Capítulo IV

Metodologia DPA para o Desenvolvimento de Roteiro

Cristina Cardôso
Raquel Ortega
(transl.)
Pablo Del Teso

SciELO Books / SciELO Livros / SciELO Libros

CARDÔSO, C., and ORTEGA, R., transl. TESO, P. Metodologia DPA para o Desenvolvimento de Roteiro. In: *Desenvolvimento de projetos audiovisuais: pela Metodologia DPA* [online]. Ilhéus, BA: Editus, 2016, pp. 151-226. ISBN 978-85-7455-448-8. Available from SciELO Books <<http://books.scielo.org>>.

All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença [Creative Commons Atribuição 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia [Creative Commons Reconocimiento 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

CAPÍTULO IV

Metodologia DPA para o Desenvolvimento de Roteiro

Uma vez obtido o financiamento para o desenvolvimento, seja através de um crédito, de um subsídio, de um prêmio, de um esquema de auto-financiamento ou de contribuição da Produtora, entramos na subetapa do “desenvolvimento propriamente dito”.

Esta é a etapa de maior trabalho para a equipe de desenvolvimento, já que todos trabalham na elaboração dos documentos que fazem parte da pasta de projeto. O Produtor Executivo controla periodicamente o andamento do projeto, através de 4 instâncias de “avaliação de projeto” intermediárias e uma “avaliação final de projeto”.

Durante o “desenvolvimento propriamente dito” começa o trabalho mais duro dos processos artísticos, os de *marketing* e os de produção. Mas o pontapé inicial são os processos artísticos, cuja finalidade é a produção de um roteiro que serve de base para o resto dos processos. Neste capítulo, vamos nos dedicar principalmente aos processos artísticos, isto é, ao desenvolvimento do roteiro.

Ao longo do desenvolvimento do roteiro, parte-se da premissa e vai-se expandindo a história para conseguir, em primeiro lugar, uma sinopse; em segundo lugar, um tratamento; em terceiro, uma escaleta e, finalmente, o roteiro. No final de cada um destes documentos, o Produtor Executivo convoca uma reunião de equipe para realizar uma avaliação. Por uma questão de eficiência, a escrita do roteiro não começa até que a versão final de escaleta tenha passado na 3ª avaliação de viabilidade, que inclui questões relativas à produção e ao *marketing*. A viabilidade de produção e de *marketing* só pode ser avaliada plenamente uma vez calculado o custo total

do projeto (somando-se os orçamentos de desenvolvimento, de produção e de *marketing*); e isso não pode ser feito até contar com uma versão final da escaleta. Se for verificada a inviabilidade do projeto, em termos de produção e/ou de *marketing*, a Produtora cancela o projeto e economiza o custo de escrever um roteiro que não será produzido. Por esta razão, as questões relacionadas com a escrita do roteiro serão tratadas no próximo capítulo.

Uma vez que temos a versão final de escaleta, colocamos em andamento os processos de produção e os processos de *marketing*. Os processos administrativos (por depender diretamente do Produtor Executivo) mantêm-se ao longo de toda a etapa, desde o pré-desenvolvimento até o pós-desenvolvimento.

Para explicar cada um dos passos da Metodologia DPA durante o desenvolvimento do roteiro, tomaremos como exemplo um projeto de longa-metragem de ficção, por ser o paradigma mais completo de um produto audiovisual. No entanto, também comentaremos questões particulares que dizem respeito aos projetos televisivos.

Metodologia dpa-7º Passo

4.1 Elaboração da sinopse

A partir deste 7º passo, começa verdadeiramente o longo e sinuoso caminho que percorrerá a história até chegar ao seu formato final: o roteiro. Escrever roteiros é um trabalho artístico altamente complexo que excede o propósito deste livro. A ideia aqui não é ensinar a escrever roteiros e sim proporcionar ao Roteirista-Editor profissional uma série de padrões de qualidade para avaliar o andamento do desenvolvimento dos processos do roteiro. Desenvolveremos brevemente alguns conceitos de roteiro fundamentais para compreender sobre que aspectos o trabalho deve estar concentrado e, no final de cada passo referente a documentos de roteiro, apresentaremos um questionário que ajudará o Roteirista-Editor a determinar quando um documento está pronto para passar ao passo seguinte.

Para colocar em andamento o 7º passo, a primeira coisa que o Produtor Executivo deve fazer é marcar uma reunião entre os líderes da equipe: o Roteirista-Editor, o Diretor de *Marketing* e o Diretor de Produção. Nesta

reunião é discutida a proposta do projeto, de diferentes pontos de vista. O Diretor de *Marketing* analisa os aspectos comerciais da ideia e o seu potencial. O Roteirista-Editor expõe a proposta da história e sinaliza os pontos fortes e fracos. O Diretor de Produção avalia a viabilidade da sua realização. O Produtor Executivo, levando em conta as opiniões, determina o enfoque que terá o projeto, enuncia os objetivos para cada equipe e estabelece um calendário com datas de apresentação.

A partir das conclusões da reunião, o Roteirista-Editor pode começar a desenvolver a ideia junto com o roteirista. Determina as necessidades de informação, delegadas ao Chefe de Informação e, uma vez obtida a mesma, avalia de que forma o roteiro será desenvolvido.

Formato de sinopse

A sinopse é um documento que sintetiza os elementos básicos da história completa em seus três atos. Se estiver escrita com espaço simples em Courier New tamanho 12 e folha tamanho A4, irá ocupar entre 3 e 5 páginas, no caso de um longa-metragem de 100 minutos. Se for um projeto televisivo, terá tantas sinopses quanto capítulos e sua extensão será proporcional à duração de cada um.

Os principais objetivos da sinopse são: apresentar estrutura dramática, desenvolver o conflito dramático principal da “linha externa” (isto é, as relacionadas com as ações) e assentar as bases do conflito dramático principal da “linha interna” (arco dramático e evolução das relações com as outras personagens), conceitos que explicaremos em detalhes mais adiante. Se o projeto não tiver estrutura dramática (como é o caso de alguns documentários), deve apresentar a hipótese apresentada na premissa, desenvolvê-la e dar-lhe uma conclusão.

FIGURA 34 – A sinopse

A sinopse é:

- * um resumo de 3 a 4 páginas (para um filme de 100 min)
- * da história completa em seus 3 atos
- * que se concentra no “que”?
- * apresenta a estrutura dramática (ou a tese)
- * desenvolve a linha externa
- * e assenta as bases da linha interna

A unidade de medida da sinopse é o ato e se concentra no “que?” da história (o “como?” será desenvolvido no tratamento). É importante neste e em cada um dos documentos de roteiro guardar a proporção dos atos. Em uma sinopse de longa-metragem de 4 páginas, o primeiro ato ocupa a primeira página; o segundo ato, as páginas 2 e 3 e o terceiro ato a página 4. Manter a proporção em todos os documentos do Roteiro nos permite prevenir problemas relacionados com o ritmo, a proporção e o tempo de duração que o filme deve ter (em um filme de 100 minutos, o 1º ato ocupa 25 minutos, o 2º, 50 minutos e o 3º, 25 minutos).

A concentração da informação é um dado sumamente importante para a redação de uma sinopse. Em toda história há muitas coisas importantes, em uma sinopse, só podemos contar as *essenciais*. Uma forma simples de constatar se estamos escrevendo o “que?” é analisar se o texto descreve uma sequência. Se for assim, estamos contando o “como?”, que corresponde ao tratamento e não a sinopse. Comparemos duas versões de uma passagem do roteiro do longa-metragem “Cuatro caminos” (2010, Pablo Del Teso e Mariano Dawson). A primeira versão corresponde a um nível de detalhe de tratamento que explica o “como?”:

“[...]Sebastián (36) chega ao povoado. Ainda é de madrugada e não há nenhum movimento, exceto a casa da Adela, onde há uma luz acesa. Há duas plantas, um grande jardim na frente e outro atrás. Aproxima-se para perguntar por algum lugar onde possa se hospedar. Toca a campainha e espera um longo tempo, enquanto escuta uns chinelos se arrastando lentamente no chão. Adela (57), desarrumada e meio adormecida, abre a porta sem levantar o olhar do chão. Sebastián a cumprimenta e a mulher automaticamente parece acordar. Olha-o aborrecida e, do nada, o convida para entrar. Sebastián, confuso, obedece. Adela lhe sussurra que vá dormir no quarto de serviço imediatamente. Sebastián tenta esclarecer o mal-entendido (evidentemente está sendo confundido com outra pessoa), mas a mulher não o escuta e lhe ordena que não faça barulho. Esgotado por causa da viagem, Sebastián decide que não é má ideia deitar um pouco e obedece. Vai para o quarto atrás da cozinha onde há uma cama e um abajur, Deita-se e é vencido completamente pelo sono [...]”³⁹. (T.N.)

Vejamos agora como deveríamos redigir esta mesma passagem, concentrando-nos no “que?” da história:

“Sebastián chega ao povoado onde Adela o confunde com outra pessoa.”

39 DEL TESO, Pablo; DAWSON, Mariano. **Cuatro Caminos**. Buenos Aires: [s.n.], 2010.

Esta oração resume o fato mais relevante desta passagem. A forma como Sebastián chega, é recebido por Adela, é confundido e como percebe a confusão, são questões que fazem parte da próxima etapa: o tratamento. Por enquanto, a sinopse não deve contar o “ABC” da história que, paradoxalmente, deve conter suficiente complexidade no seu conflito principal para sustentar o relato durante toda a duração do filme. Em uma sinopse, o Roteirista-Editor pode determinar facilmente se a história corresponde a um curta-metragem, média-metragem ou longa-metragem. As histórias baseadas apenas em uma anedota, um episódio muito concreto, não costumam ser suficientemente completas para um longa-metragem. Caso este seja o formato final do projeto (um longa-metragem de 100 minutos), é necessário reconsiderar o conflito para torná-lo suficientemente complexo.

