre *tempo* e *tamanho* de "script" pode ser medida da seguinte forma:

Na televisão:

90 minutos de ação equivalem a 50 laudas padrão.

45 minutos de ação equivalem a 21/30 laudas padrão. (Ver *Lauda padrão* em 1º Tratamento.)

No cinema:

100 minutos de ação equivalem a 75/87 laudas padrão.

10 minutos de ação equivalem a 6 laudas padrão.

15 minutos de ação equivalem a 8/9 laudas padrão.

5 minutos de ação equivalem a 3/4 laudas padrão.

2. Horário e Censura

A segunda informação é o horário em que o espetáculo será mostrado e as limitações que a censura impõe a esse horário.

Há um Código Nacional de Censura para a televisão. Se o horário de nosso programa for o das 17:00 horas, as limitações são maiores; já no das 22:00 horas, as limitações da censura serão menores.

Conhecer o Código Nacional de Censura facilita nosso trabalho, pois evita a criação de cenas que depois serão censuradas.

No caso do cinema, a mesma coisa acontece: temos que estar atentos aos assuntos por idade, ie, censura livre, 14 anos, 16 e 18 anos.

Conhecer o Código Nacional de Censura é importante, posto que, quando um produtor nos contrata para o roteiro de um filme, por exemplo, censura livre, temos que saber o que poderá ser mostrado, que tipo de assunto poderá ser desenvolvido.

3. *Número de atores / locações / cenários*

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

Na televisão, normalmente, para um especial de 45 minutos, podemos contar com 10 atores (atores com falas), 12 cenários e algumas poucas externas.

Em novelas, as limitações são variáveis. Aqui já podemos contar com uma média de 35 atores (personagens com falas). Já os cenários e locações são em maior número, dependendo do assunto tratado. Não é um número ilimitado, mas as facilidades são bem maiores.

Em cinema, geralmente, o máximo é de 18 a 28 atores. Dependendo da produção, o número de locações e cenários varia muito. No entanto, é bom que as ações estejam concentradas no menor número possível de cenários e locações, pois facilitará o trabalho e diminuirá os gastos da produção.

Resolução do Processo

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

Antes de mais nada, é bom sabermos que uma lauda corresponde a 1 minuto e meio/dois minutos de ação.

É claro que isso varia. Dependendo da ação dramática, uma lauda pode corresponder a 30 segundos. A média, porém, é de 1 a 2 minutos.

Tempo de reflexão

Aqui, vamos falar de *gestação*, ie, o período de tempo que dedicamos ao simples *deixar crescer*, dentro de nós, a idéia-semente.

É o tempo que dedicamos a pensar como é que vamos contar nossa história.

Podemos pensar a estrutura toda de uma vez, ou em blocos separados. O que importa, na verdade, é sabermos *onde* queremos chegar, onde colocaremos o cli-

max. Depois disto feito, desenvolveremos o tema, de modo que a tensão dramática aumente do início para o final, e conseqüentemente, aumente o interesse.

Num filme policial, o ponto onde colocaremos o clímax é de vital importância ou o suspense não se manterá.

Esse é um trabalho puramente *individual*: — o autor sente, pensa sobre o assunto, se for necessário pesquisa o assunto, consulta obras já realizadas que tratam do mesmo tema; enfim, reflete, gesta, se mune com o máximo de matéria-prima possível.

Se o trabalho for em *parceria*, o autor conversa com o parceiro, trocam idéias, fazem o famoso “brainstorm”.

Existem parcerias conhecidas, como a minha com Aguinaldo Silva, Armando Costa com Viana Filho, Bráulio Pedroso com Geraldo Carneiro, Domingos de Oliveira com Joaquim Assis etc.

Uma boa parceria é igual a um bom casamento — um alimenta o outro, contribui para a feitura da obra em comum.

É claro que também existe o *trabalho coletivo*, em grupo. Daniel Filho e Paulo Afonso Grisolli, famosos diretores de TV, costumam dar seus palpites em todas as partes da estrutura, contribuindo para a obra final com a visão da direção.

Não é incomum que diretores, atores e produtores participem desse processo, colaborando dentro do possível. São as chamadas *reuniões de criatividade*.

Só depois que todos palpitam, que as dúvidas maiores foram resolvidas, é que o roteirista, agora sozinho, arma sua estrutura.

Estrutura Piloto

Uma estrutura piloto não é ainda a estrutura definitiva.

A estrutura definitiva só vai aparecer no decorrer do trabalho, geralmente no Primeiro Tratamento, posto

que, no ato de escrever, o roteirista ainda mexe na estrutura, muda um pouco o rumo dos acontecimentos.

A estrutura piloto é, portanto, uma espécie de guia.

Quando montamos uma estrutura, as primeiras perguntas que nos fazemos são as seguintes: — *Como vai ser minha Macroestrutura? Onde vai estar o clímax?*

Para contar uma estória, temos 3 caminhos clássicos:

Narrador

O narrador pode estar de corpo presente, ou em “off”, a chamada *presença em “off”* ou *presença sonora*. Um exemplo de narrador pode ser visto nos filmes de Woody Allen, ou mesmo nas animações de Walt Disney.

É claro que o narrador tem que estar integrado na estória, fazer parte dela, seja como personagem que narra, seja como diretor que volta e meia interfere no processo.

Fellini costuma usar esse artifício.

Qualquer filme ou espetáculo que tenha um personagem guia que conte, narre ou desenvolva a ação se qualifica neste item. Exemplo: *Sunset Boulevard*.

Legenda

Legenda é um caminho comentado, pontuado através de títulos, de legendas.

Uma legenda pode ser geográfica, indicando um lugar, mudanças climáticas como inverno, verão etc. Ou pode estar indicando, explicando uma cena, uma mudança de intenção.

Nos filmes mudos, o uso da legenda era essencial, já que não havia diálogos.

Mesmo quando a legenda não é pela palavra, a simples indicação de que é verão, ou inverno, é considerada uma legenda.

O seriado *Lampião e Maria Bonita* é uma estrutura legendada, se bem que pouco perceptível.

Ação Direta

Ação Direta é um roteiro que obedece à ordem cronológica dos acontecimentos da vida real.

É claro que o tempo será diferente. O tempo dramático se caracteriza por sintetizar várias horas, meses ou anos nas 2 horas de um espetáculo.

Atenção, pois, para a diferença entre *Tempo Dramático* e *Tempo Real*.

Tempo Dramático é a síntese do tempo real.

Alguns cineastas, como, por exemplo, Godard, já fizeram experiências cinematográficas onde, de fato, somente registraram 2 horas de um acontecimento qualquer, obedecendo a ação ao tempo real.

"Flash-back"

É uma técnica usada para mostrar algo que aconteceu no passado do personagem.

É uma técnica arriscada, que se deve dosar com muito cuidado.

O uso incorreto do "flash-back" pode acarretar perda de interesse e também pode tornar confusa a história. Um "flash-back" tem que interagir com a história, tem que ser absolutamente necessário para a ação dramática.

Se não for absolutamente essencial, é melhor não usá-lo. Pode atrapalhar o desenrolar dos acontecimentos.

Essas técnicas que vimos, ie, *Narrador*, *Ação Direta*, *Legenda* e *"Flash-back"*, não são caminhos estanques. Podemos fazer um filme misturando as técnicas, como, por exemplo, em *Ammarcord*, de Fellini.

Exemplos:

Um filme em "flash-back": *Pequeno Grande Homem*.

Um filme em ação direta: *Love Story*.

Um filme em legenda: *As Quatro Estações do Ano*.

Um filme narrado: *Falcão Maltês*.

Na verdade, o que importa não é a pureza do gênero, mas o uso que fazemos dessas técnicas, desses caminhos.

Conclusão

Quando armamos nossa estrutura, os seguintes pontos têm que ser definidos:

- / *Exposição de motivos*. Cenas de exposição, de informação.
- / *Preparação*. Cenas mostrando complicações, informando que vem assunto pela frente.
- / *Complicação*. Cenas mostrando o desenvolvimento da complicação.
- / *Clímax*. Cenas de clímax.
- / *Epílogo*. Cenas de resolução.

A ordem dos fatores não é, necessariamente, a exposta acima. Podemos invertê-los, misturá-los etc. O importante é que tudo seja feito com o intuito de aumentar a carga dramática da estrutura, tornando a estória mais interessante.

Por exemplo, podemos montar uma estrutura da seguinte maneira:

1. Abrimos com uma *complicação*.
2. Expomos os fatos e problemas através de um "flash-back". (*Exposição*)
3. Entramos no início do *clímax*.
4. Cenas de *preparação* das complicações, que vão ajudar o entendimento do clímax — (outro "flash-back")
5. Voltamos ao *clímax*.
6. Cenas de *resolução*.

Como vimos, uma estrutura é mutável, tem infinitos caminhos que podem ser percorridos, dependendo da imaginação do autor.

Vencendo Barreiras

Quando criamos as cenas, criamos barreiras de vazio entre elas. Para ultrapassar esses vazios usamos os elementos de integração, de transição.

Existem caminhos clássicos para ultrapassarmos as barreiras e interligarmos as cenas:

A. *Passagem de tempo*

São os diversos artifícios que usamos para mostrar que o tempo passou. Como o tempo real difere do tempo dramático, para que a passagem de tempo fique clara, não fique abrupta, usamos os mais variados artifícios, como a célebre folhinha do calendário se desmanchando ao vento, os jornais rodopiando, os nomes das estações por onde está se passando etc.

Atualmente, como a platéia já está mais habituada, criou-se uma cumplicidade entre platéia e passagem de tempo, de modo que as indicações de passagem não precisam ser tão claras, tão evidentes.

Atualmente a passagem de tempo aparece mais nos diálogos, nas ações.

Uma passagem de tempo muito rápida, é chamada de *elipse*.

Exemplo: uma casa está pegando fogo / corte / rescaldo.

Com a *elipse* podemos passar de uma *complicação* para a *resolução* rapidamente.

Como vemos, a *Passagem de Tempo* é um elemento integrador de cenas.

B. *"Flash-back"*

Aqui vamos falar de "flash-back" como elemento integrador. Um "flash-back" como ligação pode ocorrer de vários modos:

"Flash-back" Evocado

Um personagem solitário *evoca*, através de sua memória, o que aconteceu em seu passado, para melhor explicar o presente.

***"Flash-back" Solicitado* (explicativo)**

Um personagem, por exemplo, um detetive, conta em "flash-back" o que realmente aconteceu na hora do crime: — é o chamado "revival". Alguém conta para outro o que aconteceu.

***"Flash-back" Atípico* (sem valor explicativo)**

Este tipo não é usado para explicar. É um simples elemento de ligação, uma lembrança de infância, o pedaço de um sonho.

Este tipo de "flash-back", geralmente, é usado como elemento de surpresa.

C. Outras formas de transição

São as surpresas que introduzimos na estrutura, de modo a aumentar e aguçar o interesse da platéia. Por exemplo:

Cenas oníricas: uma fantasia de um personagem que na hora aparece como verdade, mas é simplesmente uma imagem de sua subjetividade.

Por exemplo: Nelson Rodrigues em *Vestido de Noiva*.

"Insert": rápidas imagens que nos avisam que algo está por acontecer, pequenas imagens que nos lembram de um fato, induzem à emoção ou antecipam uma situação.

Exemplo: o "insert" da cobra, no seriado *Lampião e Maria Bonita*, pontuava o início de uma séria complicação para o protagonista.

Antevisão ou "Flash-forward": uma cena que nos mostra, *parcialmente*, o que vai acontecer mais adiante.

Exemplo: a personagem de Luana Camará e seus poderes de antevisão na novela *O Sétimo Sentido*, de Janet Clair.

Outro tipo de "flash-forward" é a chamada *cabeça de cena*, pequenos trechos emocionantes ou instigadores, de um determinado espetáculo que será exibido dentro

de alguns dias. É usado para chamar a atenção da plateia para o dia da estréia do espetáculo, ou minutos antes da apresentação do mesmo. Exemplo: recurso usado em *Malu Mulher*. Qualquer "trailer" é um "flash-forward".

"Flash-back" dentro de "Flash-back"

É um artifício perigosíssimo, pois pode confundir completamente a estória. Se possível, deve ser evitado pelo roteirista iniciante.

Como exemplo de bom uso, podemos citar *Rasga Coração*, de Viana Filho.

Tempo e Ritmo

Quando fazemos uma estrutura, devemos ficar atentos ao *tempo* e ao *ritmo*. São conceitos abstratos, difíceis de definir em termos de dramaturgia, e estão intrinsecamente ligados.

O *Tempo* de um roteiro de TV ou de Cinema, é o *Tempo Dramático* de uma cena. A quantidade de tempo que o autor vai usar para descrever um determinado acontecimento.

O Tempo Dramático não define se uma cena é longa ou curta, mas a *intensidade dramática* da cena.

Uma cena de 30 segundos bem colocada, pode ter um tempo dramático muito intenso.

Já o *Ritmo*, conjunto de todos os tempos dramáticos, está intrinsecamente ligado ao interesse da plateia. Se a estrutura está com pouco ritmo, não adianta encher com várias cenas pequenas. A quantidade de pequenas cenas não vai melhorar o tempo dramático nem o Ritmo. Aqui, o espectador simplesmente ficará excitado pela rápida sucessão de cenas, podendo inclusive chegar ao cansaço e à perda de interesse.

Tempo é Ritmo — Em dramaturgia podemos até fazer uma relação de ritmo com o ato amoroso, com o

ato sexual. Como é que se explica o ritmo amoroso? Não se explica, é uma questão de sensibilidade do autor.

Existem cenas longas com ritmo tão perfeito que parecem durar poucos segundos. Ou cenas curtas com um ritmo tão errado que parecem durar horas.

Como se vê, várias cenas curtas não aumentam, necessariamente, o ritmo de um espetáculo.

Para finalizar, chamamos a atenção para 2 erros fundamentais:

- Um *ritmo muito lento* leva à perda de interesse.
- Um *ritmo muito intenso* pode levar ao cansaço e perda de credibilidade da platéia.

A melhor maneira é andar a 80 km/hora. Não exagerar, mas também não ande a passo de tartaruga.

Uma boa maneira de sentir se o ritmo está bom ou não, é submeter o roteiro, a estrutura, aos comentários de amigos e colegas de trabalho.

Todo autor tem sua plateiazinha particular, onde suas dúvidas são examinadas com sinceridade.

Enfim, os caminhos para se fazer uma boa estrutura são vários e, como diz o ditado, *cada cabeça, uma sentença*.

Uma última chamada de atenção: veja bons filmes, procure ver como as cenas que você considera boas foram executadas, estude, compare, vá a cinematecas, cineclubes etc.

Sabemos que existem poucas cinematecas, cineclubes e videotecas. Mesmo assim, procure o máximo de informação disponível.

Observação final

Muitos diretores andam pedindo aos roteiristas estruturas já prontas, agregadas ao perfil dos personagens, em vez do clássico argumento.

Em primeiro lugar, achamos que essa atitude revela falta de confiança no roteirista. Em segundo lugar, uma estrutura bem feita é metade do caminho andado.

Com uma boa estrutura na mão, um dialoguista pode fazer um roteiro, ou um diretor pode desenvolver de improviso o resto do trabalho.

Assim, quando alguém pedir uma estrutura comentada, exija pelo menos 80% da quantia reservada para o roteiro final.

É a única maneira de se precaver contra esse abuso.

III. Prática

Estrutura

O trabalho proposto foi a recriação e estruturação de uma história verídica, relatada por Michel Foucault, em: "Eu, Pierre Rivière, que degolei minha mãe, minha irmã e meu irmão..."

A seguir, o argumento de Foucault:

"Pierre Rivière, 20 anos, é camponês, vivendo com os pais, dois irmãos menores e a avó, numa aldeia da França de 1826. A mãe, autoritária e cruel, inferniza a vida do pai e Pierre sofre essa situação. Semi-analfabeto, ele frequenta a igreja da aldeia, onde lê livros sagrados e se torna uma espécie de místico solitário. Seu comportamento é visto com estranheza e ele, apelidado *o idiota*, assusta as crianças com brincadeiras de crucificar rãs e passarinhos nas árvores. Um dia, não suportando mais as brigas diárias dos pais, ele planeja matar a mãe e a irmã, já que eram cúmplices contra o pai. Planeja também matar o irmão menor, menino dócil e adorado pelo pai, porque acha que ele sofreria com a perda da mãe. Assim faz: degola a mãe, grávida de seis meses de outro homem que não o marido, a irmã, o irmão. Depois, foge, perambulando pelos bosques até apresentar-se ao juiz da aldeia. Preso, julgado e condenado à morte, ele é considerado louco até escrever um memorial de 50 folhas onde analisa, na primeira parte,

a vida conjugal dos pais e, na segunda, seu próprio comportamento, desde a infância. O memorial faz com que o júri reconsidere a pena, pois não se trata de um louco, mas de um superdotado. Pierre é condenado à prisão perpétua, onde se enforca em 1840."

A estrutura que reproduzimos a seguir, foi montada pelo coletivo de alunos de curso de roteiro. Por consenso, decidiu-se que a estória seria estruturada no formato de um *Especial* de 45 minutos para televisão.

Fez-se, então, uma adaptação do argumento original; a estória foi atualizada e relocada, passando a acontecer no Brasil, nos dias de hoje. Recriou-se o personagem Pierre em Pedro e o pai em um aflito pastor protestante. Criou-se, também, um novo personagem, o editor de livros. Através dele, a estória é contada.

O argumento recriado foi dividido em 5 blocos:

- 1º bloco — 4 cenas (5 minutos de ação) Apresentação.
- 2º bloco — 6 cenas (10 minutos de ação) Desenvolvimento.
- 3º bloco — 8 cenas (10 minutos de ação) Desenvolvimento.
- 4º bloco — 8 cenas (10 minutos de ação) Clímax.
- 5º bloco — 10 cenas (10 minutos de ação) Epílogo.

1º — *Estrutura do 1º bloco*

- Cena 1 — Ext. Rio de Janeiro/Localização da estória.
- Cena 2 — Centro da Cidade — carteiro entrega cartas e pacotes.
- Cena 3 — Escritório. Editor fala ao telefone — recebe pacote do carteiro. Lê o manuscrito contido no pacote. Lê trecho do manuscrito de Pedro.
- Cena 4 — Trecho do livro em "flash-back" — infância de Pedro onde vemos que ele maltrata animais.

Análise do 1º bloco

Trata-se de um bloco de apresentação, de preparação. Nele, apresenta-se o fio condutor da estória, há localização e uma cena de antecipação através de "flash-back", mostrando que o manuscrito contém incríveis revelações.

2º — Estrutura do 2º bloco

Cena 5 — Ext. do Presídio. Editor chega ao presídio. Vai procurar Pedro.

Cena 6 — Int. do Presídio. Editor vai falar com psiquiatra.

Cena 7 — Sala do psiquiatra. Editor conversa e toma conhecimento de que Pedro está sob tratamento. Psiquiatra diz que Pedro é calmo e introspectivo.

Cena 8 — Pai de Pedro recebe pacote igual ao do editor.

Cena 9 — Editor e psiquiatra estão se despedindo quando soa alarme geral no presídio.

Cena 10 — Briga no refeitório do presídio. Pedro, que foi descrito como calmo, está violento.

Análise do 2º bloco

No 2º bloco, temos o desenvolvimento da estória, mostrando o editor que busca o autor do manuscrito e as razões que levaram Pedro a escrevê-lo.

Até aqui, já mostramos o perfil de Pedro. Um detalhe importante: a cena onde o pai recebe o manuscrito, abrindo-se assim outro núcleo dramático.

3º — Estrutura do 3º bloco

Cena 11 — Encontro do Editor e Pedro. Pedro conta sua estória.

Cenas 12, 13, 14, 15, 16 — “Flash-backs” da vida de Pedro, mostrando que o pai é pastor protestante, família reprimida, mãe mundana.

Nessas 5 cenas, vemos toda a vida de Pedro.

Cena 17 — Presídio. Pedro recebe a visita do pai.

Análise do 3º bloco

Este bloco é quase todo em “flash-back”. É a estória de Pedro sem a revelação final, que guardamos para o próximo bloco.

4º — Estrutura do 4º bloco

Cena 18 — Pai conversa com Pedro. Pede que não publique o livro. Pai diz que Pedro é louco e que nunca o perdoará.

Cena 19 — Livro sendo impresso na gráfica.

Cena 20 — Advogado comunica a Pedro que entrou com recurso para que Pedro se apresente na festa de lançamento.

Cena 21 — Gráfica — livro sendo impresso.

Cena 22 — Pai procura editor. Pede que não publique o livro.

Cena 23 — Pedro recebe primeiro exemplar do livro.

Cena 24 — “Flash-back” de Pedro, onde vemos que matou a mãe, a irmã e o irmão. (Cena principal do programa)

Análise do 4º bloco

O 4º bloco é marcado pelo conflito Pai/Pedro e pela última cena, que é violentíssima e reveladora — só através dela saberemos o que Pedro fez, isto é: matou sua família.

5º — Estrutura do 5º bloco

Cena 25 — Preparação para festa de lançamento do livro.

- Cena 26 — Pedro recebe a notícia de que não terá autorização para ir ao lançamento.
Cena 27 — Festa acontecendo.
Cena 28 — Pai sozinho, rezando pelo não acontecimento do livro.
Cena 29 — Pedro sozinho na prisão.
Cena 30 — Festa.
Cena 31 — Pai rezando.
Cena 32 — Pedro sozinho.
Cena 33 — Festa.
Cena 34 — Pedro se suicida.

Análise do 5º bloco

Este bloco é produzido em paralelo, mostra a agonia final de Pedro, frente à festa de lançamento. Contrabalançando, as cenas do pai rezando.

Análise Geral

Trata-se de um trabalho bem simples, baseado num argumento muito complexo. Notar que esse trabalho foi feito no espaço de 1 hora de aula, sem nenhum tempo de reflexão.

Acho a recriação confusa. O personagem do editor me parece um tanto artificial, pouco significativo. Com essa estrutura, a estória rende menos do que poderia render.

Notar a preocupação dos alunos em colocar *ganchos* antes de cada intervalo.

Outro problema: — a figura do pai deveria ser mais desenvolvida.

Notar que esta estrutura é apenas um guia inicial para o trabalho. A partir dela é que se trabalharia o 1º tratamento; assim, esta estrutura pode ser refeita, retrabalhada.

Normalmente, uma estrutura é um simples guia para o roteirista. Esse trabalho aparentemente cru, sem graça, serve como apoio básico para o desenvolvimento do 1º tratamento, sendo essencial para um bom resultado.

Fizemos alguns exercícios desses em aula, e todos se revelaram como este, satisfatórios.

5.º Bloco

ALÇANDO VÔO

1. PRIMEIRO TRATAMENTO

I. Unidade Dramática

Agora que já vimos como se monta uma estrutura, passaremos à quarta etapa na construção de um roteiro: O Primeiro Tratamento.

O primeiro tratamento é escrito a partir do conceito de que a *cena é a unidade dramática de um roteiro*.

Portanto, quando falamos em Primeiro Tratamento estamos, basicamente, falando de Cena.

A Cena é também chamada de Subdivisão da Peça, Divisão do Ato ou Divisão da Ação.

O conceito de cena varia de período para período, de cultura para cultura. O conceito tradicional de cena foi dado por Sir Edmund Chambers (*The Elizabethan Stage*, 1923), originando-se do teatro elizabetano. Segundo Sir Edmund Chambers, *cena é uma seção contínua de ação dentro de uma mesma localização*.

Shakespeare sempre usou esse conceito e teve apenas uma exceção em *Antônio e Cleópatra*, onde podemos encontrar 42 cenas no dobro de localizações diferentes.

Já o teatro francês (Tragédia Neoclássica) define cena como *uma porção do drama, na qual a composição do personagem não se altera*.

De acordo com essa definição, quando o personagem principal sai de cena, considera-se que a cena terminou, mesmo que outros personagens ainda estejam em cena, ou que entrem em cena.

Atualmente, no cinema e na televisão, usamos a Cena Inglesa, ie, uma cena é definida por sua localização no espaço.

Já no teatro moderno o conceito de cena é aberto. Tennessee Williams nunca usa intervalos ou divisão de cenas, o espetáculo é contínuo.

Primeiro Tratamento, é, então, o desenvolvimento das cenas indicadas na estrutura.

II. O "Script"

O Primeiro Tratamento é a primeira versão de um roteiro, o desenvolvimento das cenas num texto para ser filmado.

Mais do que um texto, porém, é um instrumento de trabalho que será entregue a uma equipe encarregada de transformar o texto em imagem.

É, portanto, um instrumento de trabalho para o diretor, produtor, elenco, montador (edição), câmera, cenógrafo, figurinista etc.

Como vemos, esse instrumento de trabalho deve conter todas as informações necessárias para a transformação do roteiro em filme.