A sinopse costuma ser um documento com uma alta porcentagem de pensamento vertical, pelo qual há um espaço limitado para a marca autoral -- de fato, se pedirmos a dois roteiristas que escrevam uma sinopse biográfica sobre Napoleão, veremos poucas diferenças entre ambas as versões. No entanto, é importante que o roteirista comece a plantar as sementes do seu estilo autoral. Uma sinopse de uma comédia de costumes que não é engraçada, ou uma sinopse de um *thriller* policial que não gera intriga, não são boas cartas de apresentação para um roteirista. A escolha do vocabulário, o estilo de redação, o estilo de história e de personagens, etc. permitem ao autor começar a desenhar sua marca na sinopse.

Finalmente, uma recomendação que pode parecer redundante, mas na minha experiência de centenas de roteiros de ficção e documentários consultados, acho necessário fazer: a sinopse deve contar a história, não explicá-la. A história deve ser autoexplicativa; se o roteirista precisar explicá-la ao leitor para que a entenda, então ou a história não está clara, ou o roteirista não sabe fazer seu trabalho.

4.1.1 Estruturas narrativas

Antes de escrever a sinopse, é preciso determinar a estrutura narrativa, já que a determinação do gênero específico (coisa que já fizemos na premissa) e a estrutura narrativa são condições indispensáveis para sua elaboração.

Dissemos que o objetivo da premissa é gerar interesse no leitor; na sinopse o objetivo principal é demonstrar que o roteirista é capaz de estruturar corretamente uma história – em outras palavras, que é capaz de organizar a informação de uma história de tal forma que permita manter

o interesse ao longo dos seus três atos. A sinopse é uma excelente oportunidade para que o Roteirista-Editor e o Roteirista demonstrem que sabem contar bem uma história com um conflito dramático sólido e interessante.

Não existe uma receita mágica para contar histórias interessantes; no entanto, o manejo dos diferentes tipos de estruturas narrativas permite aos roteiristas organizar a informação da forma mais conveniente para manter a atenção do público e provocar uma viagem emocional com três picos de tensão que poderiam ser representados graficamente da seguinte forma:

FIGURA 35 – A viagem emocional

Este é o verdadeiro objetivo de todo filme. Independente da estrutura narrativa e dos recursos audiovisuais utilizados, um bom filme é o que consegue que o público se eleve da sua realidade e mergulhe no universo que criamos, experimentando esta montanha russa de emoções. A estrutura clássica não casualmente coincide de forma perfeita com esta viagem emocional, com dois pontos de virada que elevam a tensão, e um clímax que a leva ao seu ponto mais alto. Por isso é tão importante compreender os princípios da narração clássica.

FIGURA 36 – A viagem emocional e a estrutura clássica

Outras estruturas narrativas alternativas (que contam mais de uma história, com mais de um protagonista) procuram potenciar a viagem emocional sobrepondo as tramas como um verdadeiro tecido. A seguir, realizaremos uma breve incursão pelo tema das estruturas narrativas, já que as mesmas constituem os alicerces na complexa tarefa de construir o roteiro.

Em nenhum momento esta incursão pretende abarcar este tema em profundidade; trata-se simplesmente de uma revisão de elementos que temos que levar em conta e que podem ser mais pesquisados recorrendo-se aos autores que mencionamos aqui. A princípio, abordaremos a estrutura clássica e, em seguida, as estruturas “alternativas” que permitem contar mais de uma história: estruturas sequenciais e estruturas de múltiplos protagonistas.

4.1.2 Estrutura clássica

A estrutura clássica é um modelo que comprovou sua eficiência na hora de contar histórias através dos tempos e de diferentes disciplinas, como a literatura, o teatro, o cinema, etc.

A estrutura clássica pressupõe a existência de um protagonista ativo que luta para resolver um conflito dramático principal. A história está contada em 3 atos, que têm diferentes funções. No primeiro, apresenta-se o conflito dramático; no segundo, desenvolve-se e, no terceiro, resolve-se. Robert McKee resume as características típicas da estrutura clássica nos seguintes termos:

O DESENHO CLÁSSICO implica em uma história ao redor de um protagonista ativo, que luta principalmente contra as forças externas antagônicas na perseguição do seu desejo, através de um tempo contínuo, dentro de uma realidade fictícia coerente e causalmente relacionada, até um final fechado de mudança absoluta e irreversível⁴⁰. (T.N.)

Podemos resumir as características principais de uma história organizada com uma estrutura clássica da seguinte maneira:

- Três atos: apresentação, desenvolvimento e resolução do conflito dramático; cada um deles com diferentes “pontos estruturais”.
- Um protagonista ativo: que toma decisões e as executa para conseguir seu objetivo ao longo de toda a história.

40 MCKEE, 1999.

- Um conflito dramático principal: que deve poder ser enunciado em termos de “O que o protagonista quer e o que o impede de fazê-lo?”.
- Causalidade: as ações seguem uma lógica de causa-efeito.
Final fechado e irreversível: no final da história, o espectador deve ter a sensação de que o conflito foi resolvido (positiva ou negativamente) e que não é possível voltar atrás.
- Tempo linear.
- Conflito externo: as forças antagônicas se concentram principalmente no âmbito externo ao protagonista.
- Realidade coerente.

A estrutura clássica funciona porque contém os princípios que fazem a nossa percepção da realidade. Não é preciso dizer que pode haver inúmeras variações neste desenho e que podem produzir diferentes resultados. Mas quando alteramos algum dos seus elementos (por exemplo, a linearidade do tempo), nossa mente realiza um processo de reelaboração para organizar a informação em um formato clássico. A ideia aqui não é explicar uma fórmula rígida para o sucesso (que, na verdade, sequer existe) e sim explicar os princípios que regem a estrutura clássica para poder compreender os efeitos que podem causar a variação destes princípios e procurar soluções para os mesmos.

A figura seguinte descreve os elementos que compõem cada uma das três partes desta estrutura.

FIGURA 37 – A estrutura clássica

1º Ato: Normalidade, catalisador, pergunta ativa central, plano e 1º ponto de virada

Para situar os pontos estruturais aqui explicados, tomaremos como exemplo um filme de 100 minutos. No início do primeiro ato, apresenta-se a “normalidade” do protagonista. Este conceito não deve ser encarado literalmente, a normalidade é o estado inicial do protagonista no começo da história. Pode ou não fazer referência ao seu cotidiano, o protagonista pode começar a história na sua casa ou pode começar em uma ilha deserta onde o seu avião caiu.

Esta normalidade é mantida até aparecer o “catalisador”, que é um fato que altera radicalmente a normalidade (aproximadamente entre os minutos 10 e 15). Costuma ser um problema, um fato externo, uma proposta ou uma possibilidade, ainda que às vezes seja uma decisão de alteração por parte do protagonista. Seja qual for o caso, o importante é que deve apresentar um risco ou *problema dramático*.

Geralmente, a normalidade costuma ser apresentada como algo positivo e o catalisador deve ser um evento que rompe essa normalidade ou a coloca em um alto nível de risco, obrigando o protagonista lutar para restabelecê-la. Em outras ocasiões, a normalidade não pode ser uma situação desejável para a personagem, sendo assim, o catalisador pode ser a decisão do protagonista de realizar uma mudança na sua vida. Também pode acontecer de o catalisador ser uma proposta ou uma oportunidade que implica uma mudança importante dessa normalidade. Mesmo se for uma decisão de mudar ou uma oportunidade, recomenda-se incluir um risco ou perigo para o protagonista, de tal forma que o mesmo tenha um problema a resolver e, caso seja possível, que ambas as questões sejam apresentadas no mesmo momento ou o mais próximo possível. O catalisador é um ponto estrutural de grande importância, já que apresenta o conflito dramático principal da história, que serve de coluna vertebral do relato.

Ao apresentar o catalisador, gera-se na mente do público a “pergunta ativa central”, que será mantida ao longo de toda a história e que será respondida de forma afirmativa ou negativa no clímax. A pergunta ativa central se refere ao conflito principal na linha externa (as ações) da história e começa com a frase “O protagonista conseguirá...?”. Esta pergunta não aparece de maneira explícita na história, ela deve ser formulada inconscientemente na mente do público.

Como consequência do problema dramático apresentado pelo catalisador, o protagonista coloca em andamento um “plano” para resolvê-lo.

Este se desenvolve do minuto 10-15 até o 20-25, que é quando aparece um novo evento. O “primeiro ponto de virada” (na figura da viagem emocional corresponde ao primeiro pico) refere-se a um evento surpreendente e relacionado diretamente à pergunta ativa central que destrói o plano, eleva o risco, obriga o protagonista a tomar uma decisão e leva a história para uma nova direção, fechando o primeiro ato.

2º Ato: segundo ponto de virada

O segundo ato começa mais ou menos aos 25 minutos e se estende até os 75 minutos, é o mais difícil de todos em termos de manter a atenção do público. Constitui o verdadeiro coração da história e possui uma extensão igual ao dobro do primeiro ato. No entanto, diferente deste, não contém muitos pontos estruturais; efetivamente, apenas um: o “segundo ponto de virada” – que na figura da viagem emocional corresponde ao segundo pico e que aparece entre os minutos 65 e 75.