É um texto que coloca o autor em contato com todos os profissionais da equipe, que mostra como o autor deseja que seu texto seja filmado, revelando as intenções do autor e sua visão do espetáculo.

Partindo desse ponto de vista, todo texto deve ser o mais exato possível e, também, o mais resumido. So-

mente as informações consideradas essenciais deverão ser indicadas no texto.

Essa exigência de síntese e de exatidão se deve ao fato de que enquanto instrumento de trabalho, um texto deve ser ágil, claro, para evitar confusão na hora da execução.

Formas e Formatos

Neste ponto, vamos rever as diferenças de conceito de cena na televisão e no cinema.

Seqüência e cena são conceitos puramente geográficos.

No cinema, uma seqüência engloba tudo que acontece numa locação.

Exemplo:

Locação — casa em Laranjeiras
Seqüência 1 — quarto do casal
cozinha da casa
exterior da casa

Já na televisão, uma cena é determinada pelo local exato.

Exemplo:

Locação — casa em Laranjeiras
Cena 1 — quarto do casal
Cena 2 — cozinha da casa
Cena 3 — exterior da casa

Na televisão, normalmente, esta casa não existe como um todo: — os cômodos estão dispersos pelo estúdio ou espalhados pela cidade.

Quando se escreve para televisão, se *escreve em cenas*.

Podemos dizer que a seqüência tem em seu bojo um bloco de cenas.

Folha de Rosto

Vamos começar nosso roteiro de trás para a frente. A última coisa que se faz num roteiro é a chamada

Folha de Rosto, ou Especificação Geral, ou a Primeira Folha (ou capa).

A Folha de Rosto deve conter as seguintes informações:

- 1 — Título do filme ou programa de TV
- 2 — Nome do autor
- 3 — Endereço e telefone do autor
- 4 — Número de cenas ou seqüências
- 5 — Duração do espetáculo
- 6 — Data em que foi entregue
- 7 — Número de folhas
- 8 — Nome da firma ou pessoa para quem o roteiro será entregue
- 9 — Que tipo de trabalho é: adaptação, 1º tratamento, argumento etc.
- 10 — Se é um original, se é Drama, Comédia etc.
- 11 — Nº de registro na SBAT, na Embrafilme, "Copyright".

(ver reprodução nº 1)

Espelho

A penúltima coisa que se faz num roteiro é o chamado *Espelho*, ou *Segunda Folha de Rosto* ou folha da produção.

É com o Espelho que vamos conversar com a equipe da produção, listando as informações consideradas básicas:

- 1 — Personagens (com fala e sem fala)
- 2 — Cenários (interiores)
- 3 — Locações (externas)
- 4 — Figurantes

(ver reprodução nº 2)

No caso de uma estrutura comentada, vale a pena fazer um pequeno resumo da estória (pouco maior que uma "story-line") na folha seguinte à do Espelho.

Formato do "script" por cenas

Aqui, vamos montar nossas cenas dentro do que chamamos de *Lauda Padrão*.

Uma *Lauda Padrão* é um papel dividido ao meio, definindo um campo à nossa direita e um campo à nossa esquerda.

A razão dessa divisão é muito simples: transformar o texto do roteiro numa espécie de planta-baixa do espetáculo, dividindo o papel em áreas específicas onde os diversos profissionais da equipe vão encontrar as indicações que lhes são dirigidas.

Assim, teremos:

Campo à nossa esquerda:

- 1 — O número da cena
- 2 — Identificação da cena (externa ou interna, local, dia/noite)
- 3 — Definição sumária da ação (conduta do personagem, aparência)
- 4 — Indicação de movimentação de câmera (planos)
- 5 — Indicação do clima geral da cena
(ver reprodução nº 3)

Com essas indicações estaremos conversando com o ator, com o cenógrafo, com o maquiador, com o câmera e, principalmente, com o diretor.

É claro que as indicações não são obrigatórias para a equipe, ninguém é obrigado a seguir o que indicamos ao pé da letra. São sugestões, simples indicações.

Por exemplo: quando indicamos para a câmera que determinada cena será "close", na verdade queremos chamar a atenção do diretor para um detalhe importante, detalhe que deve ser sublinhado, seja por um "close", seja por "zoom" — a escolha do plano é problema do diretor.

Como vemos, a escolha de um determinado plano de filmagem não é uma indicação *decorativa*, ela tem

uma função; aliás, ela só deve ser indicada se tiver uma função.

Exemplo: numa determinada cena, indicamos um "close" para a pílula que cai dentro de um copo. Ora, é evidente que esta pílula deve ter uma grande importância para a estória: — pode ser veneno, e desejamos mostrar que o veneno foi colocado no copo.

Já na quarta indicação, a descrição sumária da cena, vamos conversar com o ator, indicando o que achamos importante no comportamento do personagem naquela cena, o que deve ser observado. Não existe, para o ator, nenhuma obrigatoriedade de seguir a indicação ao pé da letra — novamente, é uma simples indicação, uma sugestão.

A mesma coisa acontece com as indicações de cenário para o cenógrafo, e de figurino para o figurinista. Quando indicamos que o cenário é uma sala exageradamente rococó, o cenógrafo verá que neste cenário as coisas devem ser exageradas e não simplesmente uma sala rococó como milhares de outras.

Já no clima geral da cena vamos conversar com toda a equipe.

Por exemplo: cena de aula muito alegre: — os alunos estão satisfeitos.

A partir dessa indicação, o ator saberá que todo mundo está alegre e, portanto, terá uma conduta de acordo com o clima. O cenógrafo criará um cenário jovial, o figurinista escolherá roupas leves e claras, o maquiador fará uma maquiagem bem natural e assim por diante, resultando numa cena de clima alegre e descontraído.

Nesse momento, também poderemos indicar a iluminação.

Se indicamos uma luz por baixo do queixo do personagem, é claro que desejamos que o personagem tenha um aspecto fantasmagórico, ou uma luz exageradamente branca, um cenário estranho etc.

Não devemos esquecer de um fator importantíssimo: a *pontuação musical* ou o *tema musical*. Se houver um tema, devemos indicar quando será ouvido.

A pontuação musical serve para sublinhar um detalhe, enfatizar um momento de suspense. Todos conhecem a célebre pontuação musical do circo, tambores rufando no momento crítico de um salto mortal.

É a chamada *vinheta* ou pequeno trecho musical.

Também os ruídos serão indicados. Por exemplo: ruído de trovão a distância, barulho de chuva no telhado etc.

Uma vez dada a indicação, o sonoplasta saberá o que fazer, que tipo de vinheta vai ser usado etc.

É também na 5ª indicação que diremos como vamos abrir e fechar a cena. Essa indicação será uma conversa com o montador.

Por exemplo: no final de uma cena está indicado uma *fusão*, pois não construímos nenhuma cena de ligação. Assim, com a indicação de fusão, o montador poderá trabalhar a fusão de modo que funcione como elemento de ligação, de passagem de tempo. Longa fusão.

Como se pode ver, o lado esquerdo da lauda contém todas as informações necessárias à equipe. Atenção para a clareza de informação. Isso facilita o trabalho de toda a equipe.

NOTA — A indicação sumária da cena é chamada de *cabeçalho*, e as outras indicações são chamadas de *rubricas*.

Campo à nossa direita

No lado direito da lauda padrão, teremos o diálogo, o nome dos personagens e a indicação de atitude de interpretação durante a fala.

(ver reprodução nº 4 A e B)

Observações:

1. A razão de especificarmos o formato do "script": o "script" é um instrumento de trabalho e, portanto,

deve ser bem armado, de modo que a equipe não se confunda.

Quando um profissional pega um "script", ele deseja que sua parte no trabalho esteja claramente indicada, sem confusão ou falta de informação.

Portanto, use espaço 2, tenha uma boa datilografia, faça um "script" limpo e claro. Os profissionais da equipe costumam anotar suas idéias no "script" — portanto, pense nisso quando montar a lauda.

2. Alguns autores e produtores costumam colocar o diálogo no meio da lauda, no centro.

3. Lauda de Jornalismo de Televisão: como a lauda padrão, também é dividida ao meio, sendo que no campo esquerdo teremos as informações acerca das imagens que serão mostradas, e no campo direito as notícias faladas.

A mesma coisa é feita para o rádio. A única diferença: no campo esquerdo substituímos a indicação de imagem por indicação de ruído ou de vinheta musical.

4. Qualquer uma das indicações, à exceção do diálogo e do cabeçalho, é chamada rubrica.

5. As indicações, as rubricas, devem ser sumárias.

Por exemplo: a indicação de um *deslumbrante vestido branco* será suficiente para que o figurinista saiba do que se trata. Uma descrição mais detalhada só será feita se, por acaso, o vestido necessitar de um detalhe específico. Por exemplo: um vestido branco com babados plissados, porque a personagem vai esconder o brilhante roubado dentro do plissado.

Reproduções de "Scripts"

Para / Renato Aragão Produções

O CANGACEIRO TRAPALHÃO
Comédia/original de Doc Comparato
Aguinaldo Silva

Roteiro Final para cinema
(90 minutos)

Total de seqüências: 65
Total de blocos: 9
Total de laudas: 84

DIRETOR: DANIEL FILHO
Entrega: 28/10/82
Cert. Embrafilme: nº.....
(art. 17/lei 5.988/73)

REPRODUÇÃO Nº 1

PERSONAGENS

COM FALAS	SEM FALAS
1 — Marguerite / Marina	1 — Menina dos patos (1847)
2 — Armand / Henrique	2 — Homem do fraque negro (1847)
3 — Barão de Varville / Artur	3 — Homens de negro (1847)
4 — Prudence / Telma	4 — Padre e sacristão (1847)
5 — Nanine	5 — Convidados do jantar (1847)
6 — Velha do Tarot	6 — Pessoal da TV (1983)
7 — Armando	7 — Enfermeira (1983)
8 — Joel	8 — Costureira (1983)
9 — Monsieur Duval	9 — Pessoal do hospital (1983)
10 — Garoto da claquete	10 — Figurantes (1983)
11 — Dr. Ernani	
12 — Gastão	
13 — Sílvia	
14 — Homem em "off" 1	
15 — Homem em "off" 2	

NOTA: No 1, 2, 3 e 4 (com falas) teremos dois personagens interpretados pelo mesmo ator.

LOCAÇÕES

INTERIORES

- 1 — Quarto de Marguerite (1847)
- 2 — Sala de Marguerite (1847)
- 3 — Quarto de Marina (1983)
- 4 — Banheiro de Marina (1983)
- 5 — Sala de Marina (1983)
- 6 — Fundo do estúdio (1983)
- 7 — Estufa (1847)
- 8 — Sala do controle do VT (1983)
- 9 — Sala de maquiagem (1983)
- 10 — Sala da figurinista (1983)
- 11 — Sala da casa de Armando (1983)
- 12 — Sala de emergência/hospital (1983)

EXTERIORES

- 1 — Bosque-Paris (1847)
- 2 — Edifício (1983)
- 3 — Pátio do estúdio (1983)
- 4 — Praia deserta (1847)

REDE GLOBO

NOVEMBRO DE 82

QUARTA NOBRE

Cortesia: Paulo Afonso
Grisolli / TV Globo

REPRODUÇÃO Nº 2

MALU MULHER (REDE GLOBO)
Parada Obrigatória (1980)
Doc Comparato

Malu sai. Carmem frente ao espelho.
CORTE.

COMERCIAL

CENA 23 — "INSERT".

Pontuação musical.

"Close".

Imagens de células vivas num campo microscópico. Por exemplo, amebas vivas numa superfície gelatinosa como se vê, normalmente, num programa científico tipo Globo Repórter.

Instantes.

Corte.

CENA 24 — INTERIOR. QUARTO DE MALU. DIA.

Malu acorda. Estava sonhando. Abre os olhos. Como quem acorda, tenta se localizar no tempo e espaço. Elisa está em pé no meio do quarto e segura uma bandeja.

Geral.

MALU — Elisa!?

ELISA — A água chegou!

"Traveling".

Elisa caminha e coloca a bandeja na cama.

MALU — Que chique!

ELISA — Achei que você estava precisando.

MALU — Ah! Que bom. Delfícia!

Elisa senta junto a Malu.

"Close" da bandeja e do caprichado café da manhã.

MALU — Bom-dia, meu amor!

REPRODUÇÃO Nº 3

ACORDO DIPLOMÁTICO — PÁG. 2
(Doc Comparato)

EMBAIXATRIZ — MUITO SIMPLES, SENHOR. AS JÓIAS ESTAVAM NA CAIXA FORTE DO HOTEL E EU PEDI PARA RETIRAR UM COLAR DE SAFIRAS. ELES MANDARAM A CAIXA... MAS... NÓS ESTAMOS ATRASADOS PARA A TAL RECEPÇÃO E... MEU MARIDO É MUITO EXIGENTE EM QUESTÃO DE HORAS, HORÁRIOS E MINUTOS.

VISÃO DO EMBAIXADOR E DOS VÁRIOS JORNALISTAS.

EMBAIXADOR — A EMBAIXATRIZ É MUITO DISTRAÍDA TAMBÉM.

EMBAIXATRIZ — BEM... EU ACABEI ESQUECENDO A CAIXA E SAÍMOS. E VOLTAMOS MUITO TARDE...

PENA — A SENHORA SABIA QUE ESTÃO HAVENDO ROUBOS CONSECUTIVOS DE JÓIAS EM VÁRIOS HOTÉIS DE LUXO DO RIO DE JANEIRO E SE DESCONFIA DA PRESENÇA DE UM LADRÃO INTERNACIONAL TIPO SOFISTICADO?

EMBAIXATRIZ — (PEDANTE) DIFICILMENTE
LEIO JORNAIS LOCAIS.
EMBAIXADOR — A EMBAIXATRIZ QUIS DI-
ZER QUE ESTAMOS EM FÉ-
RIAS E... NESTE CASO, NÃO
LEAMOS JORNAIS. PROCURA-
MOS TÃO SOMENTE NOS DIS-
TRAIR.

VISÃO DE ARMANDO PARADO PRÓXIMO AO BALCÃO
DA RECEPÇÃO.

PENA — A POLÍCIA DIZ QUE O LA-
DRÃO DESCEU PELA CORDA,
EFETUOU O ROUBO E SAIU
CALMAMENTE PELA PORTA. A
EMBAIXATRIZ, ALÉM DA COR-
DA, ENCONTROU OUTRO IN-
DÍCIO NO LOCAL? TAIS COMO
MARCAS, PEGADAS, COISAS
ASSIM.
EMBAIXADOR — ESTA PERGUNTA CABE A
POLÍCIA, SENHOR JORNALIS-
TA.
PENA — PERGUNTEI A EMBAIXA-
TRIZ, SENHOR EMBAIXADOR.
EMBAIXATRIZ — “S’IL VOUS PLAÎT, GIL-
BELT!” (PAUSA). NADA. QUER
DIZER, NADA MESMO.
PENA — AS JÓIAS ESTAVAM NO SE-
GURO?
EMBAIXADOR — ACREDITO QUE A EMBAI-
XATRIZ JÁ ESTEJA CANSADA,
SENHORES. MUITO OBRIGA-
DO.

REPRODUÇÃO Nº 4/A
(PADRÃO DE DATILOGRAFIA CAIXA ALTA)

LAMPIÃO E MARIA BONITA

(Minisseriado/cap. 6)

ZÉ RUFINO — Aprendi a lidar com essa geringonça em campanha.

Ele começa a ler o papel e transmitir o telegrama. "Close" do rosto curioso do telegrafista. Sobre esta imagem, o som do telégrafo.

FUSÃO

CENA 25 — Exterior/Piranhas/Dia.

Lampião está sentado numa espreguiçadeira, na varanda alta de uma casa. Uma velhinha, com um abano de palha, afugenta as moscas.

Gavião chega com um vidro de perfume na mão.

GAVIÃO — Tá aqui o perfume, capitão. É do bom.

Lampião pega o vidro e usa fartamente. Derrama muito perfume debaixo do braço, molhando a roupa. Tira o chapéu, derrama também na cabeça.

LAMPIÃO — Santinha vai gostar desse meu cheiro... (devolve o vidro a Gavião) Use você também, Gavião. Hoje eu quero todo mundo perfumado! (Olha em torno) Lugar bom para se ficar uns dias.

- GAVIÃO — A gente vai parar aqui?
- LAMPIÃO — Resolvi agorinha. O povo é bom, me aprecia. A gente come bem e se adiverte...
- GAVIÃO — Mas é cidade, capitão. A gente é bicho que só sabe viver no mato.
- LAMPIÃO — Dois dias só, Gavião. (Olha ao longe) Acho que o mundo esqueceu de mim... (Alegre) A gente aqui não corre nenhum perigo.

"CLOSE" de Lampião.

Sons distantes de telégrafo.

FUSÃO.

REPRODUÇÃO Nº 4/B
(Padrão de datilografia normal)

III. Imagem

Falar sobre Primeiro Tratamento é falar sobre *Cena*.

Mas antes de entrarmos mais profundamente em *Cena*, vamos ver o que a câmera pode nos oferecer tecnicamente. Vamos conversar sobre a imagem.

Dar uma olhadela nas técnicas básicas de uma câmera.

Uma câmera trabalha em "Takes", ou *Tomadas*. Uma tomada dura todo o tempo em que a câmera permanece ligada, sem interrupções. Uma vez desligada, a tomada está terminada e outra se iniciará.

Cada tomada é composta de vários "shots" ou *planos*.

Essas informações são escritas na *claquete*. Claquete é um pequeno quadro negro contendo informações que a câmera registra no início de cada tomada, para facilitar o trabalho de montagem.

Na hora da montagem, o filme já revelado é cortado em "Loops", ie, em segmentos, cada segmento contendo a tomada indicada na claquete; ou indicando o trecho da fita de "videotape" em caso de TV.

A claquete é importante porque numera a sequência de cenas, organização essencial para a montagem.

Movimento de Câmera

Uma câmera não é um objeto estático.

Enquanto extensão do olho humano, ela tem todos os movimentos que o homem lhe imprime, uma vez que foi inventada para ampliar o alcance e o registro das imagens.

Partindo desse pressuposto, podemos ver que a câmera é infinitamente mais versátil que o olho humano, muito mais sensível e mais perspicaz.

A câmera penetra num mundo a que, normalmente, não temos acesso. Ela voa, corre, olha por baixo, por

cima, obliquamente etc., coisas que certamente não podemos fazer com nosso olho.

O modo com que a câmera se aproxima do objeto, a intimidade com o personagem, a quebra de barreiras com o observado, revela detalhes que não nos são revelados em nossa vida cotidiana.

Segundo Walter Benjamin, "conhecemos grosseiramente os gestos que fazemos quando pegamos uma colher, um isqueiro; mas ignoramos quase tudo a respeito do jogo que se efetua entre a mão e o metal, quanto mais as mudanças que a flutuação de nossos diversos humores introduz nestes gestos".

É nesse domínio que a câmera penetra, com todos os seus auxiliares, seus "close-ups", seus recuos, seus cortes, suas tomadas isoladas, suas extensões de campo, suas acelerações, ampliações e reduções.

A câmera nos abre a experiência do *inconsciente visual*, assim como se diz que a psicanálise nos proporciona a experiência do inconsciente coletivo*.

Como se pode ver, um roteirista pode soltar sua imaginação no papel, posto que tudo que ele imaginar a câmera poderá mostrar.

Toda vez que a câmera se movimenta, dizemos que está *angulada*. Angulada para a direita, para a esquerda, para baixo etc.

Como a câmera é móvel, seu movimento é *progressivo*, ie, ela se aproxima, se afasta (*movimento regressivo*), vai e volta e, portanto, repete o movimento (*movimento repetitivo*).

Se esse movimento é feito com a lente número tal, ou através de trilhos, não é da preocupação do roteirista. Novamente, a definição e conhecimentos técnicos da linguagem de câmera é problema do diretor e do câmera-"man".

* Walter Benjamin — *Sociologia da Arte*, IV. Zahar Editores.

Para o roteirista, a única coisa que interessa é que a câmera se move em qualquer angulação.

Classificações dos "Shots"

Neste ponto, vamos falar um pouco de linguagem de câmera.

Os *Planos*, ou "Shots", podem ser parados ou em movimento.

Vejamos alguns dos *Planos Fixos* considerados básicos.

1. "Close-up" (C.U.)

Este plano enfatiza um detalhe. É uma aproximação detalhada de uma boca, de um cigarro etc. Amplia a expressão do intérprete e, por conseguinte, aumenta a intensidade do momento. Por ser muito usado em TV, dizem, perdeu o impacto de outrora.

2. *Plano Médio* (Plano Americano)

É um plano que mostra uma pessoa da cintura para cima. É o meio caminho entre o geral e "close". Dá mobilidade e aproximação ao mesmo tempo. Sua variante é o Plano Americano — visão do joelho para cima.

3. "Long Shot" ("Full Shot", *Plano Geral*)

Esse plano inclui todos os personagens e todo o cenário. É usado, principalmente, para mostrar um grande ambiente.

Usado também para identificar o local onde a ação transcorre. Serve de *pausa* ou *pontuação* de imagem. Também em abertura de cena para localizar a audiência.

Estes são, portanto, alguns dos Planos Fixos, onde a câmera permanece em seu pedestal sem se mover, apenas registrando o que está à sua frente.

Esses planos fixos podem ser combinados com os "Moving Shots", ou *Planos em Movimento*. Vejamos alguns desses "Moving Shots".

1. "Dolly Shot"

É um movimento que se caracteriza por se aproximar ou se afastar do objetivo, ao mesmo tempo que se move para cima ou para baixo, perpendicular ao objeto. É o movimento ideal para registrar um objeto que está caindo ou rolando para debaixo de algum lugar.

"Dolly In" significa que a câmera se torna íntima com o objeto.

"Dolly Out" significa um afastamento do objeto.

"Dolly Back" significa que a câmera recua, abandona a cena, se retira.

2. *Ponto de Vista*

Aqui a câmera se situa na mesma altura dos olhos do personagem, dando a sensação de vermos a cena do ponto de vista do personagem.

3. *Câmera Subjetiva*

É também um *Ponto de Vista*, mas aqui a cena é vista *como se* através dos olhos do personagem. Vê-se o que ele *vê*, anda-se quando ele *anda*, abaixa-se quando ele se *abaixa*.

Um exemplo de câmera subjetiva: no filme *Psicose*, de Hitchcock, quando a porta do banheiro se abre, *vemos* a moça tomando banho e, lentamente, *nos* aproximamos dela. Aqui, *vemos* o que os olhos do assassino vêem. O efeito é magnífico, pois *nós* somos o assassino.

4. "Travelling Shot"

Neste caso, a câmera acompanha o movimento do personagem ou de qualquer outra coisa que se mova, na mesma velocidade. Quando a câmera se movimenta junto com um cavalo em disparada, a câmera está em "travelling".

Aumenta a intensidade do instante. Dá noção de movimento.

5. *Panorâmica* (Pan)

A câmera se move da direita para a esquerda, ou vice-versa, dando uma visão geral do ambiente.

Por exemplo, a câmera *Pan* numa platéia, mostrando os rostos sem se deter em nenhum.

Geralmente, é usado para mostrar uma paisagem.

6. "Process Shot"

É um truque através do qual uma cena pré-filmada é projetada por trás dos personagens. Comum no cinema americano: os personagens dentro de um carro em movimento.

Em verdade, a única coisa que se move é a imagem projetada atrás dos personagens; mostra que a paisagem fica para trás à medida em que o carro *avança*.

7. "Split Screen"

Neste caso, a tela se divide em 2 partes.

Por exemplo, dois personagens estão falando no telefone, cada um em sua casa. O lado esquerdo da tela mostra o personagem A, enquanto o lado direito mostra o personagem B.

8. "Zoom"

A câmera se aproxima rapidamente, até um "close" do objeto.

Efeito que intensifica a ação.

9. "Zoom" *Lento*

A câmera se aproxima lentamente, até um "close" do objeto.

Recurso intensificador.

10. *Desfocar*

A câmera muda o foco de um objeto para outro, desfocando o primeiro e focando o segundo.

Efeito restrito que depende da linha de direção.

11. *Halo Desfocado*

A câmera desfoca as coisas em torno do objeto, mantendo o foco no objeto.

Necessidade de sublinhar (enaltecendo) o objeto.

É claro que esses Planos em movimento são mais emocionantes que os planos fixos, posto que jogam a platéia para dentro da ação.

Mas é exatamente por essa razão que devem ser usados com cuidado.

Não existe platéia que agüente emoções intermináveis, nem produção que resista a tanto movimento.

Esses planos em movimento devem ser usados para aumentar a emoção dentro de um percurso dramático, quando a ação assim o exige.

IMPORTANTE

1. A câmera só deve se mover se houver uma razão.
2. As indicações de plano só devem ser feitas no roteiro, absolutamente necessárias. Se não forem essenciais, deixe que o diretor decida.
3. Se o roteirista não souber o termo técnico exato, basta que indique o que deseja. Exemplo: em vez de "close-up", indicar *aproximação total*.
4. Indicações só devem ser feitas se absolutamente necessárias. Não se deve interferir no trabalho da equipe, nem obliterar a sua contribuição criativa no espetáculo.

Efeitos Óticos

Efeitos óticos são efeitos que servem para pontuar a ação, abrir e fechar uma cena.

Alguns desses efeitos são conseguidos por iluminação. Outros, e são a maioria, através da câmera e montagem.

Por exemplo: uma luz vinda de cima que forme um halo atrás da cabeça do personagem, nos dá uma idéia de santidade, de dignidade.

Já uma luz vinda de baixo do queixo do personagem, nos dá uma idéia fantasmagórica, de mau caráter.

Os recursos de luz são da competência do iluminador. Mas se o autor deseja enfatizar determinado aspecto, ele pode fazer a indicação no roteiro.

Vejamos alguns efeitos óticos de montagem e câmara que servem para abrir e fechar cenas, pontuar e estilizar.

1. *Corte*

É uma passagem direta de uma cena para outra. É o efeito mais comum, mais usado e o mais eficaz.

Corte de continuidade, variante menor do corte, é o uso do corte no meio de uma cena para indicar uma passagem de tempo dentro da mesma cena.

2. "Fade Out"

A imagem emerge da tela escura para a tela iluminada. Normalmente é usada para abrir as cenas.

3. "Fade In"

A tela escurece gradualmente, a imagem desaparece aos poucos. É uma espécie de pestana negra que baixa sobre a tela, dando uma noção de encerramento ou finalização daquele instante dentro do período que estamos utilizando.

4. *Fusão*

Como o próprio nome indica, é a fusão de duas imagens, a segunda se sobrepondo gradualmente sobre a primeira. É usada para indicar uma passagem de tempo mais rápida que num "fade".

Serve, por exemplo, de passagem para um "flash-back".

5. *Dissolve*

Neste caso uma imagem se dissolve, perde a intensidade, clareia, até sumir, ou se incorpora em outra.

Recurso sofisticado de passagem de tempo, de transição ou encerramento.

6. "Freeze"

Neste caso, a imagem congela, pára de se mover, se imobiliza por alguns instantes.

Efeito usado para enfatizar um instante (por exemplo, as imagens colhidas por um fotógrafo em ação) ou encerrar uma cena.

7. "Slow Motion" (*Câmera Lenta*)

Quando a imagem perde a velocidade, os movimentos se tornam lentos.

Intensifica, acentua, sublinha uma ação. Altera e transforma o tempo real.

Seu uso exagerado pode prejudicar a ação.

8. *Correr Imagem*

A imagem é empurrada para fora do quadro por um *traço vertical*, sendo substituída por outra cena.

Dá idéia de simultaneidade.

Variantes deste *Correr Imagem* é o *redemoinho* — a imagem roda. E a imagem, em quadro, fugindo ou aparecendo pelo fundo da tela.

9. "Quick Motion"

A imagem ganha velocidade, os movimentos se tornam rápidos.

Atualmente, tem seu uso restrito às cenas humorísticas.

10. *Chicote*

A câmera corre deslocando a imagem rapidamente e, simultaneamente, cortamos para outra cena ou para a mesma cena. (*Corte de continuidade em chicote*).

Efeitos Especiais

Com o desenvolvimento tecnológico, a criação de efeitos especiais se torna cada dia mais sofisticada.

Todos os filmes de fantasia usam os efeitos especiais.

Quem não se lembra de *King Kong*, ou da espada de raios laser do filme *Guerra nas Estrelas*?

Efeito especial é uma especialidade que abrange o campo da ótica, cenografia, engenharia e contra-regra. Cada dia se complica mais, chegando a requintes como no filme *Tron*, uma produção de Walt Disney (Los

Angeles/1982), em que o protagonista cai num complexo de jogos eletrônicos (ATARI) e ali passa a viver uma aventura fantástica. Só nesta produção se investiu alguns milhões de dólares na concepção de vinte e cinco novos efeitos.

No Brasil, apenas engatinhamos nesta área, mas já contamos com o popular "Khroma-Key", a *animação* e a *simultaneidade* para citar apenas os mais importantes. As mesas de edição e as moviolas, por serem importadas, trazem uma infinidade de novos processos e recursos que, pouco a pouco, são assimilados e incorporados ao dia-a-dia da técnica vídeo-cinematográfica.

Observação Final

Sobre a imagem — o interesse do roteirista repousa apenas no resultado prático destas técnicas expostas, isto é, dos recursos de imagem que podemos contar para desenvolver melhor a estória.

Um estudo mais profundo, para não dizer técnico, sobre câmera e imagem, foge das atribuições do roteirista.

Assim, fomos sucintos. Apenas foram apresentados e indicados os principais recursos, técnicas e efeitos, sem maiores preocupações. Como foi dito, se o roteirista não souber o termo técnico exato, basta que descreva, resumindo, o que imagina e deseja.

IV. Diálogo

Etimologicamente, diálogo vem do grego *Diálogos*, conversa e é composto por *Dia* (com) e *Logos* (palavra, discurso).

Diálogo é um texto dramático para ser falado pelo intérprete, e se encontra no roteiro em oposição às indicações da cena.

Mais especificamente, diálogo é a troca de discurso entre personagens.

Enquanto *conversa*, o diálogo se afasta das outras categorias de discurso dramático:

Solilóquio

Do latim *Soliloquiu(m)*, falar (loqui) sozinho (solus).

O solilóquio pressupõe uma fala solitária. O ator, sozinho no palco, articula em alto e bom som suas emoções e idéias.

Monólogo Interior

Do latim *Monos* (um) e *Logos* (discurso). Caracteriza-se por transcorrer na mente do personagem, como se falasse a si mesmo. É identificado pela desarticulação lógica dos períodos e sentenças.

É também chamado de *Fluxo de Consciência*.

Coro (chorus)

Conjunto vocal que se expressa pelo canto ou pela declamação. No teatro clássico, é o conjunto de atores que representa o povo junto aos setores principais, narrando e comentando a ação.

Narração

Do latim *Narratione(m)*, ação de narrar.

Consiste no relato de acontecimentos ou fatos e envolve a ação, o movimento e o decorrer do tempo. O narrador pode estar presente ou em "off".

Essas outras formas de *falas*, que não são as da conversa, ou diálogo, devem ser usadas com cuidado em TV e cinema.

O diálogo é a linguagem essencial do drama, e sua construção é considerada o teste crucial da habilidade de um roteirista ou dramaturgo.

Atualmente, já podemos falar de uma especialidade: o *dialoguista*, autor que se dedica quase que exclusivamente a escrever diálogos.

O diálogo pode ser realista ou naturalista, como no moderno drama de televisão ou de cinema, onde existe uma ênfase no coloquial, nas falas do cotidiano.

Também podemos construir um diálogo *literário*, como Shakespeare, que é todo em versos brancos, ou mesmo nos Autos modernos como *Morte e Vida Severina*, de João Cabral de Mello Neto, que é todo em versos.

O diálogo é chamado de *corpo de comunicação* do roteiro, e é usado para caracterizar os personagens, para passar as informações sobre a estória e, ainda, para fazer avançar nossa estória através de seu escrever.

Enfim, um bom diálogo deve estar repleto das emoções dos personagens. O diálogo não é a narrativa lógica dos problemas e informações da estória, mas sim, a *fala emocionada*, a fala que expõe, via emoção, o que acontece com o personagem.

Diálogo é a emoção do personagem frente a uma situação.

Rubricas

Rubricas são as indicações de estados de ânimo, de postura, de um personagem.

Por exemplo: a *rubrica específica* que rege a fala.

EUZÉBIA — (NERVOSA) Eu já disse que não vou! Aquela casa é um pavor!

Temos também a rubrica que indica uma mudança no *tom* da fala.

Por exemplo:

EUZÉBIA — (NERVOSA) Eu já disse que não vou! (TOM) Aquela casa é um pavor.

Tom é uma rubrica inespecífica que usamos para chamar a atenção do ator para uma ligeira modificação de intensidade dramática.

Uma terceira rubrica é a chamada *Pausa*, ou *Tempo*, le, um instante de silêncio dentro da fala.

Por exemplo:

EUZÉBIA — (NERVOSA) Eu já disse que não vou! (*TOM*) Aquela casa é um pavor. (*PAUSA*) Me lembra um cemitério.

As rubricas não são obrigatórias. O autor pode usá-las ou não. De qualquer maneira, com esses 3 recursos na fala, estamos instruindo o ator, caracterizando e conduzindo a ação do personagem.

O ato de escrever um diálogo é chamado de trabalho de relojoeiro, ie, o autor tece, com muito cuidado, as diversas emoções dos personagens, criando uma rede de significados e informações.

Como vemos, um diálogo deve conter emoção, intuição e informação (da ficção).

Uma das maiores qualidades do teatro de Nelson Rodrigues é justamente a perfeição de seus diálogos. Aliás, ele já dizia que para escrever um bom diálogo é preciso, primeiro, ser um *bom ouvinte*.

O autor deve ser, sem sombra de dúvida, um bom ouvinte, deve prestar atenção a tudo que é falado à sua volta, dentro de todos os ambientes.

É claro que existem os *Diálogos de Época*; para esses casos, além da leitura de textos da época, podemos fazer uma pesquisa lingüística.

Por exemplo: o autor deseja um diálogo para personagens de um drama do século XVIII. O que faz ele? Recorre à pesquisa, que lhe revelará os termos mais usados na época, determinando um *glossário*.

Esse glossário lhe servirá de base para a criação dos diálogos.

E já que o autor está pesquisando, aproveita para fazer uma *pesquisa histórica* dos fatos importantes daquela época, e também uma *pesquisa geográfica*, ie, como era o local naquela época.

Uma das empresas especializadas mais conhecidas nesse tipo de pesquisa é a *Pool Assessoria* (Rio). Faz um levantamento completo em forma de resumo e apresenta

uma listagem de termos afins. É claro que esse processo envolve dinheiro, mas um roteirista principiante pode fazer este tipo de levantamento através de uma biblioteca pública, por sua conta, sem gastar um tostão; só tempo.

Não há muita coisa que se possa dizer sobre a construção do diálogo. É mais uma questão de sensibilidade e talento do autor, do que uma questão de informação teórica.

O melhor exercício para Diálogos é ler, bom teatro, bons roteiros, e acima de tudo, ouvir o que acontece à nossa volta.

Os dez problemas mais comuns do Diálogo

Como sempre, foi um americano (Richard A. Blum) que criou uma lista de problemas ou erros a serem evitados. Essa lista foi transformada por mim.

Pois esses dez problemas são, na verdade, os 10 tipos de diálogos, ou as 10 soluções para um diálogo.

Um diálogo pode estar *errado* dentro de um contexto — mas se estiver dentro de outro contexto pode estar *certo*.

O que é *errado* ou *problemático* pode até se transformar em *estilo*.

Vamos à lista:

Diálogo Literário

É o diálogo com ênfase no texto para ser lido. Há uma diferença crucial entre texto para ser lido e texto para ser falado. Um texto para ser lido geralmente obedece às regras gramaticais. Já um texto para ser falado é montado em cima do coloquial, ie, como as pessoas falam em seu cotidiano, com suas *incorrekções gramaticais*.

O diálogo literário sempre suscita a crítica: “Ninguém fala assim”. De fato, ninguém fala como escreve. Por exemplo:

MECANICO — Deixe-me entrar, senhorita!
Sinto-me um traste, o amor me
assola.

Essa fala só poderá estar correta se o personagem
for cômico ou patético. O que normalmente seria dito:

MECANICO — Me deixa entrar, moça! Tô
me sentindo mal, você não me
sai da cabeça.

Como se pode ver, escrevemos de forma completa-
mente diferente do falar cotidiano.

Por exemplo:

Tô, em vez de **ESTOU**

Qui é, em vez de **O QUE É**

Pra, em vez de **PARA**

Depois da imprensa alternativa e do *Pasquim*, até
a ortografia sofreu modificações.

Diálogo Picado (entrecortado)

É o diálogo feito de frases curtas.

Por exemplo:

ELE — Tô com fome.

ELA — Eu também.

ELE — Vamos comer?

ELA — Vamos.

ELE — Agora?

ELA — Agora.

Nelson Rodrigues fez muito uso desse tipo de diálogo
ultra-realista.

No cinema e na televisão, esse tipo de diálogo ofe-
rece problemas para a câmera, que fica saltando de um
personagem para o outro, além de cansar o espectador.

Para o cinema ou a televisão, o diálogo acima seria
assim:

ELE — Tô com fome. Vamos comer agora?
ELA — Tudo bem.

Diálogo Repetido

É o diálogo que repete a mesma coisa várias vezes de modo diferente.

Por exemplo:

ELE — Gostei muito da viagem. Foi um período de descanso. Descansei bastante. Foi uma boa viagem.

Uma informação só deve ser repetida se absolutamente necessária para enfatizar um detalhe, ou cristalizar uma informação. O exemplo dado é típico de repetição redundante, posto que não acrescenta nada.

Diálogo Longo

Neste caso, um personagem faz um discurso contando sua vida, seus conflitos etc., alongando excessivamente o relato, e levando o espectador ao fastio.

Esse tipo de monólogo só está correto se não for em forma de *editál*, de *discurso filosófico*, mas sim um momento de emoção, *uma catarse*, um desabafo.

Ninguém fala exaustivamente sobre si mesmo, a não ser um chato.

Um diálogo é feito de idas e vindas, de interrupções, de debate, de troca de idéias, de emoções.

Deve-se evitar o diálogo longo e usá-lo somente quando absolutamente necessário.

Diálogo Parecido (nulo)

Aqui todos os personagens falam igual. As diferenças de personalidades foram abolidas, o diálogo fica pasteurizado.

A única exceção a esta regra ocorre quando construímos um diálogo com personagens pasteurizados. Por exemplo: uma comunidade robótica. Assim eles falam igual pois sentem igual. *Todos são um e um é igual ao todo.*

Seleção Vocabular Errada

Cada classe social, cada grupo cultural, tem uma terminologia própria, usa algumas palavras em vez de outras.

Um exemplo de erro vocabular foi apontado pelo extraordinário Mário Lago num texto de minha autoria. O erro foi o seguinte:

PERSONAGEM FAVELADO — Porque aqui a gente não vive, moço. A gente *sobre-vive*.

Correção do erro vocabular:

PERSONAGEM FAVELADO — Porque aqui a gente não vive, moço. A gente *vai levando*.

Sob o ponto de vista de seleção vocabular, o ator pode ser de grande ajuda para o roteirista, dada sua experiência com os mais variados tipos humanos que interpreta.

Assim, quando escrever, reveja a terminologia, veja se está adequada ao personagem.

Diálogo Discursivo

É uma mistura de diálogo *literário*, diálogo *longo* e diálogo *repetido*. Ocorre quando o personagem usa conceitos demais, repete os conceitos, enfatiza as regras, fala como se estivesse escrevendo um texto.

Esse tipo de diálogo é exaustivo e aborrece a platéia.

No seriado *Malu Mulher* havia esse tipo de diálogo que, incorporado ao personagem, virou estilo e uma das suas marcas.

Diálogo Inconsistente

Quando falta conteúdo dramático no diálogo. O personagem não tem nada para informar, nenhuma

emoção para passar, e fica enchendo lingüiça; por exemplo, tentando se explicar verbalmente.

Esse tipo de diálogo tem serventia restrita — a novela. Mas lembre-se, só deve ser usado quando o risco de uma perda de interesse *total* do “plot” é remota.

Diálogo Introspectivo

Não é o monólogo — é o falar sozinho. O antigo *à parte* do teatro. O ator se distancia da cena e fala sozinho, normalmente, instruindo a platéia.

A evitar, em cinema ou TV. Só em casos muito específicos, se não preferir narrador.

Diálogo Impossível/Artificial

Ocorre quando um diálogo não parece real, as reações do personagem são esquisitas.

As vezes, o diálogo está formalmente correto, mas falta alguma coisa. Normalmente, quando isso acontece, é que está havendo falta de motivação do personagem, falta de intenção. Neste caso, reveja a estória, veja se pode apontar as falhas na estrutura básica da trama.

Trata-se de um erro estrutural.

ATENÇÕES

Estas atenções não são regras e sim cuidados que devemos ter na construção de um diálogo. Vamos a elas:

Continuidade do diálogo

Devemos prestar atenção para não perdermos o fio do diálogo. Se numa cena os personagens estão brigando, é claro que na cena seguinte eles não podem estar se amando, ou até podem, em se tratando de um “flash-back” ou se ficar explícito que eles se reconciliaram. Deve-se respeitar os estados de espírito dos personagens. Ou melhor, a continuidade destes estados.

O Visual

O visual, no cinema e na televisão, é mais importante que o verbal. Se o autor puder passar uma informação através do visual em vez do verbal, é melhor. Assim, uma expressão ou reação silenciosa de um personagem pode ser mais significativa que uma interferência verbal.

Quem é Quem

Educação, classe social do personagem. Essas informações têm que ser passadas ou o personagem fluatuará no espaço. São informações que enraízam o personagem num determinado contexto social.

Todos nós quando somos apresentados a uma pessoa fazemos, consciente ou inconscientemente, uma avaliação sumária e tentamos localizá-la no universo social que nos cerca.

A mesma necessidade ocorre com o público frente a um novo personagem, e não devemos frustrá-lo. Como na vida real, passamos nossa identidade, classe social, educação e até atividade profissional, de modo indireto e natural através do falar.

As informações sobre o personagem devem ser passadas sutilmente, no decorrer do diálogo. De nada adianta dar o *curriculum vitae* do personagem, posto que, além de cansar, retira toda a emoção da fala. A informação deve ser passada de forma *emocionada*, isto é, dentro do contexto onde a ação transcorre.

O Clímax

No diálogo de qualquer cena, existe um momento de maior intensidade dramática, o *pique da cena*. Essa fala deve ser destacada o mais possível — use bem as rubricas, enfatize, indique. Ou através de uma indicação para o intérprete, ou para o diretor (sugerir, por exemplo, um "close").

Clichês

O uso de clichês ou cacoetes verbais na fala de um ou diversos personagens deverá ficar ao critério do autor.

Nomes e situações clichês, devem ser usados somente quando servem para aumentar a caracterização. Seu abuso pode levar ao caricato e sua ausência à falta de naturalidade.

O Sotaque

Cuidado com o uso do *sotaque*. Não se trata de escrever exatamente como se fala na região retratada ou oriunda do personagem. Simplesmente salpique algumas das chamadas *palavras-chave representativas do sotaque*. É o bastante para que a platéia identifique o local ou o falar *carregado* do personagem.

Nas falas de época, existe o perigo da perda de naturalidade.

Deve-se adaptar a fala da época: não use a 2ª pessoa do singular, e sempre que possível use o imperativo. A 2ª pessoa do plural, deve ser usada somente quando o personagem se dirige a um rei ou pessoa da mais alta distinção.

Tente sempre *modernizar o falar antigo* com suavidade, sem diminuir seu impacto nem quebrar sua cadência.

Ganchos do Diálogo

Preste atenção nos grandes momentos verbais do personagem. Por exemplo, o momento de uma revelação. São passagens cheias de emoção e podem ser usadas para servir de gancho ao término de uma cena. São os chamados ganchos do diálogo que mantêm a audiência em suspense e servem de ponte para o próximo capítulo (novelas). Atenção para a escolha vocabular destes momentos.

Subtexto

É o que está implícito no texto, nas entrelinhas. O subtexto pode aparecer nos gestos, nas atitudes e postura dos personagens ou subentendido na *fala*. Devemos permitir que a platéia perceba que o personagem está se comunicando ou passando seu recado para um terceiro, ou quarto personagem (ou até para a platéia), enquanto conversa com um outro.

O Telegrafar

Devemos evitar informações básicas dadas diretamente. Assim, um personagem deve informar ao público que Fulano viajou, ou que ele namora Sicrana etc. Quando se precisar passar qualquer informação básica através do personagem devemos evitar o *telegrafar*, isto é, jogar todas as informações em uma única fala explicativa e direta. O preferível é dissolver a informação ao longo do diálogo.

Outra forma de *telegrafar* é fechar uma determinada cena com o personagem dizendo: "Maria agora mora no Sul, vive numa fazenda e é muito infeliz." E imediatamente se cortar para os pampas gaúchos onde vemos Maria chorando num descampado.

Neste caso, a fala final do personagem nos reportou sem surpresas para a cena da "tristeza nos pampas" — a cena foi *telegrafada*, transmitida, irradiada verbalmente para a audiência, antes de acontecer. Perdeu-se a surpresa, o impacto e não houve uma reversão de expectativa (Maria poderia, por exemplo, estar feliz; o que mudaria todo o quadro).

De modo geral, o *telegrafar informações* ou *cenas* deve ser evitado.

Pontuar ou Não

Alguns autores pontuam criteriosamente o diálogo com interjeições, exclamações, interrogações, ponto e

vírgula, traço etc. Outros são extremamente econômicos. Logo, não existe um consenso.

O pontuar, porém, é uma maneira de se dar ritmo à fala, de se indicar um caminho interpretativo para o ator e dramatizar a escrita. Na TV, por ser uma arte industrial que tem sempre pressa de realização, sugerimos este caminho.

Enfim, pontuando ou não, a entonação, o respirar e a intensidade do diálogo será fruto da criação do intérprete.

Limitação das Crianças

Considere sempre as limitações infantis — crianças, em roteiro, sempre devem falar o essencial, isto é, pouco. De um modo geral, isto se deve às dificuldades de direção (é difícil e lento dirigir crianças) e o tão desejado ator-talento-infantil é raro de se encontrar.

Normalmente as crianças se sentem intimidadas e perdem a naturalidade frente à parafernália da cena (estúdio) — o que é a meu ver muito saudável.

É claro que existem exceções e exemplos não faltam.

Pelo Telefone

É voz corrente entre os diretores que nenhum autor nacional é capaz de escrever um bom diálogo telefônico. Dizem eles que esse tipo de diálogo sempre soa artificial.

Verdade ou não, é bom ser cauteloso e econômico na confecção do diálogo via telefone. O telefone, na maioria das vezes, é usado para informar ou redirecionar a audiência, nunca é usado no clímax de uma história, por exemplo, onde o confronto frente a frente dos personagens é sempre a melhor opção. E aí, talvez, se encontre a origem desta observação dos diretores.

Logo, prefira o confronto direto dos personagens, nunca via telefone. Se for indispensável o uso do telefone, seja breve e use "split-screen".

V. Microestrutura de Cena

Já vimos que o corpo de um roteiro é composto de cenas, e que *cena* é uma ação contínua dentro de um espaço geograficamente definido.

Cena é, portanto, a unidade dramática do roteiro.

Quando escrevemos um roteiro, sabemos que cada cena tem sua razão de ser, mesmo que somente para assinalar uma passagem de tempo.

Deste modo, temos cenas explicativas, de passagem, de clímax etc.

A construção de uma cena, exatamente como a construção de um roteiro, pressupõe uma estrutura.

A esse trabalho de construção, chamamos de *microestrutura de cena*.

Todas as ações humanas, dentro de um espaço delimitado, têm um começo, um meio e um final. Assim sendo, podemos dizer que, em dramaturgia, toda cena tem a sua unidade própria dentro de um determinado período de tempo. Vamos a um exemplo:

Numa casa, várias ações estão acontecendo concomitantemente em seus diversos cômodos:

- 1 — Um ladrão no telhado.
- 2 — Um professor dando aula na sala.
- 3 — Um aluno no banheiro.

Essas ações concomitantes serão fraturadas e estruturadas numa determinada ordem. Desse modo, vamos sugerir *concomitância*, embora, na verdade, essa concomitância não exista, ou teríamos uma tela repartida em 3 partes, cada qual mostrando uma cena.

Todas essas ações, a do ladrão no telhado, do professor dando sua aula e a do aluno no banheiro, contêm seu princípio, meio e fim.

Assim:

1 — O professor entra na sala, cumprimenta os alunos, dá a aula, termina a aula e sai da sala.

2 — O ladrão sobe no telhado, atravessa o telhado, escorrega e quase cai, chega no extremo oposto do telhado e desce pela escada.

3 — O aluno entra no banheiro, vai até a pia, abre a torneira, lava o rosto, fecha a torneira, enxuga o rosto e sai do banheiro.

Repetindo — Cada uma destas ações compreende um começo (A), um desenvolvimento (B) e uma resolução (C).

Cada uma destas partes da ação pode conter as seguintes funções dramáticas, assim:

Começo (A)

Apresentação: mostramos os personagens

Identificação: identificamos o local e quem são os personagens

Abertura: início da cena

Aparição do personagem: o personagem fala e/ou age

Exposição de motivos: o conflito que vai se desenrolar

Desenvolvimento (B)

Desenrolar: o desenrolar da ação

Acontecimento: o que acontece

Progressão de motivo: agravamento do conflito

Desencadear: o clímax

Digressão: mudança de expectativa

Resolução (C)

Resolver: o final da ação

Remeter: o final da cena remete à outra cena

Questionar: deixar uma interrogação no ar

Revelar: mostrar um motivo oculto

Concluir: fechar a cena.