O segundo ponto de virada cumpre com as mesmas características que o primeiro, mas geralmente coloca o protagonista no ponto mais afastado de conseguir seu objetivo. Isto faz o público duvidar de que a pergunta ativa central (“O protagonista conseguirá...?”) será respondida de maneira positiva.

Alguns autores, como Syd Field, recomendam o uso de um “ponto médio” no segundo ato. Trata-se de uma espécie de ponto de virada que está localizado na metade do segundo ato e que altera a direção da história, desempenhando o papel de “dobradiça” entre duas partes do segundo ato. Outros, como Seger e McKee, propõem uma série de técnicas que ajudam a manter a atenção do público. Na realidade, estas técnicas podem ser utilizadas em todos os atos, mas, particularmente, ajudam a manter a atenção no segundo.

Técnicas para o 2º ato

O “abismo”

McKee propõe o uso da técnica do “abismo” (em inglês, *gap*), que se refere às ações do protagonista e o seu resultado. Quando o protagonista realiza uma ação com um objetivo e o resultado é um pouco inesperado, abre-se um abismo que gera surpresa, intriga o público e apresenta ao protagonista novos problemas dramáticos.

O protagonista persegue um objeto de desejo que está além do seu alcance. Consciente ou não, decide empreender uma ação particular, motivado pelo pensamento ou pelo sentimento de que esse ato levará seu mundo a reagir de modo a tornar-se um passo adiante na realização do seu desejo. A partir do seu ponto de vista subjetivo, a ação que escolheu parecerá a menor e a mais conservadora, mas suficiente para chegar a produzir a reação que está procurando. Porém, no momento em que realiza a ação, o reino objetivo da sua vida interna, as relações pessoais ou o mundo extrapessoal, ou uma combinação de todos eles reagirão de um modo que acabe sendo mais poderoso ou diferente do que esperava.

Esta reação por parte do mundo bloqueia seu desejo, frustrando-o ou deixando-o mais longe da sua obtenção do que estava antes de iniciar a ação. Ao invés de conseguir que seu mundo coopere com ele, sua ação provoca forças antagônicas que abrem um abismo entre suas expectativas subjetivas e o resultado objetivo, entre o que pensava que ia acontecer ao realizar a ação e o que realmente acontece...⁴¹. (T.N.)

Vejamos um exemplo de “abismo”: No filme *“De volta para o futuro”* (1985, escrito por Robert Zemeckis e Bob Gale), Marty McFly viajou acidentalmente ao passado e tenta advertir ao seu amigo Doc (um cientista louco) sobre o atentado que ele sofrerá no futuro. Doc recusa escutá-lo mais de uma vez, então Marty escreve uma carta indicando que a mesma deve ser aberta 30 anos depois e a esconde no bolso do paletó do seu amigo. Mas o cientista a descobre e, enfurecido, rasga a carta. Aqui Marty realizou uma ação com o objetivo de salvar a vida do seu amigo no futuro. Mas, ao invés disso, provocou que o seu amigo destruísse a carta e, com ela, a última chance de salvá-lo. Deste modo, cria-se um abismo entre as expectativas de Marty e o resultado objetivo (na realidade, no final do filme veremos que Doc colou a carta, mas isso não invalida este exemplo).

Os “obstáculos”, a “complicação” e a “reviravolta”

Seger, por outro lado, propõe usar três “pontos de ação” ou técnicas que permitem manter a atenção do público durante o segundo ato (mas que também podem ser utilizadas em qualquer momento da história): os “obstáculos”, a “complicação” e a “reviravolta”:

41 Ibidem.

Os obstáculos são um ponto de ação que forçam a personagem a tomar uma nova decisão, começar uma ação nova ou continuar em outra direção.

O funcionamento dos obstáculos é o seguinte: detêm a ação por um momento e forçam a personagem a vencer as barreiras para prosseguir. A história não se desenvolve à margem dos obstáculos; desenvolve-se a partir da **decisão** de tentar outra ação [...]

Uma **complicação** é um ponto de ação que não provoca uma resposta imediata. Algo acontece, mas a reação só ocorrerá mais adiante. Teremos que esperar que aconteça e antecipamos a resposta, que é inevitável.

Por exemplo, vemos uma complicação de “*Tootsie*” quando Michael se vestiu de mulher e se fez chamar Dorothy Michaels com o objetivo de conseguir trabalho. [...] Durante o primeiro dia de trabalho, conheceu Julie. Não acontece nada a partir daí, mas prevemos o que acontecerá depois. A presença de Julie complicou os propósitos de Michael. Supomos que ele se apaixonará por Julie, o que colocará seu trabalho em perigo [...]

O ponto de ação mais forte é a **reviravolta**. Uma reviravolta produz um giro de 80 graus na direção da história. Passa de uma posição positiva a uma negativa, ou de uma negativa a uma positiva. [...] Em “Tubarão”, as pessoas da cidade pensam ter capturado o tubarão e começam a festejar, mas a festa se inverte quando Matt informa que o tubarão capturado não é o assassino⁴². (T.N.)

3º Ato: clímax e epílogo

No terceiro ato (que se estende do minuto 75 ao 100), o protagonista se prepara para o enfrentamento máximo contra as forças antagônicas que impedem que consiga seu objetivo e que findará com o “clímax”. Neste momento, responde-se à pergunta ativa central (O protagonista conseguirá...?), formulada na mente do espectador no primeiro ato, resolvendo o conflito de forma positiva ou negativa. Em outras palavras, o clímax nos conta se o protagonista finalmente consegue ou não alcançar o seu objetivo. O clímax é o ponto de maior tensão dramática de toda a estrutura (na figura da viagem emocional, corresponde ao pico mais alto) e aparece entre os minutos 90 e 95.

Após o clímax, restam uns 5-10 minutos finais que servem para que o público volte à calma emocional antes de abandonar a história. Chamamos

42 SEGER, Linda. *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Ediciones RIALP, 1991.

a estes últimos minutos “epílogo” (na figura da viagem emocional, o epílogo corresponde ao descenso final). Alguns atores o chamam de “resolução”, mas acreditamos que este termo dá lugar a confusão, já que a resolução do problema dramático acontece no clímax.

O epílogo permite o descenso do nível de tensão dramática para que — como afirma McKee — o público possa “recompôr-se e sair à rua com certa dignidade”. Normalmente, no epílogo são resolvidas questões pendentes de histórias secundárias, mostra-se o restabelecimento de uma “nova” normalidade ou o que ocorreu após o clímax.

Análise estrutural de “*De volta para o futuro*”

Para entender melhor a estrutura clássica, nada melhor que fazer uma análise estrutural de um clássico: “*De volta para o futuro*” (1985, escrito por Robert Zemeckis e Bob Gale). A seguir, resumimos a história em formato de sinopse.

O protagonista é Marty McFly (17), um rapaz comum, que tem a má sorte de carregar o estigma do seu sobrenome. É que na sua cidade, os McFly têm a reputação (conquistada pelo pai de Marty) de ser uns perdedores, e Marty herdou do seu pai a falta de confiança na sua vocação: ser guitarrista de rock.

Certo dia, Marty recebe uma estranha ligação de Doc (um cientista louco para quem trabalha), que lhe pede que o encontre no estacionamento de um shopping para filmar um experimento que ele irá realizar. Trata-se de uma máquina do tempo instalada em um carro DeLorean. Mas, enquanto eles fazem os preparativos, um grupo de terroristas aparece, pedindo a Doc o plutônio que ele usou na sua invenção e atiram no cientista. Marty entra no carro para escapar e ativa a máquina do tempo, que o leva a 30 anos atrás. Por sorte, se salva, mas o carro para de funcionar: a carga de plutônio, que era apenas para uma viagem, havia terminado.

Até aqui temos a **normalidade** (Marty e seu *karma* familiar) e o **catalisador** (a viagem ao passado). Esta viagem altera sua normalidade, não apenas porque o transporta no tempo, mas também porque Marty deixou instantaneamente de ser apontado como perdedor por ser um McFly. Ao mesmo tempo, o catalisador apresenta a Marty um problema dramático: não tem mais plutônio e sua namorada e seus entes queridos estão no futuro, portanto, seu desejo é voltar para aquele tempo. Quando isto acontece, fazemo-nos a **pergunta ativa central**: Marty conseguirá voltar para o futuro?

Esta pergunta faz referência direta à linha externa da história: a história de como Marty consegue ou não voltar para o futuro.

A viagem para o passado e a falta de plutônio obrigam o protagonista a criar um **plano** para resolver seu problema dramático, por isso decide visitar Doc e pedir-lhe que conserte sua máquina. No caminho, Marty encontra com seu jovem pai, George, e ao vê-lo cair de uma árvore de onde espiava sua mãe, intervém para salvar sua vida, mas é atropelado pelo veículo do seu avô. Isto faz com que ele assuma o lugar do pai e acabe dentro da casa de sua jovem mãe, Lorraine, que aparenta estar extremamente atraída por ele.

Marty foge da casa e vai visitar Doc para pedir sua ajuda. No entanto, o cientista afirma que precisa de uma fonte de energia com poder suficiente para substituir o plutônio (que era impossível de conseguir em 1955) e a única coisa capaz de fazê-lo era um raio. Pra sua sorte, Marty sabe exatamente o lugar e o momento em que um raio irá cair (tem no seu bolso o folheto da campanha para salvar o relógio da torre, danificado por um raio em 1955). Doc explica a Marty que irá se encarregar de fazer os preparativos, mas adverte que Marty não deve sair de casa nem conversar com ninguém, já que qualquer incidente, por mínimo que seja, poderia ter sérias consequências no futuro. Preocupado, Marty conta a Doc o incidente com seus pais e, ao observar a foto da sua família, nota que a imagem do seu irmão começou a desaparecer.

Apesar do encontro com seus pais (e especialmente a paixão por parte de sua mãe) ter acontecido antes deste momento, para o protagonista não existe nenhum risco até que percebe a gravidade do que aconteceu. Por isso, o **primeiro ponto de virada** é a contestação do que foi causado (não o fato em si). Trata-se de um fato inesperado que destrói o plano (esperar o dia do raio, evitando qualquer intervenção); já não importa se o raio é ou não canalizado para a máquina do tempo, se Marty não conseguir que os pais se apaixonem, desaparecerá. Este evento é algo que ocorre ao protagonista, eleva o risco dramático, faz-nos voltar a perguntar-nos se Marty conseguirá voltar para o futuro, fecha a apresentação do conflito e leva a história para uma nova direção. A partir deste ponto de virada, a história já não trata sobre como Marty e Doc fazem os preparativos para canalizar a energia do raio e sim sobre como Marty faz para que seus pais se apaixonem. Essa é a direção seguida em todo o segundo ato, no qual encontramos uma série interminável de reviravoltas, abismos, viradas de 180°, complicações e obstáculos que tornam muito difícil a tarefa de Marty (e que mantém a atenção do público).

Já no final do segundo ato, Marty conseguiu que George se animasse a lutar pelo amor de Lorraine, mas ainda não conseguiu que ela se apaixonasse pelo seu pai (ela ainda continua encantada com Marty). O dia da tempestade em que cairá o raio finalmente chega e Marty tem uma única oportunidade de restabelecer a história. Sabe, pelas histórias familiares, que o amor de seus pais deve ser selado com um beijo durante o baile “Encanto Submarino” (que está sendo realizado na mesma noite da tempestade) e então decide recriar o evento. Marty explica sua estratégia a George: irá ao baile com Lorraine e, ao estacionar o carro, tentará passar dos limites com ela. Nesse momento, George deve chegar para impedi-lo e salvar a Lorraine, ganhando assim a admiração da jovem.

Naquela noite, Marty estaciona o carro disposto a seguir sua estratégia, mas George se atrasa e quem se aproxima do carro não é o seu pai e sim Beef, o valentão que ao longo de todo o filme não faz outra coisa senão fazer com que George seja visto como um covarde. Beef bate em Marty e seus amigos o trancam no porta-malas de outro carro.

Enquanto Beef tenta se aproveitar de Lorraine no estacionamento, George se aproxima disposto a representar seu papel de herói. Fica horrorizado ao ver o valentão, que o domina e o humilha na frente de Lorraine. Mas, em um ato de valentia, George encontra força e dá um golpe certo em Beef, nocauteando-o instantaneamente. Marty é retirado do porta-malas pelos músicos da festa e chega a tempo de presenciar, orgulhoso, a cena. Mas, ao observar a foto familiar, percebe que as imagens dos seus irmãos continuam desaparecendo. Alarmado, procura os músicos e comprova que eles suspenderam o show porque o guitarrista machucou a mão ao liberá-lo do porta-malas. Marty se oferece para substituí-lo e toca a música, mas George hesita em beijar Lorraine (o que aumenta a tensão) e Marty começa a desaparecer. Finalmente, George beija Lorraine, Marty comprova que na foto familiar as imagens da família voltam a ser nítidas e sai correndo para encontrar-se com Doc, enquanto a tempestade vai se aproximando.

Estruturalmente, o cancelamento do show constitui o **segundo ponto de virada**. Trata-se de um fato inesperado, que acontece com o protagonista, eleva o risco dramático e coloca Marty em um ponto mais afastado de conseguir seu objetivo: faltam poucos minutos para que caia o raio e se ele não conseguir que seus pais se beijem, estará condenado a desaparecer. Com isto, o segundo ato termina e a história vira para uma nova direção: a partir de agora, a história de como Marty recupera o amor dos seus pais fica para trás e ele volta a se dedicar completamente à questão da viagem para o futuro.

Na torre do relógio, Doc conectou o cabo que une o para-raios ao veículo. Marty, que tinha tentado, sem sucesso, que Doc escutasse sua advertência sobre sua morte no futuro, decide escrever uma carta e escondê-la no bolso do casaco do cientista. O cientista a descobre e, indignado, rasga a carta sem ler, uma vez que acredita firmemente que não se deve mudar o destino. No meio da discussão e a poucos instantes da queda do raio, o vento derruba um galho que desconecta o cabo e Doc tem que solucionar o problema enquanto Marty não tem outra opção a não ser ir para o carro. A tensão dramática chega ao seu ponto mais alto quando, no último segundo, o cientista conecta o cabo, ao mesmo tempo o raio cai e Marty viaja para o futuro. Este é o clímax da história, no qual a pergunta “Marty conseguirá voltar para o futuro?” é respondida de forma positiva.

Depois disso, chega o **epílogo**. Aqui termina uma história secundária, que tinha ficado aberta desde que os bandidos tinham atirado em Doc. Marty presencia novamente a morte de Doc e, triste, aproxima-se dele. Para sua surpresa, o cientista está vivo, mostra seu colete à prova de balas e a carta, cuidadosamente remendada.

Neste epílogo também é concluída a volta a uma nova normalidade: como consequência das ações de Marty no passado, os McFly são agora uma família de ganhadores e Beef é quem se converteu em um perdedor.

Para finalizar, a estrutura clássica nos dá uma ideia da forma como a mente processa melhor a informação e nos permite desenhar nossa história para provocar a viagem emocional. No entanto, é sumamente importante compreender que, tanto a estrutura clássica quando as estruturas alternativas que veremos a seguir não são um fim em si e sim um *meio* para organizar uma história. Não é condição indispensável para um bom roteirista seguir à risca esse esquema, mas sim compreender seus princípios para prever o impacto que a troca de um elemento pode ter no público e buscar novas formas de compensar os desequilíbrios. Um roteirista que retira ou altera um elemento estrutural como mero ato de rebeldia e não é capaz de compensá-lo de alguma forma não é genial e sim imaturo, pouco inteligente ou simplesmente ignorante sobre os princípios que regem sua arte.

Outra questão importante a compreender é que as estruturas narrativas não nos garantem uma boa história, existe uma enorme quantidade de histórias corretamente estruturadas que não provocam nenhuma viagem, simplesmente porque seus personagens não são interessantes, ou não provocam empatia, ou a história é muito previsível, ou está cheia de clichês... ou por qualquer outra razão. É que as boas histórias não têm tanto a ver com a originalidade da sua estrutura e sim com a do seu conteúdo. Uma

boa história é como uma boa xícara de café. A estrutura é como a xícara que contém a história e nos permite acessá-la. Mas dentro dessa xícara podemos ter um café de qualidade superior ou um café com gosto de cabo de guarda-chuva. O que colocamos dentro da estrutura tem uma relação direta com nosso talento – esses 10% de inspiração que fazem com que nossa história seja incomum, especial, diferente, única.

Definitivamente, o único parâmetro que nos indica se uma história é boa ou não, é comprovar se provoca no espectador a viagem emocional com três picos e um descenso final. Aronson coincide com este enfoque ao sinalizar que o segredo de um bom roteiro está reduzido a um problema básico: como manter o interesse do público. Um filme, diferente de outras artes contemporâneas, é completamente construído e executado na ausência do público e o roteiro não é mais que a arte de adivinhar a reação desse público ausente. A estrutura guarda uma relação estreita com o “*timing*” (entendido como tempo, ritmo e oportunidade); isto é, saber como e quando construir suspense, quando esperar até dar uma informação crucial, conhecer o impacto da energia e a pausa, etc.⁴³

Robert McKee também concorda com o enfoque da viagem emocional, já que opina que uma boa história é aquela que consegue que o espectador se esqueça da realidade que o rodeia, que suba na montanha russa da história e desfrute da viagem.

Estrutura clássica simplificada e truncada

Há duas variantes da estrutura clássica que são utilizadas para relatos curtos, como curtas-metragens, spots publicitários e todo tipo de relatos que não contam com tempo suficiente para apresentar todos os pontos estruturais. O exemplo típico deste tipo de relato pode ser encontrado em algumas publicidades que, graças ao uso extensivo destas variantes, podem contar histórias em um espaço de 30 segundos.

A estrutura clássica simplificada tem as mesmas características que a clássica, mas não contém pontos de virada. Consiste simplesmente na apresentação, desenvolvimento e resolução do conflito dramático principal. É o caso típico das publicidades que apresentam um protagonista com um problema -- por exemplo, um personagem que tem um encontro, mas tem mau hálito. O protagonista se encontra com o produto (uma pasta de dente

43 ARONSON, 2000.

que resolve o problema), um locutor nos explica como funciona e, finalmente, vemos o protagonista com seu conflito resolvido (encontra a garota e a beija). A estrutura simplificada permite contar uma história completa em poucos segundos, mas é a menos interessante das duas variantes, já que não provoca nenhuma surpresa no espectador.