Como vemos, toda ação na casa contém início, meio e fim. No entanto, se desejarmos estruturar em *cena* uma destas ações descritas, provavelmente ela não englobará todos os tempos da ação, ou pelo menos, não na ordem cronológica certa.

Dramaticamente, temos inúmeras maneiras de mostrar, por exemplo, o *ladrão no telhado*. Vejamos algumas opções de cena:

1ª opção — cena clássica começando em A (*começo*)

A — o ladrão sobe no telhado.

B — escorrega e quase cai.

C — chega do outro lado e desce a escada.
(Corte).

2ª opção — a cena começa em B (no *desenvolvimento*)

B — o ladrão escorrega e quase cai.

C — chega do outro lado e desce a escada.

3ª opção — a cena começa em B, retorna a A e fecha em C

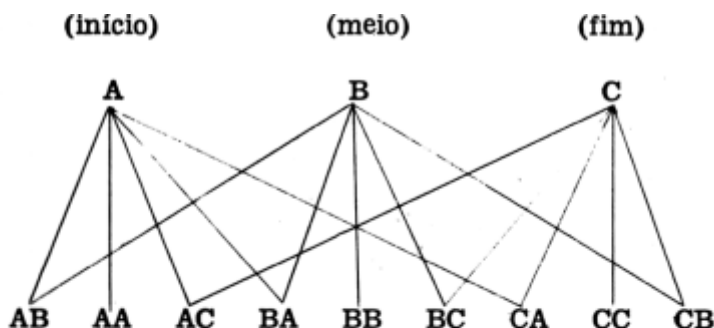
B — o ladrão escorrega e quase cai.

A — olha para trás e vê que deixou pegadas pelo caminho. E se vê subindo no telhado (*autoscopia*).

C — chega do outro lado e desce a escada.

Se agora separarmos o início, o meio e o fim da ação e fizermos seu acoplamento em dupla, chegaremos às outras possibilidades existentes.

Podemos ter as seguintes estruturas de cena:



- Cena AA — a cena abre e fecha no início.
 Ex — o ladrão sobe no telhado/corte.
- Cena AB — abre no início e fecha no desenvolvimento.
 Ex — o ladrão sobe no telhado escorrega e quase cai/corte.
- Cena AC — abre no início e fecha no encerramento.
 Ex — o ladrão sobe no telhado e olha a escada do outro lado do telhado por onde descerá/corte.
- Cena BA — abre no desenvolvimento e fecha no início.
 Ex — o ladrão escorrega, quase cai, olha para trás e vê que deixou pegadas pelo caminho/corte.
- Cena BB — abre e fecha no desenvolvimento.
 Ex — o ladrão escorrega, se segura para não cair ao mesmo tempo em que ouve as sirenes da polícia/corte.
- Cena BC — abre no desenvolvimento e fecha no encerramento.
 Ex — o ladrão escorrega, quase cai, mas consegue se segurar, depois alcança e desce pela escada/corte.

Cena CA — abre no encerramento e fecha no início.

Ex — no final da escada, o ladrão tem um “flash-back” onde se vê o caminho percorrido até lá/corte.

Cena CB — abre no encerramento e fecha no desenvolvimento.

Ex — o ladrão está na escada e em “flash-back” relembra o escorregão/corte.

Cena CC — abre e fecha no encerramento.

Ex — o ladrão, matreiramente, desce a escada de modo suspeito/corte.

Como vemos, apenas com a combinação de 2 fatores, as possibilidades que temos de mostrar uma simples ação em cena são muitas.

De qualquer maneira, o processo de criação, micro-estrutura, de uma cena segue o seguinte caminho:

- 1 — Imaginamos uma ação como em verdade acontece.
- 2 — Selecionamos um fragmento dessa ação e construímos a cena.
- 3 — A cena tem sua razão de ser.
- 4 — A cena serve para encadear nossa história.
- 5 — A cena é clara em seu objetivo.

Objetivo da cena

Toda cena tem seu momento principal, sua razão de existir. Esse momento pode estar colocado no diálogo, na imagem, no som, no figurino, no tempo da cena etc. Enfim, em qualquer momento da cena.

Por exemplo: a cena do ladrão no telhado pode ter sido criada para mostrar que ele tem um braço mecânico, fato importante para o desenrolar da história.

Daniel Filho criou uma expressão interessante: a *câmera burra*.

Câmera Burra acontece quando o diretor não identifica o momento crucial, a revelação essencial que a cena contém, e com isso não enfatiza esse instante, o acontecimento, destruindo a razão de ser da cena.

O momento principal de uma cena é o *clímax da cena*. Esse clímax não é, necessariamente, o ponto de maior intensidade dramática, mas sim a *razão de existência da cena*, seu objetivo principal.

A razão de existência da cena é criada, qualificada e explorada pelo roteirista — cabe ao diretor evidenciá-la e aos atores interpretá-la.

Sua colocação na cena depende do fragmento que queremos mostrar e também do efeito que desejamos proporcionar.

O momento principal da cena está intimamente ligado ao tempo dramático, que por sua vez se conjuga ao ritmo do espetáculo.

A relação do fragmento escolhido para a cena é fruto do talento do roteirista, de sua capacidade de sintetizar a ação. Também é bom notar que esse momento principal pode ser único ou múltiplo.

Exemplo de uma cena com múltiplos momentos é a que reproduzimos a seguir. Esta cena é de autoria de Euclides Marinho e faz parte do roteiro de um episódio de *Malu Mulher*.

MALU MULHER — AINDA NÃO É HORA
(Euclides Marinho)

CENA 12 — (INTERIOR/SALA DE ATENDIMENTO/
CLÍNICA/DIA)

É um ambiente frio, de azulejos brancos, aparentemente limpo. Ao fundo, podendo ser isolada por uma

cortina, uma cama ginecológica. Enquanto o médico está de costas, lavando as mãos, Jô entrega 5 notas de 500 para a enfermeira, que conta antes de se retirar. Jô veste uma roupa branca, comprida. O médico é um quarentão charmoso, com um jaleco muito bem cortado, e extremamente simpático. Mesmo assim, Jô não se sente à vontade.

MÉDICO — Você tem certeza que quer desistir dessa coisa maravilhosa que é ser mãe?

Jô fica mais atordoada ainda.

MÉDICO — Claro, claro... cada um tem suas razões... Mas olha, relaxa... daqui a uma hora, no máximo, você já está em casa. É bom você descansar hoje. E nada de banho quente! Lavar a cabeça pode, desde que com água fria... (ESCREVE UM NOME NUM PAPEL SEM TIMBRE E ENTREGA-O A ELA) E esse remédio, Metergin, de seis em seis horas até acabar o vidro. Se não tomar, o útero não contrai e dá hemorragia.

Ele pega-a gentilmente pelo braço e vai para o fundo da sala. Jô não desgruda os olhos da cama ginecológica. O médico fecha bruscamente a cortina na cara da câmera, cortando a cena.

Ruído amplificado de respiração e batidas de coração. Detalhes das correias, fivelas e mãos que prendem Jô na cama. Ela olha fixamente para o teto tentando concentrar forças para suportar a experiência.

Uma anestesista, surgida não se sabe donde, e que nem vestida de branco está, estica o seu braço.

MÉDICA — Agora respira fundo, filhinha...

Detalhe do êmbolo da injeção.

Subjetiva de Jô, ou seja, ponto de vista da cama. O médico e anestesista são vistos deformados pela grande angular. A imagem vai desfocando totalmente.

FADE

Aqui podemos ver que diversas informações foram passadas à platéia:

- 1 — A personagem realmente fez um aborto.
- 2 — Havia medo e dúvida nesta ação.
- 3 — Descrição da atmosfera e clima encontrados numa clínica clandestina.

Finalizando

Microestrutura de cena é um estudo complexo, que atravessa o campo da *Idéia* e *Sensibilidade*.

Não há receitas para a construção de uma boa cena. No entanto, qualquer pessoa reconhece uma cena bem construída, posto que é dramaticamente eficaz.

Uma cena deve relatar alguma coisa importante para a estória, deve ter uma função clara e objetiva — uma cena mal construída é sempre cansativa, desinteressante.

As possibilidades de construção de uma cena são infinitas, e dependem exclusivamente do talento do roteirista, de sua capacidade de síntese dramática.

Devemos sempre lembrar que uma cena faz parte de um todo, e que, portanto, deve estar integrada ao todo.

Uma microestrutura pode ser planejada, e geralmente o é — porém, é comum que uma cena nasça no calor do escrever e do trabalho artesanal de reescrevê-la tantas vezes quantas forem necessárias para que fique enxuta, perfeita. Atenção ao fato de que, se uma

cena pode ser retirada sem prejuízo do todo, esta cena não tem função nem razão de ser. Uma cena sem função não tem lugar num roteiro. Cuidado com a necessidade de *enfeitar* um roteiro com cenas *cosméticas*.

Importante: ao tentar escrever uma cena, o seguinte pensamento deve estar presente no roteirista:

— Como é que vou mostrar essa ação (construir essa cena) de modo sintético, verossímil e dramático?

Se essa questão for respondida como deve ser, o roteirista, certamente, terá criado uma boa cena.

VI. Prática

A prática realizada para este bloco (primeiro tratamento) foi a confecção de uma cena avulsa em aula.

Cada aluno, durante os quarenta e cinco minutos iniciais de aula prática, escreveu uma cena (ou várias), baseada na mesma notícia de jornal.

Notícia:

“TEXAS EXECUTA NEGRO COM INJEÇÃO NA VEIA”

Charles Brooks Jr. — negro, 40 anos, condenado em 1977 pelo assassinio de um guardador de carros para roubar — foi executado ontem, na Penitenciária de Huntsville (Texas), pela aplicação de uma injeção endovenosa, com uma solução de cinco anestésicos, em doses maciças, que lhe interromperam a respiração, provocando, ainda, parada cardíaca e agonia de sete minutos.

A execução — a primeira deste tipo nos Estados Unidos — foi determinada pelo governo texano, em virtude de lei que aboliu a cadeira elétrica. Charles recebeu primeiro uma aplicação de pentotal, de efeito anes-

tásico geral; depois uma solução salina e uma mistura de tiopental sódico, "pavulon" e cloreto de potássio. "Eu te amo", disse ele à namorada, quando, amarrado a uma maca, foi levado para a câmara da morte.

(Jornal do Brasil/8 de dezembro de 1982/manchete de primeira página).

Na segunda metade da aula todas as cenas foram lidas em voz alta, analisadas e debatidas pelos alunos.

Selecionamos os seguintes trabalhos:

1º Trabalho (aluno: Yan Michalski)

Cena Única (interior/sala de execuções/madrugada)

O espaço de execução propriamente dito, estilizado, é uma arena ocupada apenas por uma cama de cirurgia. Separada da arena por uma parede de vidro, uma tribuna para jornalistas e autoridades.

Geral.

A câmara passeia pela tribuna, registrando o clima de tensão e suspense, e transfere-se para a arena vazia.

Acordes musicais enfatizam o suspense.

Entra o condenado escoltado por um carcereiro.

Deixa-se deitar na cama sem qualquer reação.

Entra um enfermeiro que amarra o condenado. Tira da maleta uma enorme seringa e um frasco com a solução mortal.

"Close" do líquido sendo transferido para a seringa.

"Close" da seringa submetida ao tradicional teste, com a agulha para cima, uma gota do líquido saindo da ponta da agulha.

"Close" no rosto do condenado, de repente apavorado, os olhos arregalados. Fica histérico, começa a se debater freneticamente.

CONDENADO

— Esta não! Qualquer coisa, mas injeção não! Não suporto injeção na veia! Passo mal! Desmaio!

Rápida panorâmica. Espanto na assistência.

ENFERMEIRO I

— Fica quieto, meu chapa. Não vai doer nada. Sou craque em injeções na veia. E você não vai ter tempo de passar mal.

CONDENADO

— (DEBATENDO-SE) Injeção não! Socorro!

O enfermeiro procura aplicar a injeção apesar da resistência do condenado, mas não consegue.

Entram dois outros enfermeiros. Um deles tira da sua maleta um tampão embebido em substância sonífera, que os três aplicam à força no nariz do condenado. Este amolece, pára de oferecer resistência.

Geral.

Enfermeiro I pega o braço do condenado, o aperta com a correia de borracha, vai enfiar a seringa, mas recua.

ENFERMEIRO I

— Ué, cadê a veia do cara? Sumiu?

Os dois outros enfermeiros tentam ajudar.

ENFERMEIRO II

— Olha a veia aí. Fininha, quase não se vê, mas dá pra enfiar.

Enfermeiro I acerta a ponta da agulha no fiozinho da veia, aperta, mas a agulha não entra.

ENFERMEIRO I

— O cara tem veia de aço.

ENFERMEIRO II

— Força, companheiro!

ENFERMEIRO III

— Você é craque ou não é, hein?

Enfermeiro I faz força.

“Close” na agulha que quebra entrepitosamente.

Panorâmica mostrando reação de espanto na tribuna.

Enfermeiro II assume a iniciativa, enfia nova agulha na seringa, tenta aplicar a injeção no braço inerte do condenado. Mesmo problema.

ENFERMEIRO II — Puxa! Nunca vi uma veia como esta.

“Close” da agulha que quebra estrepitosamente. Panorâmica mostrando crescendo de espanto e nervosismo na tribuna.

Enfermeiro III assume a iniciativa e repete o ritual.

ENFERMEIRO III — Agora é que vocês vão ver. Esta é uma agulha último tipo, sueca, que recebi na semana passada. Não há veia que resista.

A câmera acompanha a operação de retirada da agulha sueca de uma esplêndida embalagem, sua instalação na seringa, aproximação da agulha do fiozinho de veia. Aos solavancos, a agulha vai entrando. Expressões de alívio nos rostos dos enfermeiros. Panorâmica mostrando tensão na tribuna.

“Close” da seringa mostrando a transferência do líquido para a veia.

“Close” no rosto adormecido do condenado. Aos poucos, ele está despertando. Expressão de crescente beatitude. Visivelmente, ele está *viajando*.

CONDENADO — Que barato... Que barato...

ENFERMEIRO I — Erraram na mistura! Exageraram na dose do pen-total!

CONDENADO — Que barato... Que barato...

Espanto total na assistência.

CONDENADO — Que barato... Que barato...

ENFERMEIRO II — Deu zebra.

Quadro fixo do condenado.
Corte.

Análise:

Cena bem estruturada e com bom diálogo farsesco (comédia).

Notar a presença de um certo clima teatral na linguagem cênica proposta.

Criativo.

2º Trabalho (aluna: Sandra Regina)

Cena 1 (interior/corredor/prisão/noite)

A câmera vai percorrendo o teto do imenso corredor. É um caminho sinuoso e salpicado de lâmpadas frias.

O ritmo é lento, quase respeitoso. Pelo ressoar dos sons, adivinham-se corredores nus.

VOZ DE CHARLES — (O TOM É DE LAMENTO) Não têm direito, não têm. Com essas caras sérias... Donos da verdade, verdade...

O passeio da câmera dispara.
Chicote.

Cena 2 (interior/casebre/dia)

Na sala pobre, contendo apenas os objetos imperiosamente indispensáveis, o casal discute.

- DÉLIA — Como não tem dinheiro? Tinha ontem, homem!
- CHARLES — (TRÊMULO, EMBRIAGADO, OLHOS ESBUGALHADOS) É... Mas qualé, Délia, não deu, mulher, não deu.
- DÉLIA — (DESABANDO, PERDENDO A FORÇA) Não agüento mais (CHORA).

Um choro alto de criança faz a mulher se levantar e ir até o outro cômodo. O homem se levanta e sai. O bater da porta se confunde com a guinada da câmera em uma das esquinas do corredor por que segue focalizando tetos.

Cena 3 (interior/corredor/prisão/noite)

Câmera passeia. Vozes. Algumas sobressaem. A câmera busca seus donos. Na busca não mostra rostos. Só pernas, ou mãos, ou cabeças. Os únicos identificados são os dois donos das vozes.

- ADVOGADO I — Foram... irredutíveis?
- ADVOGADO II — Até agora, sim. Mas temos ainda alguns minutos.

Advogado I vai retrucar, mas um padre (que vem correndo e, ao entrar no quadro, adota o ritmo da cena, dos passos dos homens) chega. Tensão.

- PADRE — (PARA ADVOGADO I) Então...?
- ADVOGADO I — Nada, reverendo, nada ainda.

ADVOGADO II

— (PASSANDO A MÃO NOS CABELOS, NERVOSO)
Não adianta. É muito nojento pra entender. Que justiça é essa que a gente representa... (ENGOLE O PA-LAVRÃO POR CAUSA DO PADRE).

PADRE

— (CONCILIATÓRIO) A justiça dos homens, meu filho, é assim mesmo. Falharam eles, por ordenar. Falhamos nós, por termos sido coniventes até agora.

VOZ DE CHARLES

— (SUPLICANTE) Padre...

Padre olha para baixo. Vai atender ao chamado, mas sua atenção se volta para o barulho de uma pesada porta se abrindo, que ecoa pelo corredor nu.

Câmera mostra, num corte bruto, a sala da morte.

Cena 4 (exterior/estacionamento/dia)

("Flash-back")

Charles e um amigo tentam dar partida num carro, com ligação direta. Charles (atenção continuidade) usa a mesma roupa de quando saiu de casa após discutir com a mulher.

A chegada do guardador deixa os dois alarmados e Charles atira no guardador antes que ele tenha tempo de esboçar outro gesto que o de surpresa.

O guardador cai morto e um grito histérico de mulher corta a cena.

Cena 5 (interior/sala da morte/noite)

Corte brusco para a sala da morte, de onde vem o grito. É a mulher de Charles, que acaba de chegar e depara com a cena. O marido na maca, sendo colocado no centro da sala da morte. Ela se aproxima, apesar

de dois policiais tentarem impedir. Ela se abraça ao marido.

CHARLES

— Padre...

PADRE

— (SE APROXIMANDO) Sim, meu filho.

CHARLES

— Por favor, padre, cuida dela... E das crianças. Diz pra ela que não adianta chorar, padre. (AFAGA A CABEÇA DA MULHER) Ela já chorou muito por minha causa, padre, talvez seja melhor até assim. Acaba tudo de uma vez.

PADRE

— (EMOCIONADO) Reze, meu filho. Deus saberá guiá-lo até ele. Reze e ele o perdoará de todos os pecados cometidos na terra. Ele é sábio, sabe compreender nossas fraquezas (ENTREGA A CHARLES UM TERÇO) Tome, isso vai ajudá-lo. Segure-o, como se estivesse de mãos dadas com o Criador.

Charles pega o terço e, de seu ponto de vista, a câmara faz uma panorâmica da sala redonda.

O relógio, os aparelhos, as caras tensas das pessoas.

Enquanto olha em volta, Charles vai tendo pequenos “flashes” de lembranças, que nos ajudam a entender seu caminho até a sala da morte. Ele sendo preso, na saída do estacionamento — quando seu amigo tombou baleado pela polícia; ele na prisão; ele sendo julgado. São “flashes” sem som, rápidos, somente pincelando a mostragem da sala da morte.

Cena 6

“Close” de Charles mostra que está chorando, num desespero apático.

GUARDA
DÉLIA

— Está na hora, reverendo.
— Não! Não, o meu Charles, não o meu homem. Por favor, moço, deixa ele comigo. Eu cuido. Não deixo nem ele sair de casa. Por favor... (OLHA EM VOLTA E SE DÁ CONTA DE QUE TODOS JÁ ABANDONARAM A SALA DA MORTE. LÁ SÓ ESTÃO CHARLES, O PADRE, DOIS GUARDAS E ELA).

PADRE
CHARLES

— Venha comigo, minha filha.
— (BAIXO) Deus, que pesadelo.

PADRE

— Há alguma coisa que você queira dizer, meu filho, nesta hora?

CHARLES

— (VIRANDO LENTAMENTE O OLHAR PARA DÉLIA, QUE TAMBÉM O OLHA, POR ENTRE LÁGRIMAS) Eu te amo.

Os guardas seguram Délia pelos braços e vão saindo com ela, que caminha de costas para a porta, como se quisesse gravar bem a última imagem do marido vivo. Charles também a olha, até onde pode. A porta se fecha e o grupo vai caminhando lentamente, Délia, os dois guardas e o padre. Ouve-se uma contagem regressiva.

Corte.

Análise:

Mesmo sem ter indicado os movimentos técnicos da câmera (por exemplo: câmera subjetiva / cena 1, tipo de corte final / cena 2, "Travelling" / cena 3 etc.) pode-se reconhecer o clima geral proposto à direção.

Sobre a formulação das cenas:

/ No final da cena 5 existe a indicação de vários “inserts” (ou “flashes”), que deveriam ser apresentados como novas cenas.

/ A cena 6 não existe; é apenas a continuação da cena 5 — erro cumulativo de numeração e especificação de cena devido ao problema final da cena 5.

Sobre o diálogo:

/ Bom diálogo dramático.

/ Seleção vocabular correta.

/ Na cena 1 e 3 onde se lê *voz de Charles*, deveria se ler *Charles* (“off”).

Sobre a estrutura:

/ A ação direta com inserção de “flash-back”. Bem estruturado.

Observação final:

Optando por uma série de cenas, o trabalho foge do teatral e do quadro único.

Mesmo apresentando erros de formulação, tem ritmo e linguagem televisiva (cinematográfica).

3º Trabalho (aluno: Hilbernon Maximiano)

Cena 1 (interior/penitenciária/noite)

Tema musical.

“Travelling”. Imagem em desfoque. Corredor de uma das galerias da penitenciária.

Corrige foco. “Travelling” pára.

Corte.

Cena 2 (interior/penitenciária/noite)

Tema musical.

Plano geral. Cella de Charles no fundo do corredor. “Zoon-in” câmara transpassa as grades. Charles está sozinho deitado na parte de cima do beliche. Câmera se aproxima, Charles levanta e encosta na parede da cela.

"Close". Rosto de Charles respirando ofegante, mas compassadamente. Está sorvendo os últimos momentos de vida. Charles vira o rosto para a esquerda.

Corte.

Cena 3 (exterior/estacionamento de "shopping"/dia)
"Flash-back".

Silêncio.

"Slow motion". Rosto de Charles suando frio, está drogado, forçando a porta de um automóvel.

Normal "motion". Porta abre.

Alarme. Homem se aproxima.

"Slow motion".

Charles atira.

O homem tomba.

Corte.

Cena 4 (interior/galeria da penitenciária/noite)

Som ambiente.

"Close". Rosto de Charles. Charles abre os olhos. Abre o plano. Charles caminha em direção ao fundo da cela. Charles pára.

DETENTO GRITA ("off") — Charles! Tá chegando a tua hora, negro safado.

Charles dá mais um passo. Um tempo.

OUTRO DETENTO ("off") — Boa viagem, Charles!

Gritos, risos, assovios. Um tempo.

"Fade".

Cena 5 (interior/penitenciária/dia)

Na sala de visitaç o — por tr s dos vidros, no local reservado aos visitantes — um grupo de rep rteres, fot grafos e cinegrafistas est  reunido em torno de Layla (a namorada de Charles).

Todos est o muito agitados.

REPÓRTER I

— Como é que Charles estava se sentindo, na última vez que você falou com ele?

LAYLA

— Bem... Um pouco apreensivo mas estava bem.

REPÓRTER II

— Quando foi que vocês se encontraram pela última vez?

LAYLA

— Há três dias atrás...

REPÓRTER III

— Charles ainda continua dizendo que não merecia a pena de morte.

LAYLA

— Sim... Sim... Ele acha que...

REPÓRTER II

— Mas Charles é culpado, ele confessou ter atirado no vigia!

Layla nervosa e confusa tentando desvencilhar-se dos repórteres.

LAYLA

— Sim! E daí? Ele matou um homem... Mas isso não é motivo que justifique a condenação à morte...

REPÓRTER II

— O vigia era um chefe de família! Pai de quatro crianças.

LAYLA (HISTÉRICA)

— Nada justifica a pena de morte!

REPÓRTER II

— Nem o fato de ser Charles um criminoso reincidente, um marginal com várias condenações? Um assassino de chefes de família?

LAYLA (DESOLADA) — Nada justifica a condenação à morte. Nem o fato de ter um homem matado um chefe de família!

REPÓRTER III — Você, então, acredita que a sociedade tem a obrigação de reabilitar assassinos?

REPÓRTER IV — Qual seria a pena justa para Charles?

No momento em que os repórteres bombardeiam Layla com perguntas provocativas, irrompe pela sala o advogado de Charles que fura o bloqueio e pegando no braço de Layla, numa tentativa de retirá-la da sala, fala aos jornalistas:

ADVOGADO — Calma, senhores! Calma!
(TOM) Por favor, calma...

Um tempo.

Todos se calam aguardando alguma declaração importante.

ADVOGADO — Calma! (TOM) Os senhores hão de convir que Layla não está em condições de dar entrevistas.

Advogado olha para os guardas que permanecem perto da porta e fala em tom enérgico.

ADVOGADO — Aliás, não sei como os senhores conseguiram entrar no recinto...

Repórter II em tom irônico encarando o advogado.

REPÓRTER II — O que o senhor tem a declarar, alguma novidade? Por acaso a execução foi sustada pelo governador?

Risos discretos, os repórteres olham o companheiro que permanece clinicamente aguardando a declaração do advogado. Um tempo. Advogado compenetrado.

Layla por sua vez está quase em prantos.

ADVOGADO

— Não. (TOM) Mas o promotor e o juiz, de comum acordo, concordaram em conceder um privilégio especial. (TOM) Layla tem permissão para se avistar com Charles. (TOM) Será uma visita rápida. Quinze minutos somente. (TOM) Portanto, os senhores devem descartar toda e qualquer hipótese maliciosa. (TOM) Guardem vossos talentos sensacionalistas para outra oportunidade.

Advogado e Layla se retiram escoltados pelos guardas.

Os repórteres insistem. Tentando mais algumas declarações.

A porta da sala se fecha.

Corte.

Análise:

Estrutura de roteiro (*clássica*) comportada, com ritmo, clima e intensidade.

Preciso e claro em todos os aspectos.

Bom perfil dos personagens.

Mais televisivo (cenas curtas) que cinematográfico.

Trabalho correto que alcançou os objetivos do exercício.

Muito bom.

6.º Bloco

VELOCIDADE DE CRUZEIRO

1. *ROTEIRO FINAL*

I. *Análise*

Roteiro Final é o roteiro entregue pelo roteirista e aprovado pela direção e pela produção. É o roteiro aceito.

No entanto, antes de ser aceito, ainda temos um caminho a percorrer. O 1º tratamento já está pronto e o processo de criação-base encerrado.

Agora, entramos no trabalho artesanal de debater, analisar, discutir o material e, sendo necessário, reescrever o que estiver precisando de correção, até chegarmos ao *Roteiro Final*.

Esse trabalho pode ser feito pelo autor — ou pelo chamado Editor de Texto, o técnico especialista em dar os últimos retoques no roteiro e corrigir as falhas eventuais. (É o chamado roteirista final.)

Nos EUA, dá-se a esse técnico o nome de “Script Doctor”; um “script doctor” que se preze, sempre tem uma postura ética frente à obra de um outro autor, tomando todo cuidado para não interferir demais na obra, para não desvirtuar o trabalho do colega. Seria conside-

rado uma imperdoável falta de ética mexer num roteiro sem a prévia autorização do autor.

Um conhecido "Script Doctor" é o americano Simon O'Neil, vulgo Doc. No Brasil essa função ainda não é muito conhecida: — o editor de texto ou roteirista final.

Esse trabalho de finalizar o roteiro, de analisar os elementos dramáticos, é uma passagem violenta, posto que pressupõe uma auto-análise, além da análise feita pelo coletivo da equipe encarregada de filmar o roteiro.

Assim, o roteiro é debatido com o diretor, com o produtor, e com outras pessoas que darão suas opiniões sobre a obra.

Desejamos deixar bem claro que não se trata de fazer uma crítica segundo os moldes de uma *crítica* interessada em destruir uma obra, ou de emitir conceitos puramente subjetivos do tipo *gostei/não gostei*.

Atenção à diferença entre uma crítica impressionista e uma análise crítica. Enquanto a primeira é destrutiva, a segunda é construtiva.

Repetindo: não se trata de uma crítica subjetiva, mas sim de uma análise técnica, visando apontar possíveis falhas ou desvios.

Essa análise estuda todos os elementos dramáticos do roteiro e cada um deles é dissecado e considerado segundo sua eficácia dentro do roteiro.

Para fazer essa análise, o autor precisa de um distanciamento da obra, para que possa fazer uma boa leitura sem ser prejudicado pelo envolvimento emocional.

O tempo que cada autor necessita para chegar a esse distanciamento varia de autor para autor, alguns levando poucos dias, alguns levando anos a fio.

Quando o roteiro é entregue ao produtor, ele será considerado segundo sua viabilidade, segundo um orçamento.

Não podemos esquecer a opinião dos atores ou ator envolvido, já que o ator tem uma experiência "vívda" que muito nos pode ajudar a resolver problemas existentes no roteiro, ou mesmo melhorá-lo.

Outras pessoas a serem ouvidas são os amigos mais íntimos, as pessoas em quem especificamente confiamos. Todo autor tem sua platéia particular, os leitores mais queridos. Grandes ajudas são dadas pela franqueza de um amigo. Aliás, a franqueza sempre foi a melhor conselheira.

Como vimos, todas essas pessoas nos ajudarão a fazer a análise final do roteiro, opinando, debatendo, mas sempre com o intuito de melhorar o material, de corrigir possíveis falhas.

O 1º estágio de uma análise é o de avaliar e dissecar todos os elementos do roteiro — ritmo, personagens, “plot”, estrutura, diálogos etc.

A crítica julga, normalmente, o todo, e aqui faremos ao contrário — analisaremos o individual.

O 2º estágio trata de ver se realmente o roteiro corresponde ao que foi encomendado, se o trabalho alcançou a proposta inicial, se está adequado ao veículo para o qual foi criado, ie, cinema, televisão ou teatro.

O 3º estágio determina as possíveis falhas e encontra situações corretoras. Refazer tal diálogo, esclarecer tal situação, marcar mais tal conflito, mudar o final etc. — são algumas das observações que escutamos neste 3º estágio.

Da mesma forma que um engenheiro não tapa uma rachadura com cimento, mas sim encontra as causas da rachadura, assim também faz o roteirista. E, quase sempre, o *erro* não se encontra naquela determinada cena.

Normalmente o que acontece é que um *erro* tem efeito acumulativo, e um *erro* no início pode acarretar toda uma série de *erros* em seqüência. Devemos estar atentos para esse efeito *dominó* e recriar o que for necessário.

Todo cuidado é necessário quando se trata de corrigir uma cena que não está boa. As vezes uma cena que

não se integra em determinado contexto é sinal de um desvio estrutural em todo o roteiro.

Quanto ao medo que certas pessoas têm de fazer essa análise, devemos dizer que não existe criador que não possa avaliar uma obra, já que todo processo criativo é um processo analítico, com idas e vindas, interrupções, mudanças de rumo, questionamento.

Assim, da mesma forma que escreve *criticamente*, terá que ler *criticamente* sua própria obra.

É um erro fundamental pensar que os grandes criadores criam obras-primas de primeira.

Normalmente, o que acontece é que eles fazem essa leitura analítica com afinco e reescrevem, e refazem, às vezes, até a exaustão.

A seguir, uma lista de perguntas que podemos fazer ao analisarmos nosso roteiro:

1. O roteiro tem conteúdo? Qual a relação direta entre interesse do conteúdo (temática) e a platéia?
2. Como está o ponto de partida do roteiro? Está impactante, o interesse é crescente, as premissas são verdadeiras?
3. Existe emoção? Há identificação platéia *versus* problema?
4. O problema está colocado muito cedo ou muito tarde?
5. As informações para que se possa acompanhar a estória estão no ponto de clareza desejado?
6. As exposições de motivos, fatos e ações estão explícitas ou implícitas? Há informação suficiente?
7. Tem "flash-back"? Está bem colocado? Ajuda a ação dramática? (Mesma questão quanto a "inserts", "flash-forwards" etc.)
8. O protagonista age como protagonista? Há empatia?

9. Há uma atenção crescente? A curva dramática é ascendente?
10. O conflito é crucial? Importante? É universal?
11. O "plot" está exposto em sua totalidade? A história não está confusa?
12. É real? E a credibilidade, a probabilidade? Os símbolos são compreensíveis?
13. Repensar o significado do conflito.
14. Existe aceleração até o evento culminante?
15. O perfil de alguns personagens é original? Marcante?
16. Os valores dos personagens são consistentes?
17. A relação problema/situação é direta? É conflitante?
18. Existe clímax? Onde?
19. Existe suspense? Onde?
20. Existe antecipação? Está suficiente?
21. Existe interesse geral? A expectativa se desenvolveu?
22. A expectativa está presente através do suspense? E a surpresa?
23. A exolanação, informação, apresentação dos personagens, problemas e situações são poucas? Muitas? Não estão exageradas?
24. Existe conclusão? Qual a implicação dessa conclusão?
25. Em alguns instantes os personagens falam mais do que agem?
26. O diálogo está natural? A palavra certa está na boca do personagem certo? Percebemos um estilo?
27. No diálogo — cada fala motiva a próxima?
28. Cada cena motiva a próxima?
29. A estrutura geral é criativa?
30. Você, o autor, está satisfeito?

Respondendo a essas questões, teremos feito uma boa análise de nosso roteiro.

II. Mudanças e Retoques

Diagramas e Edição de Textos

Alguns autores, particularmente aqueles que escrevem novelas ou obras de "plot" múltiplo, costumam fazer um diagrama, ou painel, para evitar confundir fatos, personagens, datas etc.

O diagrama exemplo (Quadro A) é feito a partir das inter-relações entre os personagens.

Geralmente, é a *Produção* que faz esses diagramas, visando facilitar o trabalho da equipe.

Poucos são os autores que fazem uso de diagramas, salvo, é claro, os autores de novelas. Seria impossível manter o fio de uma obra com dezenas de personagens e acontecimentos sem a ajuda de um bom diagrama.

Dostoevsky costumava estender fios de barbante pela casa, e, à maneira de varais de roupa, pendurar notas explicativas sobre os personagens e o desenrolar dos acontecimentos.

Os lingüistas e estudiosos de literatura também fazem uso de diagramas para estudar as relações que se estabelecem dentro de uma obra.

O autor que deseje fazer uso do diagrama deve ficar atento, para que as ligações de fato se estabeleçam, para que o painel fique de fato completo, redondo.

Atualmente, certos autores usam um computador com vídeo acoplado à máquina de escrever, de modo que, a qualquer momento, ele pode *pedir* ao computador que encontre o que tal personagem estava fazendo em tal dia e se tinha conhecimento de tal fato. Toda a obra já escrita fica memorizada em um rolo magnético, sendo possível ao computador achar qualquer dado que o autor deseje.

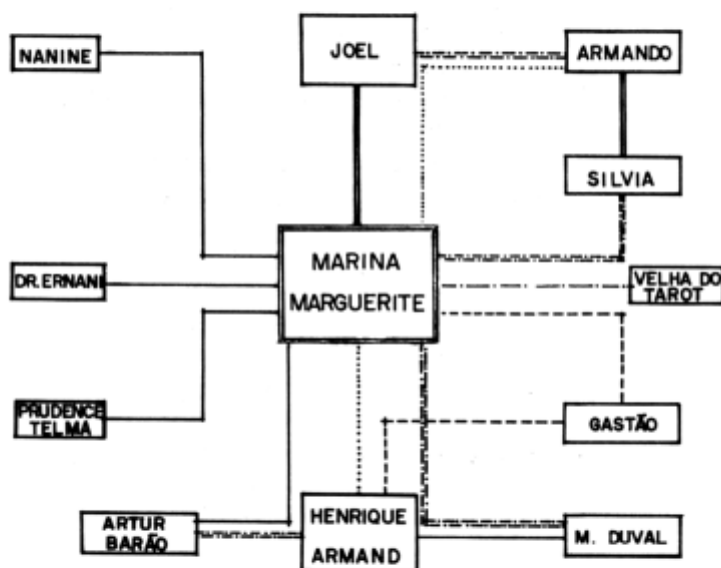
Embora infinitamente mais complexo, o processo não é diferente do usado para gravar som ou imagem, sendo possível por "rewind" o computador encontrar a informação desejada.

Como vemos, o diagrama pode ser um instrumento útil em determinado projeto ou obra muito complexa, facilitando o trabalho e evitando *fueros* de continuidade ou desvios no perfil dos personagens.

DAMA DAS CAMÉLIAS 83

(ESPECIAL/TV GLOBO)

QUADRO A



- AMOR/ENVOLVIMENTO.
- AMIZADE.
- - - - APOIO.
- CASAMENTO.
- CONFLITO.
- - - - MISTICISMO.

CONCEPÇÃO
RUTH F. DE ALBUQUERQUE
DESENHO
GILSON SANTOS

III. Elenco

Conta o folclore hollywoodiano que um dos irmãos Warner estava descendo de seu avião particular, quando recebe a notícia de que Ronald Reagan tinha sido indicado para governador da Califórnia. Ao receber a notícia ele comentou:

“Trata-se de um ‘miscasting’. Ronald Reagan só pode ser o amigo do governador. O governador tem que ser James Stewart.”

Esclarecemos que “miscasting” significa um erro na escolha do elenco.

Essa pequena estória revela a importância do elenco na realização de um filme ou programa de televisão.

É o elenco que dá corpo à nossa palavra, em acordo com o desejado pela direção do filme.

A escolha do elenco deve ser feita em conjunto, roteirista, diretor e produtor.

O “miscasting” é causa de enormes problemas. Um ator que não se adapte ao papel, prejudica todo o resto do elenco, torna difuso o personagem, diminui a carga dramática do espetáculo e, por conseguinte, o conteúdo do roteiro.

Esse erro pode ocasionar uma mudança total no clima desejado pelo autor.

Como se pode ver, a escolha do elenco é um fator decisivo para a boa realização de um espetáculo. Um intérprete adequado, além de ter as características desejadas pelo autor, fará aflorar outros lados do personagem, lados obscuros, que só um ator que compreenda bem o personagem poderá descobrir.

Atores tem seus baús de vivências, seus cabedais de conhecimentos vividos, experimentados.

A partir dessas vivências, o ator introduz matizes ainda ocultos, revelando toda a potencialidade do personagem.

Diz-se que um ator só erra basicamente em dois instantes:

1. O ator corre atrás do personagem. Isso acontece quando o personagem é mais forte que o ator, e o ator não tem bagagem suficiente para alcançar a profundidade necessária.

2. O personagem corre atrás do ator. Quando o ator é mais forte que o personagem e ele não tem a capacidade de *diminuir* de tamanho para se encaixar no personagem.

O “casting”, ie, a escolha do elenco, não é somente a escolha do ator correto para determinado papel. Além da escolha para papéis individuais, existe o que se considera *visão de conjunto*.

Essa visão de conjunto dirá se os atores combinam entre si, se formam casais, se o clima desejado é alcançado.

As vezes um ator é perfeito para um papel, mas não *casa* com a atriz com quem contracenará.

A esse problema, o pessoal do cinema e teatro costuma chamar de *erro químico* — a química está errada, alguma coisa não funciona.

Como se vê, às vezes acerta-se na escolha individual, mas erra-se no conjunto. Um elenco deve ser homogêneo, harmonioso, quimicamente certo.

Atualmente, além de se fazer teste de ator, também se faz um teste de conjunto.

Outra coisa a ser feita na escolha de um ator, é dar a ele o “script” para ver se realmente o ator se sente bem na pele do personagem, se é capaz de ir ao encontro das expectativas.

Uma vez resolvido o elenco, passa-se à outra etapa: a contratação.

Nessa etapa, veremos se o preço pedido pelo ator está dentro das possibilidades da produção, se o preço compensa, se não compensa.

A comunicação entre autor e ator, geralmente está em aberto. É normal que o ator queira tirar suas dúvi-

das, checar informações, esclarecer pontos obscuros em relação ao personagem que irá interpretar.

Essa comunicação é sempre muito bem-vinda pelos roteiristas, na medida em que o ator sempre tem alguma coisa a acrescentar ao personagem, dada sua carga de vivências *interiores* em outros personagens.

Quando um roteirista escreve seu roteiro, ele pode pensar num ou noutro ator para determinado papel.

Essas visualizações são chamadas de atores-guias do roteirista. Quando está trabalhando num personagem, o autor visualiza o ator, suas características, sua personalidade etc. Essa visualização ajuda muito na composição do personagem.

Seria ótimo se todas as vezes nosso ator-guia fosse escolhido para o papel. Mas, infelizmente, isso quase nunca acontece. As primeiras opções de elenco raramente se mantêm. Normalmente passamos para uma segunda ou para uma terceira opção.

Isso não quer dizer que o procedimento esteja errado. As primeiras opções são sempre opções ideais. Já as outras, são as possíveis.

O nível de interpretação dos atores brasileiros é de bom a excelente. Temos atores extremamente versáteis, disciplinados e vivamente cooperativos na realização de um bom espetáculo.

A classe dos atores é muito injustiçada. Os atores são espoliados, desrespeitados e desassistidos, já que a legislação existente não os protege adequadamente.

O *Direito de Imagem* — no Brasil — quase não é conhecido e as infrações são cometidas a todo instante. Como um processo judicial, além de vagaroso, é caríssimo, as coisas acabam ficando por isso mesmo.

O abuso aos profissionais da interpretação são constantes.

Não custa nada sublinhar que são os atores que levam ao público o trabalho de toda uma equipe, merecendo todo nosso apoio e respeito.

Depois do elenco armado, temos o processo de leitura de texto.

A primeira leitura é chamada de *leitura-de-mesa*, e é feita e coordenada pelo diretor; mas, nem sempre o autor está presente.

A presença do autor seria importante, as dúvidas seriam resolvidas, os problemas apontados etc. Porém, o que geralmente acontece é que, quando a leitura é feita, algum tempo já passou, o roteirista já está envolvido com outro projeto, enfiado noutro trabalho.

De qualquer maneira, sempre que for possível, é bom que o autor esteja presente nessa primeira leitura feita pelo elenco.

IV. Direção

O contato entre diretor e autor deve estar sempre em aberto. As conversas e consultas devem e podem ser feitas a qualquer momento que o diretor sinta necessidade. Afinal, é através dessas conversas que o diretor vai buscar o tom, a afinação do espetáculo.

É a partir dessas conversas, de leituras cuidadosas do texto, que o diretor vai dar as coordenações básicas para o iluminador, figurinista, sonoplasta, enfim, para toda a equipe envolvida na realização do espetáculo.

Assim, o diretor entra no trabalho propriamente dito, aconselhando modificações, sugerindo soluções para problemas do roteiro.

Isto feito, o diretor entrega o texto para a equipe. Como se vê, nessa primeira etapa do trabalho, o diretor funciona como uma espécie de coordenador geral.

Já o roteiro em si, enquanto formato, sofrerá uma transformação: de roteiro-final passa a "shooting script".

Um "Shooting Script" contém todas as descrições técnicas necessárias para o trabalho do diretor, do

editor, do câmera-*man*, do diretor de arte, do produtor etc.

É nele que o diretor indicará que espécie de tomadas serão feitas, qual a linguagem de câmera, como serão os cenários, locações, iluminação etc.

Essas indicações deverão ser claras o suficiente para informar toda a equipe.

Nesse ponto, começam as pressões, os organogramas controlando o tempo e o custo do trabalho que está sendo desenvolvido.

As vezes acontece que um roteiro está um pouco longo, há cenas que terão que ser cortadas. Então, o autor terá que eliminar o que, em si, eram boas cenas. Mas é melhor que ele mesmo faça o trabalho de corte, do que deixar que seja feito pelo editor.

Esse "shooting script" será usado pelo diretor como guia para a filmagem ou gravação.

Na verdade, o "shooting script" é mais usado no cinema do que na televisão. Na televisão, dada a velocidade do processo de produção, raramente se usa um "shooting script".

Geralmente, o diretor de TV faz seu "shooting script" mental ou, simplesmente, anota o que deseja no próprio roteiro final.

Pode-se dizer que o trabalho de direção é o trabalho central na realização de um filme. Quando o roteiro chega às mãos do diretor, é um simples texto, ainda imóvel, calado.

É o diretor que irá torná-lo real, que dará movimento, vida, ao espetáculo.

Além de fazer o "shooting script", algumas vezes o diretor faz seu "story-board". Um "story-board" é composto de uma série de pequenos desenhos mostrando as cenas principais, os "takes".

O "shooting script" agora foi transformado numa espécie de estória em quadrinhos — isso é feito para que toda a equipe saiba, exatamente, o que deve ser filmado

e como, ie, qual a linguagem da câmera, qual a marcação dos atores etc.

Um "story-board" é uma técnica sofisticada, geralmente usada em grandes produções. Raros são os diretores brasileiros que usam esta técnica, dado o custo na contratação de desenhistas, pintores etc.

Podemos dizer que existem 5 fases percorridas pela direção:

1. Conversa com o autor.
2. Reunião do elenco.
3. Confecção do "shooting script" ou "story-board". (Quadro B)
4. Delegação de tarefas à equipe.
5. Realização, filmagem, gravação e edição.

O diretor conta com a ajuda imediata de alguns profissionais. São eles:

— Assistente de direção, que o ajuda em todas as etapas do trabalho.

— Cenógrafo, que cria os cenários.

— Diretor de arte, que define os objetos usados em cena, que adequa os objetos à época em que se passa o filme. Esse trabalho é feito com base em pesquisas, para evitar que um telefone apareça na mesa de uma sala do século XVII. Esse levantamento também se refere a maneirismos, comportamentos, gírias, etc.

— Câmera-"man", que dará a textura desejada do enfoque de câmera.

— Diretor de fotografia, responsável pela arte ótica do espetáculo (ou diretor de imagem).

— Iluminador responsável pela luz.

— Figurinista, responsável pelo vestuário e adereços.

— Sonoplasta, responsável pelo som.

Esse grupo de profissionais que atuam junto à direção forma uma espécie de *cabeça central*, que controlará toda a feitura do espetáculo.

(Quadro B)

O CANGACEIRO TRAPALHÃO

(Aguinaldo Silva / Doc Comparato)

"Shooting script"

SEQUÊNCIA 24 — Pedra Linda — Exterior

1 — Os quatro Trapalhões na carroça entram em quadro e olham admirados. *Médio.*

2 — Rua Principal cheia de cartazes e faixas. *Geral.*

"Viva Capitão Virgulino"

"Bem-vindo Capitão"

"A Prefeitura saúda e dá passagem ao Rei do Cangaço"

"Pedra Linda abre as portas ao Rei do Cangaço".

"Close".

Bandeirinhas etc. A cidade está deserta. *Geral.*

Lamparino: ("OFF") É AQUI QUE É PEDRA LINDA?

Gavião: ("OFF") SEM DÚVIDA!

3 — Os quatro descem da carroça cabreiros. Instantes. *Médio.*

Lamparino: TÁ ME CHEIRANDO A CONFUSÃO.

Gavião: MAS EU TENHO PRÁ MIM QUE É AQUI QUE A FILHA DO CAPITÃO TÁ.

Música bumba.

- 4 — Neste instante, do fundo da rua, surge o Prefeito. Óculos, vestido numa roupa incrivelmente bem cortada, sorridente. Atrás dele os elementos do bumba-meu-boi e homem com gramofone mais pessoas não do povo. "Zoom".

- 5 — *Vai a MÉDIO* (mudança de lente)

Lamparino: "CAPITÃO TINHA RAZÃO. QUE CARA BOA PRÁ LEVAR UMA BOLACHA".

- 6 — É uma pessoa aparentemente fora do normal daquela cidadezinha. Jeitão de homem viajado. Ele abre os braços cheio de contentamento.

Vai a "close". Lente 18.

(Cortesia: Daniel Filho e
R. Aragão Produções)

V. Produção

A imagem que temos de um Produtor, é a de um milionário fumando seu charuto, escarrapachado numa poltrona e pronto para nos explorar.

Talvez isso exista, mas aqui no Brasil ainda estamos longe desse retrato.

Normalmente, quando tratamos de produção, nos entendemos com o chamado Produtor Executivo, ie, o profissional encarregado de controlar o dinheiro envolvido na realização.

No cinema, um produtor pode ser independente, ie, que se autofinancia, ou pode estar ligado à Embrafilme, empresa estatal que monopoliza a produção de filmes no Brasil.

Embora tendo muitos defeitos, a Embrafilme se mostra como a única capaz de impedir a invasão das Multinacionais do Cinema.

Mas se por um lado a Embrafilme ajuda, por outro lado bloqueia, com sua lentidão burocrática, sua censura, sua confusão e falta de critérios.

Em todo o mundo a indústria cinematográfica investe em idéias, argumentos e roteiros. Simplesmente porque é mais barato financiar papel do que sair produzindo filmes. Filme é uma coisa muito cara e país rico não joga dinheiro fora. A Embrafilme não reconhece nem dialoga com o roteirista, entre tantos outros problemas.

Do ponto de vista contratual, são as equipes de produção que contratam elenco etc.

Em televisão também temos vários produtores executivos. O contrato é feito diretamente com eles.