A estrutura clássica truncada é um pouco mais interessante, já que provoca certo impacto. Consiste em “cortar” a história no primeiro ou no segundo ponto de virada. O conflito dramático não é resolvido, mas gera um golpe de efeito e dá ao espectador uma *sensação* de fechamento (é uma variante muito utilizada em publicidade e em curtas-metragens).

Vejam os exemplos: há alguns anos, houve na Argentina um *spot* de sabão em pó Ariel, que contava a história da primeira visita à casa dos sogros de um rapaz. O rapaz ajuda o sogro a fazer o churrasco, mas, por mais que tente se aproximar, o sogro não parece muito comunicativo. O rapaz limpa as mãos sujas de gordura com um pano que encontra perto da churrasqueira e descobre que é a camiseta favorita do seu sogro. Sua sogra vê e se oferece para ajudá-lo. Por sorte, ela tem Ariel que remove até as manchas mais difíceis. Toda a família vai até o tanque de lavar roupa, onde observa com expectativa como a camiseta é lavada. Finalmente, o churrasco está pronto e o sogro está vestindo a camiseta branca impecável, o que significa que em nenhum momento percebeu o problema. Mas no momento de servir a comida, o rapaz pede um aplauso para o preparador do churrasco e dá um tapinha nas costas do sogro, deixando novamente umas manchas horríveis.

Nesta história temos uma *normalidade* (o rapaz tentando, sem sucesso, uma aproximação com seu sogro) e um *catalisador* (quando suja a camiseta). Esse fato gera a *pergunta ativa central*: o rapaz vai conseguir evitar que o seu sogro veja a mancha? Após isso, vem o *plano*: lavar a camiseta, às escondidas, com o produto. Tudo parece estar resolvido, mas no momento de servir a comida, o rapaz volta a sujar a camisa. Este evento constitui o *primeiro ponto de virada*, que é um fato inesperado que destrói o plano, eleva o risco dramático e volta a apresentar a pergunta ativa central. O conflito dramático fica sem resolução, mas consegue-se um golpe de efeito que permite uma sensação de fechamento da história.

Linha externa e linha interna

Quando falamos de estrutura clássica, temos o costume de fazê-lo em referência aos eventos físicos e às ações do protagonista. Mas por debaixo

destas ações, existe outra estrutura igualmente complexa que conta outra história e que tem a ver com o que acontece por dentro das personagens. Alguns autores chamam estes dois níveis de história “trama principal” e “trama secundária”, outros a chamam “trama” e “subtrama”, Aronson as denomina “linha de ação” e “linha de relação”. Nós preferimos denominá-las “linha externa” e “linha interna”.

A linha externa se refere a todas aquelas ações e ventos que o público pode perceber. Trata-se de fatos objetivamente comprováveis e indiscutíveis, sobre os quais há uma única interpretação por parte do público, sem importar a cultura, formação, opinião, etc. Por exemplo, em “*De volta para o futuro*”, Marty entra no carro para escapar dos terroristas e viaja 30 anos, para trás, no tempo. Trata-se de um fato externo onde, apesar de não notarmos certas matizes, fruto de nossa percepção, não podemos ter mais que uma única interpretação: Marty viajou 30 anos atrás no tempo.

A linha interna, no entanto, é mais subjetiva, já que geralmente não a temos, nem a escutamos, e sim que devemos *deduzi-la* a partir da linha externa. Refere-se aos conflitos internos do protagonista, que ocorrem como consequência da linha externa. Os dois componentes principais da linha interna são, por um lado, a evolução nas relações entre os protagonistas e as demais personagens (as “histórias secundárias”); e por outro lado, o “arco dramático” do protagonista.

O primeiro componente da linha interna se refere às “histórias secundárias”, que ocorrem entre o protagonista e o resto das personagens. O caso típico é o recurso do “*love interest*” ou interesse romântico entre o protagonista e outra personagem, que costumamos encontrar em muitos filmes. Mas, por que ficar nisso? Uma história é potencialmente mais rica quando é contada mais de uma história secundária entre o protagonista e as demais personagens (às vezes ocorrem histórias secundárias entre duas personagens secundárias). Estas histórias ajudam a adicionar variedade e dimensão à história principal, ao mesmo tempo em que permitem explorar outras temáticas ou outros pontos de vista em relação à temática central.

O segundo componente da linha interna, o “arco dramático”, refere-se às mudanças internas que experimenta o protagonista como consequência das ações que decide tomar para enfrentar os problemas da linha externa. Isto faz com que o protagonista seja de uma forma ao princípio e que, a partir da luta contra os próprios meios, limitações, preconceitos, crenças, etc., ocorra uma transformação *interna* do protagonista.

Uma história é potencialmente mais rica quando mais de um personagem experimenta uma evolução interna. Mas, embora o resto das personagens

pode ou não ter um arco dramático, o protagonista não pode dar-se ao luxo de não tê-lo. Quanto mais pronunciado for o arco dramático do protagonista, mais possibilidades terá de conseguir a empatia do público. Quando o roteirista se senta para escrever uma história, deve sempre considerar que uma condição indispensável para que o público experimente a viagem emocional é a identificação mental e efetiva com o protagonista.

Quando falamos da estrutura narrativa de uma história, geralmente nos referimos à da linha externa. Mas em cada uma das histórias secundárias e no arco dramático há também uma estrutura narrativa clássica (ou suas variantes simplificada ou truncada), cujos pontos estruturais podem ou não coincidir com alguns dos da linha externa.

Em “*De volta para o futuro*”, por exemplo, podemos identificar claramente a linha externa e a linha interna. Uma boa forma de fazê-lo é colocar um título ou etiqueta e no caso da **linha externa** seria: a história de como Marty consegue ou não voltar para o futuro. No caso da **linha interna**, podemos identificar seus dois componentes. Em relação à evolução das relações entre o protagonista e as demais personagens, destacam-se as histórias secundárias entre Marty e Doc; Marty e seu pai; e Marty e sua mãe. Em relação ao arco dramático, poderíamos defini-lo como “a história de como Marty resolve sua falta de confiança na sua vocação de músico”.

Como sinalizamos antes, a linha de ação tem sua própria estrutura e poderíamos analisá-la em cada uma das histórias secundárias e no arco dramático. Como exemplo, diremos que o arco dramático gira ao redor da pergunta ativa central de se Marty conseguirá ganhar confiança no que diz respeito a sua vocação. Esta pergunta é gerada no catalisador (do arco dramático da linha interna), quando Marty se apresenta em um concurso de talentos e é desclassificado. E responde-se no clímax (do arco dramático da linha interna) quando Marty deve enfrentar seus temores e tocar em público para evitar o seu próprio desaparecimento. Esta evolução ocorre ao longo do filme, principalmente através da história secundária entre Marty e seu pai. Conhecer George de igual para igual, compreendê-lo e ajudá-lo a ganhar confiança, ajuda Marty a superar seus próprios temores.

Dos dois componentes da linha interna, o único que é mantido ao longo de toda a extensão da história é o arco dramático. As histórias secundárias, por outro lado, podem ser desenvolvidas ao longo de todo o roteiro ou começar e terminar em algum ponto da história. Por exemplo, em “*De volta para o futuro*”, a história secundária de Marty e Doc é mantida ao longo dos três atos, enquanto que a história de Marty e sua mãe e a de Marty e o seu pai se desenvolvem quase por completo no segundo ato.

Problemas entre linha externa e linha interna

Uma boa técnica para escrever histórias interessantes consiste em determinar como a personagem é no início e como é no final da história (o arco dramático). Após isso, desenha-se uma série de ações que obrigam o protagonista a enfrentar todos aqueles conflitos internos que, em circunstâncias normais, evitaria. Estas ações têm um impacto profundo no protagonista e o obrigam a mudar.

Quando o autor cria uma história não faz nada além de percorrer o caminho inverso do espectador. Por exemplo, se queremos contar a história de como o protagonista perdoa seu pai por tê-lo abandonado, criaremos na linha externa um objetivo que só pode ser alcançado se conseguir reconstruir sua relação com seu pai.

Uma história bem contada utiliza a linha externa como *suporte* da linha interna. Poderíamos comparar a linha externa com uma parede e a linha interna com uma trepadeira. A trepadeira utiliza a parede como suporte e esta é embelezada com a vida que a trepadeira lhe dá com o verde das suas folhas. A parede sozinha se apresentaria como uma imagem vazia e sem graça. Uma trepadeira sem uma parede de suporte não conseguiria unir-se à parede e terminaria enredada em si mesma no chão. Esta imagem descreve muito bem a sensação que temos quando analisamos roteiros.

Após ter analisado centenas de roteiros, percebi que as histórias sem uma forte linha externa geralmente são monótonas, pouco claras, cíclicas e sem sentido - como uma trepadeira dando voltas no chão, sem ir a lugar algum. Muitas vezes estes roteiros são confundidos com histórias “intimistas”, já que erroneamente acredita-se que estas não devem ter uma linha externa sólida. Mas as verdadeiras histórias intimistas têm uma linha externa tão importante quanto a interna, já que é através das ações do protagonista que o público pode compreender o que ocorre internamente. Um excelente exemplo é o filme “Cama adentro” (2004, escrito e dirigido por Jorge Gaggero). Trata-se de uma história desenvolvida quase totalmente em uma locação entre duas mulheres: a protagonista, Beba (uma senhora rica, mas falida) e Dora (sua empregada doméstica). O filme constrói habilmente uma excelente linha de ação (que trata sobre como Beba tenta manter seu status) que atua como terreno propício para o desenvolvimento da linha de relação. Nela, o primeiro componente é o arco dramático que Beba experimenta e que vai desde a negação da sua realidade (que vem junto com a soberba) até a sua aceitação (que permite a aparição de traços de humildade). A história secundária trata sobre a amizade que surge entre as duas.

Sua relação a princípio é muito assimétrica quando Beba ainda insiste em maltratar sua empregada e evolui até o ponto em que Dora termina tendo, relativamente, mais poder.

A linha externa tem tanta importância como a interna e os que caem no erro de menosprezá-la terminam criando histórias que fazem com que o público perca rapidamente o interesse (e, às vezes, a paciência). Nas histórias sem uma sólida linha externa, o espectador tem a sensação de que o único que sabe o que acontece dentro da mente do protagonista é o autor. Em muitas destas histórias, a única informação que o público costuma ter sobre a personagem é que “está angustiada” por algum motivo. Sem maiores informações, é muito difícil que o público consiga deduzir a linha interna e corremos o risco de que perca o interesse.

Podemos encontrar um exemplo claro disso no filme “La mujer sin cabeza” (2008, escrito e dirigido por Lucrecia Martel), tristemente célebre por ter sido vaiado pelo público no Festival de Cannes. Neste filme, a protagonista, Verónica, por descuido, atropela “alguma coisa” com seu carro (aparentemente, uma criança). Ao longo da maior parte do filme, Verónica está transtornada pelo fato e se debate entre saber ou não a verdade, mas poucas vezes age para resolver seu conflito. Como consequência, à medida que o filme vai avançando, o público vai perdendo o interesse por uma protagonista passiva, que não faz muito mais que sofrer, impedindo-o de entender o que *realmente* acontece. A consequência deste tipo de história é que o protagonista é afastado do público, que não pode fazer outra coisa além de contemplá-lo externamente, dificultando a identificação ou a empatia que deveria sentir para experimentar a viagem emocional.

No extremo oposto encontramos histórias com uma linha externa com grande desenvolvimento e uma linha interna deficiente (típica dos filmes de ação). Geralmente, trata-se de histórias nas quais o protagonista enfrenta grandes desafios físicos, mas tais desafios parecem não afetá-lo muito, já que o protagonista muda pouco como consequência deles. O senso comum indica que se estas ações significaram pouco para o protagonista, por que teríamos de pensar que podem ser interessantes para o público?

Apesar de que muitos filmes de ação sem uma linha interna bem desenvolvida foram grandes sucessos de bilheteria, também é certo que estes sucessos muitas vezes acontecem por questões alheias ao roteiro (como uma grande quantidade de explosões, um ator famoso, ou fabulosos efeitos especiais). Isto é, estão baseadas em “valores de produção” sobre os quais falaremos mais adiante, ao abordar o tema do “orçamento de produção acima da linha”. Mesmo nos filmes de ação, uma linha interna interessante pode fazer toda diferença.

Há um terceiro problema potencial na relação entre linha interna e linha externa. Este ocorre quando a linha externa e a interna estão desconectadas. Quando encontramos estas histórias, temos a sensação de que estão tentando nos contar histórias diferentes que, longe de complementar-se, terminam competindo entre si, provocando a dispersão da atenção.

É sumamente recomendável para toda boa história conseguir a construção de eventos (linha externa) que resultem significativos no desenvolvimento interno da personagem (linha interna). Nas boas histórias, o autor desenha habilmente uma série de fatos que a personagem deve enfrentar para provocar sua evolução interna e sua relação com outras personagens. Os eventos da linha externa são pedras no caminho da vida da personagem que a obrigam a saltar, rodear e superar (ou não) seus conflitos internos e interpessoais.

4.1.3 Estruturas alternativas

Há dois tipos de estruturas narrativas que se desenvolveram a partir da estrutura clássica. As estruturas alternativas permitem contar várias histórias interconectadas, evitando a dispersão da atenção e provocando uma viagem emocional potencialmente mais rica.

Nas estruturas alternativas, encontramos mais de uma história – cada uma delas com um protagonista e um conflito dramático desenvolvido ao redor de uma estrutura clássica. Estas estruturas começaram a aparecer desde o desenvolvimento da literatura e do teatro, mas com mais força desde o surgimento da televisão, que tem sido a maior “educadora” do público na arte de contar várias histórias interconectadas.

FIGURA 38 – Estruturas alternativas

Características das estruturas alternativas:

- * contam mais de uma história
- * cada história tem um protagonista
- * cada história tem um conflito dramático próprio e está baseada na estrutura clássica

A vantagem principal das estruturas alternativas é que, ao variar elementos da estrutura clássica, permitem que o público tenha uma participação maior na construção do relato. O espectador deve classificar, colocar

em ordem e organizar a informação como se fosse um enorme quebra-cabeças e, só quando estiver completo, pode reconstruir as histórias.

Este papel ativo do espectador pode levar a experiência da viagem emocional a níveis muito altos, mas também apresenta alguns riscos. Incorretamente utilizadas, as estruturas alternativas podem apresentar 4 tipos de problemas: de unidade, de ritmo, de significado e de fechamento.

Problemas das estruturas alternativas

Encontramos problemas de **unidade** quando as histórias, em vez de funcionar como um todo inter-relacionado, fazem-no como relatos desconexos que causam a dispersão da atenção.

Este efeito é realmente prejudicial, já que todo tipo de história depende de manter a atenção do público. No momento em que o público perde o interesse, corremos o risco de que troque de canal ou se levante do assento e abandone a sala de cinema.

Os problemas de **ritmo** surgem se não escolhermos o momento adequado para entrar e sair de cada história. Isto também vai contra a atenção do espectador; se deixarmos de contar-lhe uma história para contar outra em um momento inadequado, duas coisas podem acontecer: em primeiro lugar, o espectador pode sentir-se frustrado por ter sido “deixado com vontade”, e em segundo lugar, deve dirigir novamente sua atenção para uma nova história. Depois de algum tempo, o público pode perder a paciência e o interesse.

Os problemas de **significado** se referem ao simples fato de que quando contamos duas ou mais histórias juntas, o público involuntariamente começa a buscar seus denominadores comuns ou suas conexões. Se estas conexões não existem, uma grande parte de sua atenção estará dedicada a perguntar-se: Por que estão me contando estas histórias? Quais são seus pontos de conexão? Qual é o critério aplicado na seleção das histórias? Isto evidentemente vai contra o objetivo de conseguir a viagem emocional, longe de manter o espectador submerso no universo do relato e desfrutando da viagem, terá sua atenção enfocada em responder às perguntas feitas e se sentirá confuso, disperso ou enganado.

Por último, os problemas de **fechamento** se referem à sensação de fechamento emocional do relato e ao pico máximo de tensão da viagem emocional. A estrutura clássica fornece um clímax carregado de tensão e um fechamento da história, que é experimentado pelo público como abso-

luto e irreversível. O final da história é, talvez, o momento mais importante de todo o relato; de fato, se um filme tiver um começo genial, mas o final for pobre, jamais o recomendaríamos a um amigo. Por outro lado, se tiver um começo pouco interessante e um final memorável, provavelmente entre para nossa lista de filmes preferidos. No caso das estruturas alternativas, não temos um único clímax e sim tantos quanto o número de histórias contadas. Por isso, é sumamente importante *coordenar* e *combinar* corretamente os diferentes clímax das histórias. Devemos encontrar a forma não apenas de evitar que a sucessão de clímax termine esgotando emocionalmente o público ou anulando-se entre si; mas também a forma de relacionar uns com os outros para potencializar o último pico da viagem emocional.

Para evitar problemas de unidade, ritmo, significado e fechamento não existe uma técnica única e sim uma *combinação* de técnicas (que explicamos mais adiante), já que as estruturas alternativas não são algo relativamente fixo como a estrutura clássica, e sim sistemas orgânicos. Tudo depende das histórias que tenhamos escolhido para formar parte do roteiro e de como interagem umas com as outras. Neste sentido, poderíamos dizer que as estruturas alternativas são como uma espécie de tecido onde cada história é um fio de uma cor determinada. Do entrecruzamento das histórias surgirão diferentes formas, desenhos e padrões que permitirão uma viagem emocional potencialmente mais rica.

Encontramos exemplos de estruturas alternativas em filmes “Babel” (2006, escrito por Guillermo Arriaga), “*Citizen Kane*” (1941, escrito por Herman Mankiewicz e Orson Welles), “*21 Grams*” (2003, escrito por Guillermo Arriaga), “El método” (2005, baseado na obra de teatro de Jordi Galcerán e adaptado para o cinema por Mateo Gil e Marcelo Piñeyro), “*Happy Endings*” (2005, escrito e dirigido por Don Roos), “*Love Actually*” (2003, escrito e dirigido por Richard Curtis), “Amores perros” (2000, escrito por Guillermo Arriaga), “*Crash*” (2006, escrito e dirigido por Paul Haggins); e as séries de televisão “*Lost*” (2004-2010, criada por J.J. Abrams, Jeffrey Lieber e Damon Lindelof), “*Damages*” (2007-2009, criada por Glenn Kessler, Todd A. Kessler e Daniel Zelman) e “*The Event*” (2010, criada por Nick Wauters).