Normalmente, em cinema, o contrato de um roteirista pressupõe 3 fases. Estipula-se uma quantia que será paga ao roteirista em etapas diferentes:

1. Um terço inicial, chamado de adiantamento.
2. Um terço na entrega do argumento ou 1º tratamento.
3. Um terço na entrega do roteiro-final.

Já na televisão, o pagamento é feito na entrega do roteiro-final, em se tratando de um "free-lancer".

As televisões, além de contratar "free-lancer", também têm sua equipe de autores, os chamados *autores da casa*. Estes recebem salários fixos.

Infelizmente, no Brasil, somente duas redes, a Bandeirantes e a Globo, têm seus escritores contratados, roteiristas em seus quadros.

A TVS e a Record ainda não se dispuseram a isso, preferindo comprar enlatados estrangeiros.

A TV Cultura, em São Paulo, já apresenta alguma coisa de ficção nacional. Já a TV Sílvio Santos, ainda não chegou lá. Aliás, essa rede de televisão costuma importar novelas mexicanas.

Bem, quando nosso roteiro chega à produção, ele é racionalizado, estudado, para que o produtor possa saber o custo, a viabilidade da produção. Esse estudo chama-se *decupagem de roteiro*.

Ainda sobre contratos no cinema brasileiro:

1. Algumas pessoas se perguntam se não seria melhor receber uma percentagem do lucro do filme, em vez de uma quantia fixa.

Isso pode ser uma verdade noutros países. No Brasil, os produtores costumam calcular a percentagem sobre o líquido. Ora, como também costumam minimizar seus lucros, dizer que é menor do que parece, a percentagem do roteirista vai pro beleléu.

Receber percentagem só vale a pena se for sobre o bruto.

2. Outra coisa a que devemos prestar atenção é quando tratamos dos *Créditos*. Normalmente, os diretores brasileiros abiscoitam todos os créditos. Mas o natural é que o filme contenha o nome do roteirista, do autor do argumento, dos atores e do produtor com o mesmo destaque dado ao nome do diretor.

O produtor executivo, então, é o encarregado de executar o organograma traçado pela direção e pelo produtor real, dentro do tempo fixado, administrando, controlando os gastos, contratando profissionais, enfim, controlando a máquina que movimenta a realização do filme ou espetáculo de TV. (Quadros C/1, C/2 e C/3)

PROGRAMA: DAMA DAS CAMÉLIAS 83

GRAVAÇÃO — DIAS:

(DOC COMPARATO)	08 / 01 /83
ELENCO — PERSONAGEM 1 — Lucélia Santos — Marina/Marguerite 2 — Fernando Eiras — Armand/Henrique 3 — Fernando Tôrres — Barão/Artur 4 — Rosita T. Lopez — Prudence/Telma 5 — Ada Chaseliov — Nanine 6 — Monah Delacy — Velha do Tarot 7 — Denis Carvalho — Armando 8 — Nuno Leal Maia — Joel 9 — Rogerio Fróes — Dr. Ernani 10 — Nelson Wagner — Gaston 11 — Denise Bandeira — Sílvia 12 — Mauro Mendonça — Monsieur Duval 13 — Doc Comparato — Garoto da Claquete 14 — Leonor Estela — Emile 15 — Nilton Martins — Homem de Negro	1;4;9;18. CHOFER MÉDICO ENFERMEIROS (2) ENFERMEIRAS (2) MAQUIADORA (MARLENE) MAQUIADOR (CARIAS) COSTUREIRO e ASS.
EXTRAS 16 — Luiz — Homem 1 (off) 17 — Canavezes — Homem 2 (off) 18 — Luiz Augusto — Assistente de Camarim 19 — Gloria Atanazium — Doublé Lucélia	14 / 01 / 83 1;2;3;5;7;11;12;13; 16;17. CHOFER MAQUIADORA

(Quadro C/1)

11 / 01 / 83	12 / 01 / 83	13 / 01 / 83
1;3;4;5;6;7;8;9;11;14.	1;2;3;5;6;7;10;15;16.	1;2;3;4;5;6;7;10;13; 14;16;17.
ENFERMEIRA (PROF.) MENINA DE 3 ANOS	MAQUIADORA CAMPONESAS (2)	PIANISTA SENHOR BÊBADO CORTESIA COPEIRA FIGURANTES e TÉCNICOS TV
		CORTESIA: F. San- drin / TV Globo

PROGRAMA: *DAMAS DAS CAMÉLIAS 83"* (DOC COMPARATO)

HORARIO: 08.00 hs. ELENCO

SAÍDA

4 UM

4 UP

LOCAÇÃO / CENÁRIO	CENA	FLS.	INT. EXT.	DIA NOITE
FESTA CASA DE ARMANDO Sala	50	69/72	INT.	D
	50a	69/72	INT.	D
Cozinha				
QUARTO DE MARINA	5	15	INT.	D
	25	30/32	INT.	N
	41	56/57	INT.	N
	55	77	INT.	D
SALA DE MARINA	14	24	INT.	N
	16	25	INT.	N
	18	26	INT.	N
	19	26	INT.	N
	21	28	INT.	N
	23	29	INT.	N
	24a	29/30	INT.	N
	36	45/47	INT.	N
	48	64/66	INT.	N
BANHEIRO DE MARINA	6	16/17	INT.	D
	10	22	INT.	D
	12	23	INT.	D

(Quadro C/2)

DATA: 11/01/83 — 3ª-feira

☐ EXT.

09.00 hs. GRAVANDO

☒ ESTÚDIO

2º DIA

UP

UP

UP

ELENCO	FIGURAÇÃO	CONTRA-REGRA / VEÍCULOS
ARMANDO, SÍLVIA, MARINA, TELMA, ATRIZ (TAROT) NANINE, EMILE, ARTUR	MENINA DE 3 ANOS	Serviço de mesa completo
MARINA, SÍLVIA, ARMANDO		
MARINA, ARMANDO		
MARINA, JOEL		Script, Óculos
MARINA, Dr. ERNANI	ENFERMEIRA (PROF.)	Seringas, Lâminas de sangue, Mala de médico completa Sangue
MARINA		
MARINA		
IDEM		
MARINA, JOEL		Mala pequena, Pasta de couro
IDEM		
IDEM		
IDEM		
IDEM		
IDEM		Filhote de ganço
MARINA, Dr. ERNANI		Script, Mala de médico completa
MARINA, ARMANDO		Caixa de lenços de papel
MARINA		Telefone c/ fio longo
IDEM		Escova, Secador de cabelo

PROGRAMA: "Dama das Camélias 83"

07.00 hs. SAÍDA

HORÁRIO: ——— ELENCO

07.30 hs. UP 3

————— UM

LOCAÇÃO / CENÁRIO	CENA	FLS.	INT. EXT.	DIA NOITE
BOSQUE 1 Local: Parque Nacional (subsede TERESÓPOLIS)	1	1/2	EXT.	D
	51	72/73	EXT.	D
	53	74/75	EXT.	D
	53a	74/75	EXT.	D
BOSQUE 2 Local: IDEM	37	47/48	EXT.	D
	37a	47/48	EXT.	D
ORELHÃO Frte ED. de Marina Local: R. S ^a Carolina nº 36 USINA	20	27	EXT.	N
	22	29	EXT.	N
	24	29/30	EXT.	N

(Quadro C/3)

DATA: 12/01/83, — 4ª-feira

☒ EXT.

09.00 hs. GRAVANDO

☐ ESTÚDIO

3º DIA

14.30 hs. UP 2 (Gravando)

———— UP

———— UP

ELENCO	FIGURAÇÃO	CONTRA-REGRA/ VEÍCULOS
MARGUERITE, BARÃO DE VARVILLE, GASTON, HO- MEM DE NEGRO (JUIZ)		Pistolas, Relógio algibeira, 2 calças negras
BARÃO DE VARVILLE, AR- MAND, GASTON, HOMEM DE NEGRO (JUIZ)		IDEM
ARMAND, BARÃO DE VAR- VILLE, VOZ OFF (JUIZ)	MAQUIADORA	
MARGUERITE, NANINE		Envelope lacrado/
MARGUERITE, NANINE	2 CAMPO- NESAS	Cestas vime e piquenique
MARGUERITE, VELHA DO TAROT		Camélia murcha 1 bastão
ARMANDO		ORELHÃO e fichas
IDEM		IDEM
IDEM		IDEM
	CORTESIA: Produção Quarta Nobre / F. Sandrin / TV Globo	

A antiga premissa dos produtores era a de menores gastos e maiores lucros. Hoje isso já mudou um pouco. Um produtor executivo moderno sabe que deve gastar o suficiente para conseguir um espetáculo de boa qualidade, tanto sob o ponto de vista técnico, quanto artístico.

É preferível termos um programa ou um filme cuja margem de lucro seja menor, mas que tenha uma boa movimentação de dinheiro e contribua para a ampliação e durabilidade do mercado.

2. OUTROS ROTEIROS

I. Adaptação

O roteirista iniciante, geralmente, acha mais fácil adaptar do que escrever um original.

Imaginar que uma adaptação é mais fácil que um original, é um erro monumental.

Uma adaptação é uma transcrição de linguagem: — mudamos o suporte lingüístico usado para contar uma estória. Isto equivale ao ato de *transubstanciar*, ie, de transformar a substância, já que *uma obra é a expressão de uma linguagem*.

Portanto, já que uma obra é uma unidade de conteúdo e forma, no momento em que nos apropriamos somente do conteúdo e o expressamos através de outra linguagem, passamos necessariamente ao processo de *recriação*, de *transubstanciação*.

É claro que esse ato de recriar implica no risco do produto recriado ficar aquém do original. Não obstante, algumas vezes acontece que a adaptação se revela melhor que o original.

Isso porque, às vezes, o material da estória se presta melhor para um outro tipo de suporte dramático.

Uma adaptação implica na escolha de uma obra *adaptável*, ie, que possa ser transposta sem perda de qualidade. Nem todas as obras se prestam à transcrição. Um exemplo típico de impossibilidade de transcrição é o romance *Ulisses*, de James Joyce, dado que o que caracteriza esse romance é o Fluxo de Consciência, acontecimentos mentais dentro do personagem. (Versão cinematográfica tentada na Inglaterra na década de 70).

Uma adaptação implica um limite criativo, já que o roteirista tem que se ater ao conteúdo da obra, ie, seus climas, personagens, intenções etc. Mas, como vimos, esse limite pode até ser positivo e dele pode nascer uma obra ainda melhor do que o original. Dependendo, é claro, do talento do roteirista.

Millôr Fernandes diz que sua tradução de Molière melhora o original, já que, com seus conhecimentos e sua técnica, Millôr acrescenta outras qualidades a Molière. Devemos pensar como Millôr ao fazermos uma adaptação.

Teatro

A grande vantagem de adaptar uma peça de teatro advém do fato de que os diálogos principais já estão prontos e de que o material já está organizado dramaticamente.

No entanto, é muito difícil captar o impacto de uma peça, já que foi criada com base na palavra-viva, presumindo a relação corpo-a-corpo e platéia-ator.

Outra dificuldade em adaptar uma peça: o palco é *limitante*, enquanto a câmera é *expansora*. Outra razão: os diálogos relatam o que está acontecendo fora de cena, em vez de mostrar as cenas. Isso significa que a peça tem que ser desdobrada, aumentada, quebrando o ritmo dramático já existente. Tudo o que é falado numa peça, deve ser mostrado na versão cinematográfica.

Quando uma peça é de época e o roteirista deseja transportá-la para outro lugar e tempo, trata-se não de uma adaptação, mas sim, de uma recriação. Uma adaptação pressupõe que a estória seja mantida absolutamente íntegra, respeitando-se o número de personagens, locações, época etc.

No caso de uma recriação, o roteirista deve assinalar que o roteiro é “Baseado na obra de”.

Assim sendo, adaptar significa transpor uma obra de um veículo para outro, adaptando o conteúdo da obra original a um outro suporte.

O Conto

Dada a característica básica do conto, a síntese, um parágrafo de um conto pode conter material suficiente para todo um seriado.

Portanto, no trabalho de adaptação de um conto, encontramos o material em sua forma mais condensada e, a partir daí, construiremos tudo: o diálogo, ação dramática, personagens, “plots” paralelos etc.

Tudo isto, no entanto, deverá ser feito com o cuidado de manter o espírito da obra. Embora o roteirista tenha liberdade de acrescentar ou modificar alguns aspectos funcionais da obra, as suas características básicas têm que ser mantidas. A obra tem que continuar *reconhecível*.

Esse cuidado é importante: — podemos recriar, acrescentar, mas nunca descaracterizar ou desfigurar a obra original.

O Romance

Já no romance, ao contrário do conto ou da peça de teatro, o trabalho de adaptação se concentra no *condensar* a obra, eliminando os acontecimentos que não são essenciais e enfatizando o núcleo dramático principal da obra, a espinha dorsal do romance.

Raramente um romance tem diálogos — assim, o roteirista deve criar os diálogos tendo por base o perfil

dos personagens, respeitando ao máximo as indicações do autor original.

Sintetizando

O material adaptável tem diversas formas — mas a primeira pergunta a ser feita é se a obra é realmente adaptável.

Diferente do que diz Nyemeyer (“qualquer traço de lápis pode ser traduzido em concreto”), nem todas as obras feitas para serem lidas, podem ser vistas.

Buñuel tentou 8 adaptações do romance *Under the Volcano*, de Malcolm Lorry — nenhuma delas serviu.

Assim, quando um roteirista desejar adaptar uma obra, deve estar atento aos seguintes fatores:

- Se a obra é traduzível para uma linguagem cinematográfica ou televisiva.
- Deve seguir o mesmo processo de criação de um original, ie, fazer uma “story-line”, desenvolver um argumento etc.
- Reduzir o material aos elementos principais e daí começar a trabalhar.
- Ter tempo de reflexão.
- Ser fiel ao original, evitando, no entanto, o simples *transportar* — é essencial *transformar sem transfigurar*.
- Estar atento para a questão do *Direito Autoral*.

Essas dicas são, basicamente, as principais em qualquer trabalho de adaptação. O resto depende exclusivamente do talento do roteirista adaptador.

II. Espetáculos Infantis

Escrever para crianças é um desafio e uma enorme responsabilidade. Isto porque a criança é uma espécie

de esponja, absorvendo e assimilando tudo que estiver ao seu alcance.

Portanto, escrever para um público infantil é uma tarefa das mais complexas e, sempre que possível, deve ser feita com a colaboração de educadores, psicólogos etc.

Como a criança ainda não tem a *cabeça-feita*, todo cuidado é necessário. Com isso queremos dizer que qualquer espetáculo ou texto para crianças deve ter em suas bases o desejo de enriquecer o universo de uma criança, de informá-la, tendo, no entanto, o cuidado de deixá-la livre para chegar às suas próprias conclusões.

Atenção a este fator: a obra dirigida ao público infantil deve ser uma *obra aberta*, ie, uma mensagem fundamentalmente ambígua, plena de significados. Tentar reduzir a ambigüidade da vida ao maniqueísmo de *bem e mal*, é um desserviço à criança, prejudicando sua capacidade de fruição e compreensão do universo que a cerca.

Escrever para crianças é uma atividade das mais criativas e prazerosas, exatamente porque permeada de afeto e poesia.

O público infantil é uma platéia das mais exigentes, não admitindo ser enganada ou infantilizada.

Atenção a esse fator: nunca infantilize uma criança. Esse infantilizar, esse tratar a criança como se fosse um débil-mental, esse nivelar por baixo os assuntos como se a criança fosse incapaz de compreender a vida, é uma invenção de alguns adultos, estes sim, débeis-mentais.

A criança é capaz de compreender quase tudo, desde que mostrado de maneira adequada à sua compreensão.

No terceiro bloco deste livro, falamos de Vladimir Propp, e de sua teoria sobre a fábula e os contos de fadas. O autor interessado em escrever para crianças encontrará em Propp uma fonte de conhecimentos importantes para sua obra.

III. “Shows” de Variedades e Musicais

O roteiro de um musical é um trabalho muito específico, na medida em que se vai lidar com o trabalho de outros artistas, ie, músicas, arranjos musicais, e, mais que isso, com o artista propriamente dito (cantor/cantora/compositor).

Assim sendo, esse roteiro deve ser montado em cima de conversas com o artista, para sabermos o que ele deseja, qual o seu estilo etc.

Geralmente, todo “show” tem sua *temática de fundo*, ie, o tema central do “show”, aquilo que o artista deseja ver simbolizado.

Exemplos dessa *temática de fundo* estão nos próprios nomes dos “shows”, como *Anima*, de Milton Nascimento, *Um Banda Um*, de Gilberto Gil, e *Corpo e Alma*, de Simone.

O trabalho do roteirista é o de, junto com o artista, descobrir o tema central e organizar as músicas segundo os mesmos critérios que usaria para um roteiro dramático, com apresentação, desenvolvimento, clímax e encerramento.

Como qualquer roteiro, a curva dramática deve ser ascendente, deve crescer em direção ao clímax, sempre respeitando a temática proposta.

Num “show”, o clímax é chamado de *apoteose* e se confunde com o epílogo, ie, *apoteose* é o *epílogo* ou “Grand Finale”.

Já o espetáculo de variedades, por sua natureza circense, é um gênero que requer grande habilidade do autor que terá que organizar em roteiro uma grande quantidade de artistas de categorias diversas, tais como cantores, malabaristas e comicos, alternando momentos mais densos, mais sérios, com piadas, música etc.

Como vemos, um roteiro de “show” deve ser feito com a colaboração dos artistas e intérpretes, a partir das informações recebidas. Como os artistas são a força-viva de um espetáculo, eles devem estar perfeitamente à von-

tade dentro do roteiro, ie, o roteiro deve servir de base segura para qualquer vôo maior.

IV. Filmes Institucionais, Educativos e de Treinamento

O filme institucional, diferente do filme de propaganda, *vende* a imagem de uma instituição, ie, visa despertar a simpatia da comunidade para com a instituição.

Os filmes educativos, como o próprio nome indica, são filmes destinados à ampliação de conhecimentos, à educação.

Os filmes de treinamento, visam o treinamento de pessoal especializado.

Todos esses tipos de filmes são feitos com a colaboração de técnicos, psicólogos, educadores etc., visando passar uma informação ao público específico.

Um fator a que se deve estar atento: um filme educacional, institucional ou de treinamento, não é um produto que resolverá todos os problemas do cliente. Um filme deste gênero é somente uma peça dentre as várias outras que serão utilizadas para chegar ao fim desejado.

Certamente, não será através de um único filme que se conseguirá educar, treinar ou despertar as simpatias perenes de uma comunidade.

A única coisa que um desses filmes poderá fazer é mostrar que a instituição existe, que tal serviço é prestado e que tais cuidados devem ser tomados para evitar acidentes de trabalho.

O que queremos dizer é que nenhum desses filmes poderá fazer todo o trabalho sozinho e que um resultado satisfatório dependerá de todo um projeto do qual o filme é somente uma parte.

De qualquer maneira, esses roteiros devem ser muito bem construídos, e da maneira a mais interessante possível, de modo a despertar o interesse daquele trabalhador cansado, do técnico que desejaria estar fazen-

do qualquer coisa menos estar sentado assistindo a um filme didático.

Atenção ao texto *falado*: — o discurso deve sempre apoiar a imagem, reforçá-la, deve ser sintético, exato, e, principalmente, deve ser claro e objetivo.

Cuidado com o óbvio ululante, ie, mostrar um avião e dizer que é um avião. O texto deve funcionar acoplado à imagem, *ampliando* a informação.

Repetindo: um filme desses nunca deve entediar o espectador.

O roteirista deve procurar *vestir* a informação, mesmo a mais insípida, com roupagens atraentes e interessantes.

V. Filme Publicitário

Este tipo de roteiro é dos mais difíceis, posto que um filme de propaganda raramente ultrapassa 30 segundos. Nesses 30 segundos, o filme tem que captar a atenção do espectador, vender um produto e gravar uma imagem na memória do público.

São filmes cuja ênfase recai sobre a rápida sucessão de imagens e um texto absolutamente sintético e objetivo.

É uma técnica especial, com uma linguagem específica. Normalmente, são escritos pelos próprios redatores das agências de propaganda em colaboração com os diretores de arte.

Como se trata de uma técnica específica e com farto material didático na praça, não nos estenderemos sobre ela.

VI. Documentário

A máxima do documentário é seu *compromisso com a verdade*. Um documentarista deve ser o mais possível

imparcial, deve tentar documentar um acontecimento com fidelidade aos fatos.

O filme documentário, como a matéria jornalística, tem a finalidade de reproduzir um fato em toda sua verdade, evitando interpretações subjetivas e enfoques puramente pessoais.

Normalmente, o documentário se utiliza de pesquisas e de algum trabalho de campo. Somente depois de todas as informações recolhidas é que se dá início ao roteiro.

Esse roteiro, no entanto, é somente um guia, um apoio para o trabalho de filmagem, posto que a realidade muitas vezes interfere, introduzindo fatos não previstos no roteiro.

Os documentaristas ingleses são considerados os melhores do mundo. A BBC de Londres coloca no ar, diariamente, um novo documentário. Daí podemos ter uma idéia da quantidade de pessoas envolvidas nesta produção e da importância do documentário na vida dos ingleses.

É bom, porém, que se saiba que o *pai* do cinema documentário é um brasileiro, o cineasta Alberto Cavalcanti. Ele é considerado o criador do moderno documentário e, principalmente, do documentário de guerra.

Também o texto de um documentário tem que estar intimamente ligado à imagem e deve ser um texto claro, emocionante, informativo.

Importante: — um bom documentário nunca conclui, nunca fecha uma questão. Ele mostra os fatos pelo maior número de ângulos possíveis e deixa a interpretação desses fatos para o espectador. Um documentário nunca deve tentar induzir o espectador e sim fazê-lo refletir.

VII. Fotonovelas, Quadrinhos e Rádio

É comum o roteirista escrever fotonovelas, histórias em quadrinhos e roteiros para programas de rádio.

A estória em quadrinhos é um roteiro escrito quadro a quadro, com a colaboração de um desenhista.

É um trabalho lento, desenho por desenho, sendo que a qualidade do desenho é da maior importância.

O processo é o seguinte: o roteirista escreve uma estória e fragmenta esta estória em quadros-cenas com indicação de ação e diálogo.

Daí em diante, o trabalho é do desenhista.

O formato dos quadros varia de acordo com a intenção dos autores (roteiristas e desenhistas).

A única diferença entre quadrinhos e fotonovelas está no uso da foto em vez do desenho.

VIII. Humor

Neste ponto, vamos falar um pouco de humor, esse veio riquíssimo de nossa cultura.

A história do Humor no Brasil nasce no teatro de revista, se desenvolve no rádio e, finalmente, chega à televisão sob a forma de "sketch".

É um gênero intimamente ligado à crítica de costumes e à crítica política, suas principais matérias-primas.

O termo *bordão de humor* se refere a expressões criadas por humoristas e que funcionam como elemento na composição de um personagem de humor.

Geralmente, são expressões rapidamente apropriadas pelo público, que passa a repeti-las em seu cotidiano.

O humor na televisão fica bem aquém (em termos de qualidade) do humor de nossos cronistas de jornais e revistas e mesmo do humor do teatro.

Isto porque, devido ao "videotape" e à censura, elimina-se a improvisação, o *caco*. Ora, humor é inspiração de momento, nasce da capacidade que algumas pessoas têm de mostrar o lado cômico das coisas mais sérias.

Humor é, fundamentalmente, mostrar que o rei está nu, é revelar a pomposidade das máscaras e o ridículo da presunção.

Com a eliminação do caco, da improvisação, o humor televisivo cai em qualidade. Além disso, por não selecionar público, a televisão deixa de lado um humor mais requintado, mais inteligente, optando por um humor ligeiro e pouco crítico. Ela não aprofunda ou pesquisa humor.

O mercado para autores de textos humorísticos é grande, proporcionalmente maior que o mercado para outros gêneros de roteiros.

Claro está que o autor de humor também fica muito preso ao artista.

Escrever para humoristas como Renato Aragão ou Chico Anísio é um trabalho complexo, posto que estamos escrevendo para artistas com universos próprios e definidos, o que limita muito a livre-iniciativa.

Um texto de humor deve ser um minirroteiro, um texto condensado em forma de "sketch". O tempo dramático desse "sketch" deve ser perfeito, para que em 2 minutos se apresente, se desenvolva e atinja o clímax. É um trabalho que depende, exclusivamente, do talento histriônico do ator.

Já se disse que ninguém aprende a ser palhaço — palhaço já nasce feito.

7.º Bloco

ATERRISSANDO

1. MERCADO DE TRABALHO

O mercado de trabalho para roteiristas, no Brasil, é bastante contraditório: ao mesmo tempo que se expande, ainda pode ser considerado pequeno.

No cinema, e isso talvez seja por causa do *cinema de autor*, o diretor é o homem dos 7 instrumentos, fazendo quase tudo, inclusive os roteiros.

Atualmente, isso está mudando. Os diretores já sentem a necessidade de chamar roteiristas para seus filmes.

É importante lembrar que carecemos de escolas especializadas. Desse modo, os roteiristas são quase autodidatas, aprendendo como podem e quando podem.

Quanto a textos ou livros didáticos, não existe quase nada publicado no Brasil.

No campo da televisão, existe a TV Globo, com mais de 60% de sua programação feita por profissionais brasileiros e, com isso, crescendo a necessidade de bons roteiristas.

O mercado de roteiros é um mercado em expansão, posto que, na medida em que aumentam os meios de comunicação, aumenta também a procura de roteiros de

todos os tipos, para filmes institucionais, de publicidade, ficcionais etc.

Seria bom que os grandes conglomerados de comunicação formassem escolas, dessem bolsas de estudo, procurassem ajudar a formar profissionais competentes e criativos.

No final deste livro, publicamos uma lista de empresas cinematográficas, de emissoras de televisão, de agências de publicidade e de outras instituições que, de um modo ou outro, fazem uso de roteiros.

Todas essas instituições podem ser procuradas.

Todos nós, roteiristas, começamos um dia. E começamos tentando, mandando material para pessoas que pudessem nos ajudar e avaliar nosso trabalho. Mostre seu material e batalhe por uma brecha. O início é difícil e imponderável.

Outra coisa a ser tentada são os concursos. A Embrafilme tem concursos de roteiros. A TV Globo já tem um departamento que avalia roteiros de iniciantes.

Mas o importante, como diz Leopoldo Serran, o difícil, não é fazer o primeiro roteiro. O difícil é fazer o 2º, o 3º, o 4º, quando o primeiro foi recusado.

O trabalho de um roteirista deve ser contínuo, porque a cada roteiro aprendemos alguma coisa nova.

É difícil viver como roteirista. É uma profissão instável. Vivemos quase sempre de tarefas e, geralmente, estamos desempregados a cada 3 meses. Mas, como diz Guimarães Rosa, "viver é muito perigoso".

Enfim, o trabalho de roteirista é tão árduo como tantos outros e só será gratificante se existir vocação.

2. DIREITO AUTORAL

A questão do direito autoral nasce com o desenvolvimento das técnicas de reprodução de um original e

está intimamente ligada à velocidade de consumo neste final de século.

Só para termos uma idéia da velocidade de transformação, vamos dar uma olhadela num dado que nos é fornecido por Jacob Klintowitz, em seu livro *Arte e Comunicação*:

“Se os últimos 50 mil anos da existência do homem fossem divididos em períodos de vida de 65 anos cada, haveria 800 períodos. Desses períodos, 650 foram passados nas cavernas. Somente nos últimos 70 períodos foi possível haver uma efetiva comunicação entre um período e outro, com o surgimento da escrita. Apenas nos últimos seis períodos viu o homem sua palavra impressa. Só nos últimos quatro pôde-se medir o tempo com precisão. Nos dois últimos, alguém usou um motor elétrico pela primeira vez. E a maioria dos bens materiais usados na rotina diária, foram desenvolvidos no último período.”

Na era da comunicação de massa, a questão do direito autoral se mostra muito complexa, com novas questões surgindo a cada dia.

Pelo que parece, as tentativas de regulamentação dos direitos autorais não andam na mesma velocidade que a pirataria-autoral.

O incrível número de edições-piratas, de discos-piratas, vídeo-piratas etc., é prova da enorme capacidade imaginativa dos piratas envolvidos na questão.

E não só a pirataria marginal, das pequenas empresas, como também a das grandes empresas na medida em que sugam o que podem dos autores e criadores nas mais diversas áreas da produção intelectual.

Da necessidade de proteger o criador e sua obra, nascem as leis que regulamentam o Direito Autoral.

Entende-se por Direito Autoral os direitos de autor e direitos conexos.

Isto quer dizer que toda Obra Intelectual, ie, livros, folhetos, conferências, sermões, obras dramáticas, mu-

sicais, fotográficas, cinematográficas, desenho, pintura, gravura, escultura, projetos de arquitetura, de engenharia etc., estão sob a proteção da Lei nº 5.988 criada especificamente para proteger os direitos de autoria.

Numa época onde os meios de reprodução são quase infinitos, todo criador tem a obrigação de se defender contra o uso indevido de sua criação intelectual.

Vejamos como defender esses direitos.

O artigo 20 do cap. III da referida Lei, diz o seguinte:

“Salvo prova em contrário, é autor aquele em cujo nome foi registrada a obra intelectual ou conste do pedido de licenciamento para obra de engenharia ou arquitetura.”

Com o registro, segundo a lei, o criador protege sua propriedade.

No entanto, é bom que se diga, desde a antiga legislatura autoral, o registro da obra não é condição atributiva de propriedade. A lei 5.988 diz o seguinte:

“Para melhor segurança de seu direito, dependendo do tipo de obra criada, seu autor ou criador deve registrá-la, conforme a natureza da mesma, para melhor segurança de seus direitos.”

Assim, o registro não importa em dizer que alguém é o criador da obra. O registro simplesmente *induz* a propriedade da obra, salvo prova em contrário.

E qualquer prova em contrário pode até ser um simples recorte de jornal de data anterior ao registro de uma obra, mostrando que outra pessoa já teria se referido à obra como sendo dela.

Por exemplo: — um criador, antes de registrar sua obra, dá uma entrevista contando sobre a obra; ato contínuo, um desses piratas da vida, transforma a idéia em texto e a registra.

Com muito trabalho e tempo, o criador poderá provar sua autoria. Mas, às vezes, o pirata faz parte da roda de amigos do criador, ouve contar a estória, transfor-

ma-a em texto e registra. Nesse caso, o trabalho que o criador vai ter para provar sua autoria é enorme, senão impossível.

Como se defender

Filiando-se aos organismos de classe, registrando suas obras nos órgãos competentes e ficando de bico calado antes do registro.

Como já dissemos em alguma parte deste livro, as idéias valem ouro; portanto, não devemos andar por aí falando das coisas, expondo nossas idéias sem primeiro registrá-las.

Onde registrar obras:

SBAT (Sociedade Brasileira de Autores Teatrais) — Na Sbat são registradas todas as criações teatrais ou correlatas, como óperas, musicais, “sketchs”, textos para circo etc. Todo texto que for para ser *falado* deve ser registrado na Sbat. Mesmo a criação para televisão e cinema, desde que em forma de texto.

A Sbat é a sociedade mais respeitada do país. Nenhuma grande empresa de publicidade ou de comunicação de massa, hoje em dia, dá qualquer passo sem antes consultar a Sbat para ver se o texto ou espetáculo é realmente da autoria de quem está apresentando.

EMBRAFILME — É onde normalmente são registrados roteiros, argumentos, estruturas comentadas, projetos para filmes etc.

ESCOLA NACIONAL DE MÚSICA — Registra obras musicais, ou lítero-musicais.

BIBLIOTECA NACIONAL — Aqui é registrado todo e qualquer texto, desde livros, artigos, ensaios etc. O registro, conforme manda a lei, é sempre gratuito; no

entanto, é comum os organismos cobrarem uma pequena taxa.

As adaptações de romances etc., as chamadas *colaborações culturais* também devem ser registradas, sendo necessário um documento com a autorização do autor ou de seus herdeiros.

Dependendo do caso, os familiares ou herdeiros do autor podem pedir o embargo ou reivindicar indenização caso não tiverem expresso sua autorização.

Um caso conhecido de embargo aconteceu com o filme que Glauber Rocha fez do enterro de Di Cavalcanti. Foi embargado pela família.

Esse caso, inédito em direito, postulou o *direito de imagem* de um cadáver, reivindicado pela herdeira e ganho sem a condição essencial: a palavra do ofendido.

Outro exemplo de *direito de imagem* pode ser visto nas reproduções do herói extraterreno do filme E.T., de Spielberg.

A estranha figura do herói foi reproduzida aos milhares, estampada sobre camisetas, adesivos etc.

A ilegalidade do fato: reproduziu-se, com intuito lucrativo, uma imagem dissociada do caráter industrial ao qual estava sobreposta.

Este exemplo serve para explicarmos o que significa "copyright".

Segundo Henrique Gandelman, advogado e autor do livro *Guia Básico de Direitos Autorais*, o "copyright" não é comprado, cedido ou transacionado quando se adquire um livro, um disco, um videocassete ou mesmo uma camiseta esportiva contendo, por exemplo, a imagem de E.T.

"O suporte material, o veículo físico, este sim, é o objeto da compra, e nunca o bem material que continua na titularidade plena de seu autor ou concessionário."

Todo autor deve se precaver ao vender o produto de sua criação ou ao receber uma encomenda de criação.

Aconselhamos que, ao vender um texto para televisão, o autor reserve-se o direito de poder utilizá-lo como propriedade exclusiva para outros fins, como teatro ou cinema. Além disso, deve-se fazer constar do contrato um prazo de validade para o uso da obra.

A cessão do direito total da obra deve ser muito bem estudada. Não são poucos os autores que cedem seus direitos e depois se arrependem.

O autor tem sobre sua obra vários direitos. Se o produto de sua criação for utilizado durante o período em que ele era empregado de uma empresa, caso essa obra seja renegociada pela empresa, o autor terá direito a 50% do valor negociado.

Outro direito inalienável do autor está relacionado com a possibilidade de um desvirtuamento de sua obra. Caso o autor ache que sua obra está sendo mal interpretada, mal dirigida etc., pode exigir a troca de atores, de diretor etc.

Caso a obra já tenha sido executada, pode exigir o embargo da mesma.

Os direitos de autor são muitos e razoavelmente bem resguardados.

Achamos interessante que todo autor tenha em seu poder uma cópia da Lei 5.988, publicada no Diário Oficial, em 18.12.73.

Vamos a um exemplo de ganho de causa por parte dos herdeiros de um autor:

O radialista Paulo Roberto, já falecido, tinha um programa chamado *Papel Carbono*. Antes de morrer, ele escreveu um texto onde descrevia como era feito o programa, do que consistia, e mandou registrar. Depois de falecido, a família conseguiu embargar um programa copiado de *Papel Carbono*.

Finalizando: toda a criação intelectual deve ser objeto de registro. A idéia não é objeto de registro, mas a formalização dessa idéia em texto, a sua forma de expressão é sempre objeto de registro.

3. DEPOIMENTOS

Aqui, cedo a palavra a três companheiros, três grandes amigos: Aguinaldo Silva, Euclides Marinho e Leopoldo Serran.

Nestes depoimentos, encontraremos a tríade que provavelmente rege o trabalho do roteirista: — *emoção, intuição e ficção*.

Por essa contribuição, meu muito obrigado.

A Emoção

Doc, meu amigo.

Você me pede que elabore para esta publicação uma frase que disse num bate-papo com o pessoal do seu curso de roteiro. A frase (*O escritor deve escrever sempre a favor de seus personagens*) não chega a ser muito original. Ela é uma variação do que disse Jean Renoir e que vai aqui citado de memória: *O único problema que existe neste mundo é que todas as pessoas têm as suas razões*.

Qualquer escritor sabe por experiência própria ser um sujeito invejado pela profissão. Em suas andanças pela rua ou pelo mato não pára de ouvir frases como “minha vida dava um livro” ou “eu tenho ótimas idéias para filmes”. Estas frases surgem dos lugares mais variados: uma bondosa senhora, um guarda de trânsito ou o atendente do balcão de uma farmácia. Sabemos que isso é verdade. Eles têm mesmo muitas idéias para livros e para filmes. Porque todas as pessoas que habitam a face da terra fazem filmes em suas cabeças. Mesmo aquelas que nunca ouviram falar de cinema.

Cada ser humano é um universo. Único, assim como suas impressões digitais.

Todas as pessoas são formidáveis, dizia Fabienne (Delphine Seyrig) para Antoine (Jean-Pierre Léaud) no

filme *Baisers Volés*. E assim como as pessoas, é bom que os personagens sejam também todos eles formidáveis. Porque todos os personagens devem ter as *suas* razões.

Sou um antigo leitor de roteiros — sem falar no fato de que escureci boa parte dos meus dias dentro das sessões duplas dos cinemas de bairro. Embora isso não faça de mim, necessariamente, uma autoridade em escritura de cinema, me ajudou bastante a perceber as raízes da má literatura.

Por isso gostaria de me dirigir à moçada que tantas vezes subiu as escadarias da Penha em busca da idéia de escrever filmes e dizer umas três ou quatro coisas. São apenas conselhos de uma pessoa formidável para outras pessoas formidáveis:

1) Filmes não são teses. Se você tem alguma coisa a provar, escreva um livro de filosofia, antropologia, o diabo que seja. Mas não escreva filme. Porque se o fizer, você não vai ser considerado um escritor. Vai ser considerado um chato.

2) O cinema é um ônibus. Ônibus. Para todos. Não tenha vergonha de ser claro. Se você acha que o que você tem a dizer só pode ser entendido por uns poucos, mude de lugar. Seja um poeta maldito. É uma maneira de ter o seu charme sem aborrecer multidões.

3) Escrever um filme é um processo demorado. Você vai levar meses convivendo com os seus personagens. Não tenha preconceitos em relação a eles. Deixe que eles se movimentem como fantasmas dentro de você. Que eles sejam a sua alegria e a sua perturbação. Goste deles. De todos eles. Com *emoção*.

4) Sempre que for possível, efetue pesquisas, entrevistas. Sonde o real. Lá você vai encontrar idéias incríveis que a sua imaginação seria incapaz de imaginar.

5) Não é muito difícil escrever o primeiro roteiro. Duro é escrever o segundo, depois do primeiro ter sido ignorado ou rejeitado. É depois do primeiro roteiro que se faz a seleção natural entre os que ficam e os que sobram. Os que ficam são aqueles capazes de suportar a rejeição.

E isto não vale apenas para os escritores, vale para tudo na vida.

Ou não?

Abração.

Leopoldo Serran

A Intuição

Doc, meu querido.

Como se escreve um roteiro? Existem fórmulas, regras específicas? Pode-se aprender uma técnica de roteirização?

Em princípio, acredito que sim. Cursos, leituras especializadas e, principalmente, ir ao cinema e ver TV, podem ser primordiais na formação do roteirista. Porém, cada qual deve encontrar seu próprio caminho, suas regras individuais, aquelas que trazem a marca inconfundível de um ser humano. Um caminho que nada mais é do que a síntese entre o conhecimento intelectual, as informações objetivas, técnicas, e as particularidades subjetivas de cada um.

Se alguém quer ser roteirista, pelo menos 3 requisitos são necessários:

- 1) O desejo de expressão.
- 2) Gostar de escrever ficção.
- 3) Gostar *muito* de cinema.

As técnicas de redação e problemas de narrativa (cinematográficas ou televisivas) estão ligadas ao apren-

dizado intelectual, consciente, enquanto que o desejo de expressão é uma louca energia inconsciente, desconhecida pela maioria de nós.

No caminho que venho buscando — e que nunca é definitivo — o inconsciente tem um papel fundamental. E a *intuição* é uma das chaves para tornar um pouco mais conscientes (e mais eficientes através das técnicas apreendidas) os movimentos internos que nos fazem querer falar de uma história, uma idéia ou mesmo de sentimentos.

Seguir a intuição, ouvir as vozes interiores, dar livre curso às associações de idéias é estar sempre alimentando a técnica, o “know-how”, com o que há de mais fascinante no universo dramatúrgico, a complexidade humana.

Por que escrever esta ou aquela estória? O que se pretende com ela? Que público atingir? Como atingir? O que ela significa para mim?

Estas são algumas perguntas cujas respostas só encontramos dentro de nós mesmos, e só formulá-las já é um primeiro passo para a integração do conhecimento técnico com a motivação inconsciente, que quando não existe torna vazia qualquer narrativa, por mais bem elaborada que seja.

Forte abraço.

Euclides Marinho

A Ficção

Caríssimo Doc,

De vez em quando alguém me pergunta:

— Por que você é assim, Aguinaldo? Por que você é tão desvairado?

Eu sei porque sou uma pessoa tão desvairada. É que eu sou um ficcionista. Não apenas um escritor, menos ainda um roteirista, mas um ficcionista. Um homem que

se ocupa integralmente em inventar estórias, nas quais ele reordena o mundo de forma a torná-lo suportável, de acordo com suas convicções pessoais quanto ao que deveria ser o mundo.

Sim, porque tudo o que eu sempre quis, ao longo de toda a minha vida, foi criar estórias desvairadas. Foi sempre o que me moveu — e não a sociologia, a antropologia, qualquer uma dessas escorregadias ciências sociais de que se valem muitos escritores. E isso pra não falar das chamadas *pêsquisas formais*, que essas, Argh! Eu *tou* dispensando... Se nessa reordenação do mundo de que falei acima, acaba surgindo em meu trabalho o sinal evidente de minhas crenças e posições ideológicas, a verdade é que eu não tenho o menor pudor em afirmar: nunca foi essa a minha intenção primeira, e sim, aquela outra, de ser um ficcionista desvairado.

No campo que interessa mais de perto ao leitor deste livro — o do roteiro (de cinema ou tevê), sempre me comportei da mesma forma. Para mim, num filme — ou num especial de tevê, ou num seriado, ou no que for —, o que me interessa, primordialmente, é a estória. Se alguém tem uma boa estória, poderá ir tão longe quanto permita a sua capacidade criadora. Caso contrário, não se chega nem à esquina mais próxima.

É por isso que, aos leitores deste livro, talvez possa parecer frustrante, mas eu não hesito em dizer: ninguém será jamais um bom roteirista, se não for, antes, um ficcionista. Trocando em miúdos, eu aconselharia, aos que pretendem escrever roteiros, menos técnica, e mais humildade em relação à Janet Clair — a mais desvairada de todas as ficcionistas. É nela que está o segredo, e não na linguagem cabalística dos especialistas em roteiro. Claro que a técnica é importante, principalmente porque, quando se tem a matéria-prima (a capacidade de inventar histórias), pode-se adquiri-la a vida inteira (é esse o meu caso: me considero um eterno aprendiz da difícil arte de escrever roteiros). Mas

não se pense em colocá-la (a técnica) em primeiro lugar, ou transformá-la em chave para todos os mistérios. Sem o principal — a ficção, as boas tramas, os enredos formidáveis —, o resultado será sempre oco. Ou vocês acham que *Cidadão Kane*, apesar de todos os “insights” geniais de Orson Welles, apesar até mesmo da maneira absolutamente revolucionária de mexer com a câmera, seria tão mágico e tão eterno se não fosse aquele achado ficcional que é “rosebud”?

Imaginação, queridos, muita imaginação.

Toda a minha estima.

Aguinaldo Silva

APÊNDICE

BIBLIOGRAFIA

- Archer, William. "Play-Making", Boston, 1912.
- Bentley, Eric. "The Life of the Drama", New York, 1964.
- Bentley, Eric. "The Playwright as Thinker: A Study of Drama In Modern Times", N.Y., 1964.
- Bergson, Henri. "Laughter", ed. Wylie Syper. Garden City, N.Y., 1956.
- Brady, Ben. "The Keys to Writing for Television and Film", Kendall/Hunt Publishing Company, Iowa — USA.
- Brockett, Oscar. "History of the Theatre", 2nd ed. Boston, 1974.
- Brooks, Cleanth, and Robert B. Heilman. "Understanding Drama", New York, 1960.
- Depoimentos de Escritores*, L.P.M., 1981/2.
- Einstein, Albert. "What I Believe", N.Y., 1930.

- Eisenstein, S. *Reflexões de um Cineasta*, Zahar, 1969.
- Faucult, M. "Madness & Civilization", Richard Howard, 1971.
- Freud, S. "Creative Writers and Day-dreaming", J. Strachey (ed).
- Freytag, Gustav. "Technique of the Drama". New York, 1894.
- Gassner, John. "Masters of the Drama", 3rd ed. New York, 1954, and E. Quinn, eds. "The Reader's Encyclopedia of World Drama". New York, 1969.
- Gassner, John. *Mestres do Teatro I e II, Perspectiva*, ed. São Paulo, 1974.
- Gullar, Ferreira. *Vanguarda e Subdesenvolvimento*. Civilização Brasileira, Rio.
- Hartnoll, Phyllis. "The Oxford Companion to the Theatre", London, 1967.
- Hauser, Arnold. *A Era do Filme* — vol. I, Zahar Ed., Rio, 1971.
- Herman, Lewis. "A Practical Manual of Screen Playwriting", New American Library, U.S.A., 1951.
- Huxley, A. "The Doors of Perception", Harper, 1954.
- Jeanne, René e Ford, Charles. *História Ilustrada do Cinema*, Livraria Bertrand, Lisboa, 1977.
- Macharey, S. *Da Ideologia*, Zahar, Rio, 1980.
- Macluhan, M. *O Meio São as Massagens*. Record, Rio, 1969.
- Mackeller, P. "Imagination and Thinking", Cohen and West, 1975.
- Marcuse, H. *Eros e Civilização*, Zahar, Rio, 1968.
- Nicoll, and Allardyce. "The Theatre and Dramatic Theory". New York, 1962. "The Theory of the Drama". London, 1931.
- Rodari, Gianni. *Gramática da Fantasia*, Summus Editorial, 1982.
- Sartre, J. P. "What is Literature?", Metheus and Co Ltd., 1980.
- "Screen Writers Guide", EUA, Los Angeles, 1982.

- Solomon, Stanley. "The Film Idea". Harcourt Brace Jovanovich, San Francisco, 1972.
- Spender S. "The Making of a Poem", B. Ghiselin, 1952.
- Stein, M. I. and Heinze, S. J. "Creativity and the Individual", Free Press, 1960.
- Stuart, Donald C. "The Development of Dramatic Art", New York, 1928.
- Távola, Arthur. *Conferência*, Rio, 1982 (Transcrição).
- Todorov, Tzvetan. *Estruturalismo e Poética*, Cultrix, São Paulo.
- Vale, Eugene. "The Technique of Screenplay Writing", Souvenir Press, London, 1973.
- Vaughn, Jack. "Drama A to Z", Frederick Ungar Co, New York, 1978.
- Velho, Gilberto. *Sociologia da Arte*, vol. I, Zahar, Rio, 1971.
- Vernon, P. E. "Creativity", Penguin Books, Great Britain, 1975.
- Walter, Benjamin. *Sociologia da Arte*, Zahar, Rio, 1981.

GLOSSARIO

(100 termos básicos)

- 1 — **AÇÃO** — termo usado para descrever a função do movimento que acontece frente à câmera.
- 2 — **AÇÃO DIRETA** — roteiro que obedece à ordem cronológica.
- 3 — **AÇÃO DRAMÁTICA** — somatório da vontade do personagem, decisão e mudança.
- 4 — **ANTECIPAÇÃO** — a capacidade que tem a platéia de antecipar uma situação. Cria uma expectativa.
- 5 — **ANTIPATIA** — reação ao personagem.
- 6 — **ARGUMENTO** — percurso da ação, resumo contendo as principais indicações da estória, localização, personagens. Defesa da estória.
- 7 — **AUDIO** — a porção sonora de um filme.
- 8 — **CÂMERA SUBJETIVA** — câmera que funciona como se fosse o olho do ator.

- 9 — **CENA** — unidade dramática do roteiro, seção contínua de ação, dentro de uma mesma localização.
- 10 — **CHICOTE** — câmera corre, deslocando rapidamente a imagem.
- 11 — **CLAQUETE** — quadro usado para marcar cenas e tomadas.
- 12 — **CLICHE** — cacoetes verbais.
- 13 — **CLÍMAX** — ponto culminante da ação dramática.
- 14 — **"CLOSE-UP"** — plano que enfatiza um detalhe.
- 15 — **COMPOSIÇÃO** — características psicológicas, físicas e sociais que formam um personagem (composição do personagem/tipologia).
- 16 — **CONFLITO** — embate de forças e personagens, através do qual a ação se desenvolve.
- 17 — **CONTRASTE** — criação de diferenças explícitas na iluminação de objetos ou áreas.
- 18 — **CORTE** — passagem direta de uma cena para outra.
- 19 — **CORTE DE CONTINUIDADE** — corte no meio de uma cena, retomando logo a seguir a mesma cena em outro tempo.
- 20 — **CRÉDITOS** — qualquer título ou reconhecimento à contribuição de pessoas ao filme.
- 21 — **DESFOCAR** — câmera muda o foco de um objeto para outro.
- 22 — **DISSOLVE** — imagem se dissolve até o branco ou se funde com a outra.
- 23 — **"DOLLY BACK"** — câmera se afasta do objeto.
- 24 — **"DOLLY IN"** — câmera próxima do objeto.
- 25 — **"DOLLY OUT"** — câmera recua, abandona a cena.
- 26 — **"DOLLY SHOT"** — movimento de câmera que se caracteriza por se aproximar e se afastar do objetivo, e também por movimentos verticais.