As estruturas alternativas funcionam de maneira similar aos fractais; sobrepõem-se camada sobre camada de histórias individuais que têm uma estrutura clássica para que o efeito final tenha como resultado uma estrutura geral similar à clássica. De fato, quando decompomos as histórias de uma estrutura alternativa e as analisamos individualmente, veremos que cada uma delas está narrada em uma estrutura clássica. Não é surpresa já

que, como dissemos anteriormente, a estrutura clássica não é nada mais que a explicação de como nossa mente organiza a informação da realidade.

Existem dois grupos de estruturas alternativas, cada uma das quais se divide em diferentes tipos. Por um lado, temos as *estruturas sequenciais* e, por outro, as *estruturas de protagonistas múltiplos*.

Estruturas sequenciais

Nas estruturas sequenciais temos duas ou mais histórias inter-relacionadas e, até certo ponto, independentes se as separamos, cada história pode ser contada de forma completa como se fosse um filme independente do resto. No entanto, a independência é relativa, já que geralmente em algum ponto as histórias se entrecruzam e os acontecimentos de cada uma afetam as demais.

Em cada história individual encontramos uma estrutura clássica, o que implica que tem um protagonista ativo, um conflito principal na linha externa e o restante das características da estrutura clássica que explicamos anteriormente. Se o roteiro tiver uma grande quantidade de histórias (alguns têm mais de 10), pode ser que algumas delas utilizem as variantes da estrutura clássica para relatos curtos: a estrutura clássica simplificada ou a estrutura clássica truncada. Isto ocorre porque ao dividir o tempo total do filme em muitas histórias muitas delas só têm alguns minutos para desenvolver-se.

FIGURA 39 – Tipos de estruturas sequenciais

Tipos de estruturas sequenciais:
* estrutura sequencial em paralelo
* estrutura sequencial linear
* estrutura sequencial não linear

As estruturas sequenciais podem ser classificadas de acordo com sua relação com a dimensão tempo. Desta forma, existem basicamente três tipos:

- Estrutura sequencial em paralelo.
- Estrutura sequencial linear.
- Estrutura sequencial não linear.

Estrutura sequencial em paralelo

Neste tipo de estrutura, encontramos uma única dimensão temporal que é comum a todas as histórias; isto é, que no início do roteiro é, por exemplo, o dia 0 para todas as histórias e, à medida que avança o tempo, isto ocorre com todas as histórias por igual (mesmo que possa haver um ou outro flashback ou salto menor no tempo). Da combinação das histórias surge o roteiro final, que apresenta um tempo linear (por exemplo, do dia 0 ao dia 9).

A estrutura sequencial em paralelo é o tipo mais simples de estrutura sequencial e implica em uma participação moderada do público para organizar as histórias. É o tipo de estrutura mais utilizada em séries ou minisséries de televisão (como “*True Blood*”, “*Six Feet Under*” e “*V*”) e, principalmente, em sitcoms (como “*Friends*”, “*The Simpsons*”, “*Scrubs*”, “*Will & Grace*”, “*Modern Family*” ou “*The Middle*”) e novelas.

A seguir, vemos a figura que representa uma história em estrutura sequencial em paralelo e mostra sua relação com cada história individual. Para este exemplo, tomamos um roteiro final que combina duas histórias individuais, mas a estrutura em paralelo -- por ser a mais simples das estruturas alternativas -- pode combinar até 10 histórias ou mais sem confundir o público (como, por exemplo, o filme “*Love Actually*”).

FIGURA 40 – Estrutura sequencial em paralelo

No exemplo da figura, vemos um roteiro final no qual vão sendo introduzidas alternadamente porções da história 1 com porções da história 2 (cada uma representada com uma cor diferente). Note que o roteiro final apresenta uma ordem cronológica que vai do dia 0 ao 9. Se separarmos as

duas histórias, podemos observar que a ordem da *História 1* é a seguinte: dias 0, 1, 2, 3, 5, 6, 8 e 9. Por sua vez, a ordem da *História 2* é: dias 0, 2, 3, 4, 5, 7, 8 e 9. Este ordenamento dos dias, do menor para o maior, nos indica que cada história está organizada cronologicamente.

Ao analisar individualmente cada história, observamos que, apesar de haver algumas partes de ambas que não aparecem no roteiro final, mantém-se a linearidade em cada uma delas (os dias em que aparece cada história são sempre posteriores à entrada anterior). A última parte do roteiro está formada por uma sequência comum que reúne as histórias 1 e 2. Trata-se do recurso de “utilização de eventos conjuntos” usado com frequência neste tipo de estruturas e que consiste em unir fisicamente os protagonistas das histórias (às vezes é feito metaforicamente). Falaremos mais sobre este recurso na seção “Técnicas para neutralizar problemas das estruturas sequenciais”.

Uma regra de ouro na estrutura sequencial em paralelo é que, enquanto sua história ocupa a tela, os eventos que ocorrem nas demais histórias nesse preciso momento nunca serão vistos pelo público. Neste aspecto, a construção de um roteiro em estrutura sequencial em paralelo é similar a uma transmissão “ao vivo”.

De fato, suponhamos que temos 3 câmeras que transmitem ao vivo várias cenas de externa. Cada câmera segue um protagonista de cada uma das 3 histórias. O roteirista é como uma espécie de operador de externas e “arma” o roteiro alternando entre o que recebe das câmeras 1, 2 e 3. É importante ressaltar que, enquanto uma das histórias aparece na tela, as outras duas ficam automaticamente de fora e (por tratar-se de uma transmissão ao vivo) não se pode rebobinar a fita para voltar a um fato que ocorreu em uma das histórias enquanto estava fora da tela.

Se quiser que o público veja o que acontece em duas histórias ao mesmo tempo, o roteirista pode usar dois recursos. O primeiro é bem mais técnico e consiste na “tela dividida” (em inglês *split screen*), que une duas ou mais tomadas na mesma tela. O segundo é um recurso de roteiro e consiste no “uso de eventos conjuntos”, que faz com que os protagonistas se encontrem em um mesmo espaço de tal forma que com uma só câmera podemos filmar os dois juntos.

Exemplos deste tipo de estrutura podem ser encontrados em “*Happy Endings*” (2005, escrito e dirigido por Don Roos), “*Love Actually*” (2003, escrito e dirigido por Richard Curtis), “*The Holliday*” (2006, escrito e dirigido por Nancy Meyers) e “*Magnolia*” (1999, escrito e dirigido por Paul T. Anderson).

Em “*Happy Endings*”, por exemplo, o roteiro final conta 4 histórias: a primeira é a de Mamie Pepitone, que é extorquida por um jovem documentarista, que lhe promete revelar o paradeiro do filho que ela entregou para adoção em troca de filmar o encontro. A segunda é a de Charlie Peppitone, meio-irmão gay de Mamie e (mesmo sem saber) pai do filho que ela entregou para adoção. Mas Charlie tem seus próprios problemas: ele suspeita que as amigas lésbicas do seu namorado, Gil, usaram sua mostra de esperma para conceber seu filho e está disposto a expor a fraude. A terceira é a de Otis, um garoto rico que é extorquido por Jude, que lhe propõe ajudá-lo a ocultar do seu pai sua homossexualidade em troca de que a ajude a casar-se com o velho rico. E a quarta e última é a de Jude que, depois de atrair o interesse do pai de Otis, percebe que se apaixonou pela primeira vez, mas é muito tarde para esclarecer o equívoco.

Neste filme temos quatro histórias com quatro protagonistas e quatro conflitos dramáticos independentes com os quais poderíamos fazer quatro filmes individuais. São utilizadas várias técnicas sinalizadas anteriormente, como a “conexão temática” (todas as histórias falam da mentira e da paternidade/maternidade), “fatos de uma história que afetam as outras” (por exemplo, Jude é protagonista da sua própria história, ao mesmo tempo em que é antagonista da história de Otis), ou o “uso de um evento conjunto” (que aparecem em vários momentos, mas com maior intensidade no final, quando as histórias começam a se unir). Todas as histórias compartilham a mesma dimensão de tempo (apesar de que em algumas há *flashbacks* e *flashforwards*) e se cruzam em direção ao final da história.

Estrutura sequencial linear

A estrutura sequencial linear exige um nível maior de participação do espectador para categorizar e organizar as histórias. Está formada por duas ou mais histórias, cada uma delas mantém uma dimensão de tempo própria, cujas linhas externas também costumam se cruzar em algum ponto. Trata-se novamente da técnica de “utilização de eventos conjuntos” que na estrutura sequencial linear costuma ser usada como um ponto de referência temporal para ajudar o público na reconstrução cronológica das histórias.

Justamente pelo evento conjunto, esta estrutura é muito útil quando a ideia é contar diferentes pontos de vista sobre um mesmo fato. Um exemplo disto pode ser encontrado no filme “*Crash*” (2006, escrito e dirigido por Paul Haggins) que demonstra como um mesmo fato pode ter diferentes interpretações ou sentidos, de acordo com o ponto de vista que o encaramos.

Na estrutura sequencial linear não existe uma ordem cronológica no roteiro final, apenas em cada história individual. Quando vemos o filme, o tempo salta para frente ou para trás, mas, se isolarmos cada história individual, notaremos que cada vez que voltamos a uma história individual, o fazemos em um momento posterior ao da última vez. Vejamos a seguir um exemplo de estrutura sequencial linear.