- 27 — **ELIPSE** — passagem de tempo muito rápida.
- 28 — **EMISSOR** — quem transmite a mensagem.
- 29 — **EMPATIA** — identificação do público com o personagem.
- 30 — **EPÍLOGO** — cenas de resolução.
- 31 — **ESPELHO** — página do roteiro contendo informações como personagens, cenários, locações etc.
- 32 — **ESTRUTURA** — fragmentação do argumento em cenas, arcabouço da sequência de cenas.
- 33 — **"ETHOS"** — ética, moral da estória.
- 34 — **EXPOSIÇÃO DE MOTIVOS** — cenas de informação, explicativas.
- 35 — **"FADE IN"** — tela escurece gradualmente.
- 36 — **"FADE OUT"** — imagem emerge da tela escura para tela iluminada.
- 37 — **FICÇÃO** — inventar, compor e imaginar. Rec.ciação do real.
- 38 — **"FLASH-BACK"** — cena que revela algo do passado.
- 39 — **"FLASH-FORWARD"** — cena que revela parcialmente algo que acontecerá.
- 40 — **FOLHA DE ROSTO** — página do roteiro contendo informações de título, nome do autor etc.
- 41 — **"FREEZE"** — manter uma mesma imagem por repetição de quadro. Congelar.
- 42 — **FUSÃO** — fusão de duas imagens, a 1ª sobrepondo-se à 2ª.
- 43 — **GANCHO** — momento de grande interesse que precede um comercial.
- 44 — **"GIMMICK"** — recurso usado para resolver uma situação problemática. Reversão de expectativa.
- 45 — **HALO DESFOCADO** — câmera desfoca as coisas em torno do objeto, mantendo o objeto em foco.
- 46 — **IDÉIA** — semente da estória, idéia primeira.

- 47 — **"INSERT"** — imagem rápida que antecipa um fato.
- 48 — **INTENÇÃO** — vontade implícita ou explícita, do personagem.
- 49 — **LOCALIZAÇÃO** — localização de uma estória no espaço.
- 50 — **"LOGOS"** — palavra, discurso, estrutura verbal de um roteiro.
- 51 — **"LONG SHOT"** — "full shot", plano geral; plano que inclui todo o cenário. É usado para mostrar um grande ambiente.
- 52 — **"LOOP"** — segmento de filme, cortado e separado para montagem.
- 53 — **MACROESTRUTURA** — estrutura geral do roteiro.
- 54 — **MEIO** — como a mensagem é transmitida.
- 55 — **MICROESTRUTURA** — estrutura de cada capítulo ou cena.
- 56 — **MOVIOLA** — máquina usada para a edição de filmes ou vídeo.
- 57 — **"MULTILOT"** — várias linhas de ação, igualmente importantes, dentro de uma mesma estória.
- 58 — **NÚCLEO DRAMÁTICO** — reunião de personagens ligados entre si pela mesma ação dramática, organizados num "plot".
- 59 — **"OFF"** — vozes ou sons presentes sem se mostrar a fonte emissora.
- 60 — **PANORAMICA (pan)** — câmera que se move de um lado para o outro, dando uma visão geral do ambiente.
- 61 — **PASSAGEM DE TEMPO** — artifício usado para mostrar que o tempo passou.
- 62 — **"PATHOS"** — drama, conflito.
- 63 — **PERCURSO DA AÇÃO** — conjunto de acontecimentos ligados entre si por conflitos que vão sendo solucionados através de uma estória.

- 64 — PLANO MÉDIO — plano americano; mostra uma pessoa da cintura para cima.
- 65 — “PLOT” — dorso dramático do roteiro, núcleo central da ação dramática.
- 66 — PONTO DE IDENTIFICAÇÃO — relação convergente entre platéia e ação dramática.
- 67 — PONTO DE PARTIDA — conjunto de cenas iniciais que abre um espetáculo.
- 68 — PONTO DE VISTA — câmera situada na mesma altura do olho do ator.
- 69 — PREPARAÇÃO — cenas que antecipam uma complicação (e/ou clímax).
- 70 — “PROCESS SHOT” — truque usado para fingir movimento. Uma cena pré-filmada é projetada atrás dos atores.
- 71 — “QUICK MOTION” — câmera rápida. Movimento acelerado.
- 72 — RECEPTOR — quem recebe a mensagem.
- 73 — REPETIÇÃO — (usada em comédia) o roteiro repete situações dramáticas conhecidas da platéia.
- 74 — RESOLUÇÃO — final da ação dramática.
- 75 — REVERSÃO DE EXPECTATIVAS — quando se transforma, com surpresa, o curso da estória.
- 76 — RITMO — cadência de um roteiro. Harmonia.
- 77 — RUBRICA — indicações de cena, informações de estado de ânimo etc.
- 78 — “SCREENPLAY” — roteiro para cinema.
- 79 — “SCRIPT” — roteiro quando entregue à equipe de filmagem.
- 80 — SEQUÊNCIA — uma série de tomadas.
- 81 — “SET” — local de filmagem.
- 82 — “SHOOTING SCRIPT” — roteiro feito pelo diretor, a partir do roteiro-final. É usado pela produção.
- 83 — “SHOT” — plano. Imagem gravada ou filmada.

- 84 — **SIMPATIA** — solidariedade do público para com o personagem.
- 85 — **SINOPSE** — vista de conjunto. Narração breve.
- 86 — **"SLOW MOTION"** — câmera lenta. Movimento retardado.
- 87 — **"SPLIT SCREEN"** — imagem partida na tela, mostrando dois acontecimentos separados ao mesmo tempo.
- 88 — **"STORY-BOARD"** — série de desenhos em sequência das principais cenas ou tomadas.
- 89 — **"STORY-LINE"** — síntese de uma estória.
- 90 — **"SUBPLOT"** — linha secundária de ação.
- 91 — **SUBTEXTO** — sentido implícito nas entrelinhas.
- 92 — **SUSPENSE** — antecipação urgente.
- 93 — **"TAKE"** — tomada; começa no momento em que se liga a câmera até que é desligada.
- 94 — **TELEGRAFAR** — breve informação de que algo acontecerá.
- 95 — **"TELEVISIONPLAY"** — roteiro para televisão.
- 96 — **TEMPO DRAMÁTICO** — tempo estético, cadência.
- 97 — **TEMPORALIDADE** — localização de uma estória no tempo.
- 98 — **TOTALIDADE** — princípio básico da unidade.
- 99 — **TRAVELLING** — câmera em movimento acompanhando, por exemplo, o andar dos atores, na mesma velocidade.
- 100 — **"ZOOM"** — efeito ótico de aproximação ou distanciamento do objetivo.

ENDEREÇOS E CONTATOS

Endereços de Instituições, Centros Educacionais, e Empresas de Televisão, Propaganda e Produtores de Cinema que, de alguma forma, interessam ao roteirista.

Endereços Úteis de Instituições

ARQUIVO NACIONAL

Praça da República, 26 — Rio — tel. 252-2617

FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS

Praia de Botafogo, 184/190 — Rio — tel. 551-7349

Av. 13 de Maio, 23 — Rio — tel. 240-1565

Av. Gomes Freire, 647 — Rio — tel. 232-5001

EMBRAFILME

Rua Mairink Veiga, 28 — Rio — tel. 253-9992

BIBLIOTECA NACIONAL

Av. Rio Branco, 219 — Rio — tel. 240-9079

SBAT

Av. Almirante Barroso, 97/3º andar — Rio —
tel. 253-9383

SBACEM

Rua da Quitanda, 194/10º andar — Rio — tel. 253-9634
SINDICATO DOS ARTISTAS (SENALBA)

Sind. dos Empregados em Entidades Culturais, Recreativas, de Assistência Social, de Orientação e Formação Profissional.

Praça Floriano, 55/5º andar — Rio — tel. 240-6034

CAL

— Centro de Artes Laranjeiras —

Rua Rumânia, 44 — Rio — tel. 225-2384

SINDICATO DOS ESCRITORES

Rua Debret, 23 — sala 1408 — Rio

INACEM (Instituto Nacional de Arte Cênicas)

Rua Alcindo Guanabara, 17 A — Rio

Empresas de Televisão**TV MANCHETE**

Rua do Russel, 766 — Rio — tel. 285-0033

TV EDUCATIVA

Rio — Fundação Centro Brasileiro de TV Educativa

Av. Gomes Freire, 474 — tel. 222-0271

SP — TV Cultura — Rua Carlos Spera, 179

TV GLOBO

Rio — Rua Lopes Quintas, 303 — tel. 294-7732

SP — Av. Marechal Deodoro, 340 — tel. 826-8222

TV BANDEIRANTES

Rio — Rua Alvaro Ramos, 492 — tel. 286-0940

SP — Rua dos Radiantes, 13

TV RECORD

— Sistema Brasileiro de Televisão —

Rio — Rua Escobar, 45 — tel. 228-8195

SP — Av. Miruna, 713

TV SILVIO SANTOS

Rio — Rua General Padilha, 134 — tel. 580-8123

SP — Rua Santa Velloso, 575

Empresas Cinematográficas

CPC — CENTRO PRODUÇÃO COMUNICAÇÃO LTDA.
Av. Mal. Cantuária, 162 — tel. 541-1299 — Rio de Janeiro

ENCONTRO PRODUÇÕES CINEMATOGRAFICAS LTDA.

Rua Cardoso Junior, 63 — tel. 245-9396 — Rio de Janeiro
GALANTE PRODUÇÕES CINEMATOGRAFICAS LTDA.

Rua do Triunfo, 150 — conj. 3 — São Paulo
MORENA FILMES LTDA.

Rua Elvira Machado, 7 — c1A — tel. 246-5206 — Rio de Janeiro

PRODUÇÕES CINEMATOGRAFICAS L. C. BARRETO LTDA.

Rua Visconde de Caravelas, 28 — tel. 286-0243 — Rio de Janeiro

PRODUÇÕES CINEMATOGRAFICAS R. F. FARIAS LTDA.

Rua Pereira da Silva, 414 — tel. 265-4056 — Rio de Janeiro

REGINA FILMES LTDA.

Rua Conde de Irajá, 224 — tel. 266-4746 — Rio de Janeiro

RENATO ARAGÃO PRODUÇÕES A. E. IND. COM. LTDA.

Rua Jardim Botânico, 468 — 268-4291 — Rio de Janeiro
SERVICINE — SERVIÇOS GERAIS DE CINEMA LTDA.

Rua do Triunfo, 150 — conj. 3 — São Paulo
SINCROCINE PRODUÇÕES CINEMATOGRAFICAS LTDA.

Rua Paulino Fernandes, 14 — tel. 286-4597 — Rio de Janeiro

Agências de Publicidade

**ALCANTARA MACHADO PERISCINOTO
COMUNICAÇÕES LTDA.**

Rio — Rua Marquês de Olinda, 74 — tel. 551-8948
SP — Av. Paulista, 688 / 13º andar — tel. 289-1122
ARTPLAN PUBLICIDADE S.A.
Rio — Rua Fonte da Saudade, 329 — tel. 286-7340
SP — Av. Brasil, 1387 — tel. 852-4630
DENISON PROPAGANDA S.A.
Rio — Rua Teófilo Otoni, 63 — tel. 253-3628
SP — Av. Brigadeiro Luiz Antonio, 2050/12º andar —
 tel. 289-2633
DPZ DUAILIBI PETIT ZARAGOZA PROPAGANDA S.A.
Rio — Rua do Russel, 300 — tel. 205-6322
SP — Av. Cidade Jardim, 280 — tel. 280-5433
J. WALTER THOMPSON PUBLICIDADE LTDA.
Rio — Rua São Clemente, 379 — tel. 286-9422
SP — Rua Mário Amaral, 50 — tel. 284-1011
JMM PUBLICIDADE LTDA.
Rio — Av. Almirante Barroso, 6/3º andar —
 tel. 220-4937
SP — Rua Conselheiro Brotero, 589, conj. 101 —
 tel. 266-4174
McCANN ERICKSON PUBLICIDADE LTDA.
Rio — Av. Almirante Barroso, 63/16º andar —
 tel. 240-5724
SP — Rua da Consolação, 247 — tel. 259-4666
MPM PROPAGANDA LTDA.
Rio — Rua Dona Mariana, 138 — tel. 246-8858
SP — Rua General Jardim, 633 — tel. 255-3111
NORTON PUBLICIDADE
Rio — Rua 19 de Fevereiro, 72 — tel. 266-5547
SP — Rua General Jardim, 482 — tel. 256-7522
SALLES INTER AMERICANA PUBLICIDADE S.A.
Rio — Praia do Flamengo, 200/19º andar —
 tel. 205-4245
SP — Rua Teixeira da Silva, 643 — tel. 288-7611
STANDARD OGILVY E MATTHEW PUBLICIDADE
LTDA.
Rio — Rua São Clemente, 253 — tel. 286-6022

**SP — Av. Brigadeiro Faria Lima, 2000 B.I.B —
tel. 211-1722**

Faculdades de Comunicação

AMAZONAS

Fundação Universidade do Amazonas

Cursos de Graduação — Comunicação Social

Rua José Paranaguá, 200 — Centro — Manaus

BAHIA

Universidade Federal da Bahia

Escola de Biblioteconomia e Comunicação

Curso de Graduação — Comunicação Social

Rua Augusto Viana, 8N. — Canela — Salvador

BRASÍLIA

Centro de Ensino Unificado de Brasília

Curso de Graduação — Comunicação Social

EQN — 707/709 — Campus Universitário — Asa Norte

Comercial — Brasília

Universidade de Brasília

Fundação Universidade de Brasília

Curso de Graduação — Comunicação

Campus Universitário — Prédio da Reitoria, Asa Norte

— Brasília

CEARA

Universidade Estadual do Ceará

Curso de Graduação — Comunicação Social

Av. Pres. Castelo Branco — Biblioteca Pública —

255, 5º and. — Fortaleza

ESPIRITO SANTO

Universidade Federal do Espírito Santo — UFES

Curso de Graduação — Comunicação Social

Campus Universitário, s/n — 3º andar — Vitória

MINAS GERAIS

Universidade Católica de Minas Gerais

Faculdade de Comunicação

Av. D. José Gaspar, 500 — Coração Eucarístico — Belo

Horizonte

Universidade Federal de Juiz de Fora

Cidade Universitária — Bairro dos Martelos — Juiz de Fora

Universidade Federal de Uberlândia

Curso de Graduação — Comunicação Visual

Jardim Umuarama, s/n — Uberlândia

PARÁ

Universidade Federal do Pará

Av. Gov. José Malcher, 1192 — Nazaré — Belém

PARANÁ

Universidade Católica do Paraná

Rua Imaculada Conceição, s/n — Guabirota — Curitiba

Universidade Estadual de Londrina

Campus Universitário — Setor Leste — Cidade Universitária — Londrina

Universidade Federal do Paraná

Rua 15 de Novembro, 1299 — Centro — Curitiba

PERNAMBUCO

Universidade Federal de Pernambuco

Cidade Universitária — Engenho do Meio — Recife

RIO DE JANEIRO

Faculdade de Comunicação e Turismo Hélio Alonso

Praia de Botafogo, 266 — Rio de Janeiro

Faculdades Integradas Estácio de Sá

Rua do Bispo, 83 — Rio Comprido — Rio de Janeiro

Federação das Faculdades Celso Lisboa

Faculdade de Psicologia e Comunicação Social

Rua 24 de Maio, 797 — Sampaio — Rio de Janeiro

Universidade do Estado do Rio de Janeiro — UERJ

Instituto de Psicologia e Comunicação Social

Rua São Francisco Xavier, 254 — Maracanã — Rio de Janeiro

Universidade Federal do Rio de Janeiro

Av. Brigadeiro Trompowski, s/n — Ilha do Fundão — Rio de Janeiro

Universidade Gama Filho

Curso de Graduação — Comunicação Social

Rua Manoel Vitorino, 625 — Piedade — Rio de Janeiro

Faculdade de Comunicação Social de Barra Mansa

Rua Vereador Pinho de Carvalho, 267 — Centro — Barra Mansa

Faculdade de Comunicação Social Santa Edwiges

Rua Cândido Benício, 850 — Jacarepaguá

Universidade Católica de Petrópolis — UCP

Instituto de Artes e Comunicação

Rua Benjamin Constant, 213 — Centro — Petrópolis

Universidade Federal Fluminense

Instituto de Arte e Comunicação Social

Rua Miguel de Frias, 9 — Niterói

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

Rua Marquês de São Vicente, 255 — Rio de Janeiro

Faculdade da Cidade (ex-CUP)

Rua Alm. Saddock de Sá, 276 — Rio de Janeiro

RIO GRANDE DO NORTE

Faculdade de Jornalismo Eloy de Souza

Rua Jundiá, 641 — Tirol — Natal

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Av. Hermes da Fonseca, 780 — Tirol — Natal

RIO GRANDE DO SUL

Federal dos Estabelecimentos de Ensino Superior de N. Hamburgo

Graduação — Comunicação Social

Av. Maurício Cardoso, 510 — Hamburgo Velho — Novo Hamburgo

Universidade de Caxias do Sul

Graduação — Comunicação Social

Rua Francisco Getúlio Vargas, s/nº — Bloco A — Petrópolis — C. do Sul

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Faculdade dos Meios de Comunicação Social

Av. Ipiranga, 6681 — Partenon — Porto Alegre.

Universidade Católica de Pelotas

Graduação em Comunicação Visual

Rua Félix da Cunha, 412 — Centro — Pelotas

Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Centro de Comunicação

Praça Tiradentes, 35 — Blocos I, II e III — Centro —
São Leopoldo

Universidade Federal de Santa Maria

Graduação em Comunicação Social e Visual

Campus Universitário Faixa Camobi — km 9, 1184 —
Ed. Adm. Central — 5º andar — Camobi — Santa Maria

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação

Av. Paulo Gama, s/nº — Centro — Porto Alegre

SÃO PAULO

Escola Superior de Propaganda e Marketing de São Paulo

Rua Sete de Abril, 230 — 9º andar, conj. 93 — Centro —
São Paulo

Faculdade de Artes e Comunicação de Bauru

Rua Campos Sales, 943 — Vila Falcão — Bauru

*Faculdade de Artes Plásticas da Fundação Armando
Alvares Penteado*

Comunicação Visual

Rua Alagoas, 903 — Pacaembu — São Paulo

*Faculdade de Artes Plásticas e Comunicações Farias
Brito*

Praça Teresa Cristina, 1 — Centro — Guarulhos

*Faculdade de Ciências Jurídicas e Administrativas de
Itapetininga*

Graduação em Comunicação Social

Via Raposo Tavares, km 161 — Itapetininga

Faculdade de Comunicação de Santos

Rua Sete de Setembro, 34 — 1º andar — Vila Nova —
Santos

Faculdade de Comunicação Social Anhembí

Rua Casa do Ator, 90 — Vila Olímpia — São Paulo

Faculdade de Comunicação Social Cásper Líbero
 Av. Paulista, 900 — 5º andar — Jardim Paulista —
 São Paulo
Faculdades Integradas Alcântara Machado
 Av. Jabaquara, 2180 — Mirandópolis — São Paulo
Federação das Faculdades Braz Cubas
Faculdade de Comunicação Social Braz Cubas
 Rua Francisco Franco, 133 — Centro — Mogi das Cruzes
Federação de Escolas Superiores do ABC
Faculdade de Comunicação Social
 Rua Sacramento, 230 — Rudge Ramos — São Bernardo
 do Campo
Instituto Unificado Paulista
Curso de Graduação em Comunicação Social
 Rua Luiz Góes, 2211 — Mirandópolis — São Paulo
Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Instituto de Artes e Comunicação
 Rua Mal. Deodoro, 1099 — Centro — Campinas
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Faculdade de Comunicação e Filosofia
 Rua Monte Alegre, 984 — s/27 — Perdizes — São Paulo
União das Faculdades Francanas
Curso de Graduação em Comunicação Social
 Campus Universitário — Anel Viário — Franca
Universidade de Mogi das Cruzes
Faculdade de Comunicação Social
 Av. Cândido Xavier de Almeida Souza, 200 — Centro
 Cívico — Mogi das Cruzes
Universidade de São Paulo
Escola de Comunicações e Artes
 Cidade Universitária — Butantã — São Paulo
Universidade Mackenzie
Faculdade de Comunicação e Artes
 Rua Maria Antônia, 403 — Vila Buarque — São Paulo
Universidade Metodista de Piracicaba
Centro de Comunicação Social
 Rua Rangel Pestana, 762 — Centro — Piracicaba

SERGIPE

Faculdade de Comunicação Social Tiradentes

**Mantenedora: Associação Sergipana de Administração
Comunicação Social — Habilitação em Jornalismo e
Relações Públicas**

QUEM É?

Doc Comparato

Carioca, médico, 31 anos, se formou pela Faculdade de Medicina da U.F.F. em 1972, premiado no 9º concurso de textos teatrais do SNT (1979 e 1980), fez curso de roteirista e "play-wright" em Londres (London University / 1975 — 1978) e estreou na TV em 1978 com o caso especial "E Agora, Marco?" através de Ziembinsky; depois escreveu os seriados brasileiros "Plantão de Polícia" e "Malu Mulher", fez o especial para TV "Os Amores de Castro Alves" e, em parceria, escreveu a 1ª minissérie nacional, "Lampião e Maria Bonita" (prêmio New York Film International / medalha de ouro) e a concepção do minisseriado "Os Bandidos da Falange"; no cinema roteirizou os filmes *O Beijo no Asfalto*, *Bonitinha mas Ordinária*, *Hospital Brasil*, *O Bom Burguês* e *O Cangaceiro Trapalhão*; no teatro, teve as seguintes peças encenadas: "O Novíssimo Testamento", "As Tias" (em parceria) e "O Beijo da Louca"; em literatura, teve sua estréia com a publicação do livro de contos *Sangue, Papel e Lágrimas*, seguido depois pelo *O Melhor da Crônica Brasileira* e o livro infantil *Nadistas e Tudistas*.

Doc contribui regularmente para o *Pasquim*, *Playboy*, *Ele Ela* e jornais. É roteirista/autor contratado pela TV Globo e, atualmente, trabalha no projeto da Quarta Nobre, além de ser professor titular do Curso de Roteiro na CAL (Centro de Artes de Laranjeiras).

Doc Comparato foi escolhido, junto com Aguinaldo Silva, pela Associação de Críticos de Arte de São Paulo como o autor revelação de 1982.

Regina Braga

Carioca, roteirista, poeta, artista plástica e ativa participante dos meios alternativos de expressão e comunicação.

Além de várias exposições no Brasil e no exterior, tem obras publicadas pela *Editora Civilização Brasileira*, pela *Revue D'art Contemporain* do Canadá, pela *Visual Poetry Anthology*, de Rotterdam, e colaborou em diversos suplementos literários e jornais da chamada imprensa alternativa.

Enquanto roteirista, além de filmes em super-8 e alguns filmes de propaganda, participou da "geração super-8", criando e organizando mostras e festivais. Trabalha atualmente na CAL como professora assistente no Curso de Roteiro.

Impressão e Acabamento
MILESI EDITORA LTDA.
Rua 21 de Abril, 1.154 — Fone: 292-6480
C.G.C. 51.235.208/0001-20 — São Paulo

O AUTOR

O conflito entre os veículos de comunicação de massa e os produtores de cultura não é novo. A televisão, tantas vezes acusada de "emburrecedora", não foi o primeiro vilão dessa história. O próprio cinema, ao tomar vulto no início do século, foi alvo do mesmo ataque, por parte de intelectuais e escritores.

Com o passar das décadas, o cinema deixou de enfrentar esse problema, sendo alçado à categoria de arte. Hoje, o mesmo começa a acontecer com a tv. Alguns de nossos melhores escritores passam a produzir roteiros para este veículo, cientes de que não podem desprezar um público de milhões e milhões de espectadores. Dentre eles, está **Doc Comparato**.

Para o cinema, **Doc** roteirizou **Beijo no Asfalto**, **Cangaceiro Trapalhão**, **Bonitinha** mas **Ordinária** etc. No teatro, escreveu a peça **As Tias**, em parceria, e **O Beijo da Louca**. E, na tv, roteirizou as séries **Plantão de Polícia**, **Malu Mulher**, **Bandidos da Falange**, **Lampião** e **Maria Bonita**, vários especiais da **Quarta Nobre**, etc. **Doc** também trabalha na área de jornais, revistas e literatura.

O que é um roteiro? Como se faz? Quais as diferenças para cinema e tv? Que técnicas se usa? Que temas? Que ritmo? Qual a relação com o público? Como se adapta um conto, um romance?

Essas são apenas algumas das questões que **Doc Comparato**, roteirista de **Plantão de Polícia**, **Lampião** e **Maria Bonita e Beijo no Asfalto** etc., desenvolve detalhadamente neste livro, único no gênero em língua portuguesa.