FIGURA 41 – Estrutura sequencial linear

Neste exemplo, o roteiro final não apresenta uma ordem cronológica, já que a sucessão temporal não está organizada da menor para a maior (dias 0, 3, 1, 4, 3, 5, 7, 6, 8 e 9). No entanto, se separarmos as histórias 1 e 2, encontraremos em ambas um tempo *linear*, isto é, estão organizadas temporariamente da menor para a maior. A ordem de aparição da *História 1* é a seguinte: dias 0, 1, 3, 5 e 6 (de menor para maior). A *História 2* aparece na seguinte ordem: dias 3, 4, 5; 7, 8 e 9 (também de menor para maior). No exemplo, utilizou-se o recurso de “utilização de um evento conjunto”, que ocorre no dia 3, e serve como ponto de referência temporal para o público.

Seguindo a analogia que utilizamos anteriormente, ao criar o roteiro final, o trabalho do roteirista não é como o de um operador de exteriores e sim como o de um *editor*. Ao invés de receber as imagens das 3 câmeras através de uma transmissão ao vivo, recebe três fitas com aquilo que cada câmera gravou enquanto seguia um protagonista. Diferente da estrutura sequencial em paralelo, aqui, o roteirista pode incluir eventos que ocorrem em dois lugares diferentes, em um mesmo momento.

Suponhamos que o evento conjunto seja um terremoto. A câmera 1 segue Ana, que está a ponto de dar à luz no hospital, quando o terremoto causa um defeito nos equipamentos do centro cirúrgico, colocando em risco a vida do seu bebê. Nesse mesmo instante, a câmera 2 está junto a David, que decidiu que a vida não tem sentido e aponta um revólver para a própria cabeça. O terremoto o faz tropeçar justo antes do disparo e salva sua vida. Por um lado, a câmera 3 está direcionada para Gastón, que decidiu limpar as janelas do seu apartamento no 20º andar e fica pendurado no umbral no momento do terremoto.

Estes três fatos são muito importantes para deixá-los de fora do roteiro final. Por sorte, a estrutura sequencial linear permite ao roteirista contar o parto de Ana e voltar no tempo para contar a tentativa de suicídio de David para, por último, voltar novamente no tempo e contar a perigosa situação de Gastón. A única regra de ouro que deve ser mantida nesta estrutura é que, ao voltar a cada história, *sempre se deve fazê-lo em um momento posterior ao último em que foi deixada*. Ou seja, se depois de Gastón, o roteirista voltar para a história de Ana, não pode fazê-lo em um momento anterior ao terremoto. E o mesmo se aplica ao restante das histórias.

Para tornar nossa analogia mais precisa, diremos que, no caso da estrutura sequencial linear, o roteirista é como um montador que recebe 3 tapes com as gravações de cada câmera, mas seu reproduutor de vídeo não tem botão para rebobinar. Em consequência, cada vez que “cola” uma parte de uma história, ao voltar a ela não tem outra opção a não ser continuar com o que aconteceu depois.

Podemos encontrar um exemplo deste tipo de estrutura no filme “Amores Perros”, onde há um evento conjunto (uma batida) que une os protagonistas das três histórias: Octavio, “El Chivo” e Valeria. O filme começa com a história de Octavio, que se apaixona pela esposa do seu violento irmão. Planeja fugir com ela e para isso economizou dinheiro graças à incrível performance do seu cachorro nas brigas clandestinas. Um colega atira no seu cachorro e Octavio o apunhala para vingar-se. Mas, enquanto foge, bate no carro de Valeria.

Neste ponto, a trama retrocede no tempo para contar a história de Valeria, uma bela modelo que acaba de se mudar para o seu novo lar junto com o seu namorado. Depois que ele finalmente decidiu abandonar sua esposa para ir morar com ela, a vida parece estar melhorando, mas em uma esquina bate no carro de Octavio e fica muito ferida. O repouso estrito que a mantém trancada na sua nova casa e o desaparecimento do seu cachorro fazem aflorar o pior de Valeria, destruindo sua relação. Finalmente, Valeria sofre uma infecção generalizada e tem que fazer uma operação na qual lhe amputam a perna, o que acaba com sua carreira de modelo.

O filme volta novamente no tempo para desenvolver a história de “El Chivo”, um ex-guerrilheiro que se transformou em vagabundo e assassino profissional, que é contratado para assassinar o sócio de um empresário. El Chivo se isolou da sociedade depois de abandonar sua esposa e sua filha pela “causa”. Vive como um pedinte e seus cachorros são sua única família. Em uma esquina, presencia a batida dos carros de Valeria e Octavio e resgata do carro o cachorro que Octavio levava no banco traseiro. O cachorro está muito ferido, mas El Chivo cuida dele sem saber que está cometendo um grande erro. Já recuperado, o cachorro de Octavio, campeão de lutas clandestinas, mata sem piedade os cachorros de El Chivo.

Ao longo do filme, o roteiro final muda de uma história para outra, mas sempre o faz em um momento posterior ao da última vez. Este é um claro exemplo de estrutura sequencial linear, no qual o tempo do roteiro final muda, mas sempre mantendo uma ordem cronológica interna em cada história individual.

Outros exemplos deste tipo de estruturas podem ser encontrados em “*Citizen Kane*” (1941, escrito por Herman Mankiewicz e Orson Welles), “*Julie & Julia*” (2009, escrito e dirigido por Norah Ephron), “*Fried Green Tomatoes*” (1991, baseado no livro de Fannie Flag e adaptado para o cinema por ela e Carol Sobieski), “*Dolores Claiborne*” (1995, baseado no livro de Stephen King e adaptado para o cinema por Tony Gilroy) e na minissérie “*Damages*” (2007-2009, criada por Glenn Kessler, Todd A. Kessler e Daniel Zelman).

Em “*Citizen Kane*” há um protagonista no presente: um jornalista que decide tentar descobrir quem era realmente Kane a partir das suas últimas palavras. Com cada entrevistado, encontramos um novo protagonista que conta sua história própria (seu amigo, Jedediah Leland; sua esposa, Susan Alexander, etc.). Com cada nova história, saltamos do presente ao passado, mas internamente cada uma delas mantém uma linearidade.

Em “*Dolores Claiborne*”, encontramos uma história no presente, protagonizada por Selena e outra no passado, protagonizada pela sua mãe, Dolores. Selena é uma jornalista que perdeu todo contato com sua mãe, anos atrás. Mas, ao saber que Dolores foi acusada pelo assassinato de uma idosa que estava sob seus cuidados, volta ao esquecido povoado natal onde -- com muito pesar -- deve reconstruir a difícil relação com sua mãe.

A história do passado conta a vida de Dolores quando Selena ainda era uma criança. Dolores tem um marido violento e alcoólatra. Alguns indícios a levam a temer pela integridade da sua filha e decide que deve colocar um ponto final nesse assunto. O filme salta para frente e para trás no tempo, à medida que alterna entre uma história e outra; mas conserva uma ordem cronológica tanto na história de Dolores quanto na de Selena, já que cada vez que retoma uma história o faz em um momento posterior à última.

Como comentário final, adicionaremos que alguns filmes (como “*Dolores Claiborne*”) costumam alternar claramente entre duas histórias: uma no passado e outra no presente. Aronson chama esta variante de “estrutura em *flashback*”, mas considero que, em essência, não tem suficientes características distintivas para diferenciá-las da estrutura sequencial linear: ambas têm duas ou mais histórias em diferentes dimensões do tempo, que se cruzam em algum ponto, com um roteiro final que não apresenta um tempo linear e histórias que conservam a ordem cronológica.

Estrutura sequencial não linear

Neste tipo de estrutura não existe uma ordem cronológica no roteiro final nem nas histórias individuais. Das estruturas sequenciais é a que exige maior participação por parte do espectador e, conseqüentemente, é a que corre o maior risco de desorientá-lo e perder sua atenção. No entanto, corretamente utilizada, pode potencializar a viagem emocional a níveis muito altos.

Na estrutura sequencial não linear, o roteiro final salta para frente ou para trás no tempo, mas ao mesmo tempo, cada regresso a uma história em especial pode ser realizado em um momento posterior ou anterior ao da última vez que a visitamos. Vejamos a seguir uma figura de como seria um roteiro em estrutura sequencial não linear.

FIGURA 42 – Estrutura sequencial não linear

Neste exemplo, podemos apreciar que o roteiro final não mantém uma cronologia, já que não está organizado cronologicamente do menor para o maior (apresenta a seguinte ordem: dias 5, 8, 0, 5, 3, 4, 2, 6, 9 e 7). Se separarmos as histórias, também não estão ordenadas cronologicamente da menor para a maior. Neste exemplo, a **História 1** aparece na seguinte ordem: dias 5, 0, 3, 2 e 6. Por outro lado, a **História 2** aparece na seguinte ordem: dias 8, 5, 3, 4, 6, 9 e 7.

Seguindo com a analogia que usamos nas outras estruturas, neste caso, o roteirista é como um editor que recebe o material registrado pelas 3 câmeras do exemplo, mas não tem nenhuma restrição. Seu reprodutor tem um botão de rebobinado e avanço que permite escolher livremente as porções de material que vai usar. Cada vez que usar o material da câmera 1, 2 ou 3, pode decidir seguir adiante desde o ponto deixado na entrada anterior ou rebobinar e usar uma porção de material que corresponde a um momento anterior ao da última vez.

Por exemplo, o roteirista pode começar o filme com a história de Ana no momento em que está dando à luz e acontece o terremoto; logo passar para a história de David no momento em que vai se suicidar e é salvo milagrosamente pelo mesmo terremoto; a seguir pode voltar à história de Ana, mas no dia anterior ao parto, quando sua mãe lhe diz que tem um mau pressentimento em relação ao seu bebê; a seguir, pode passar para a história de David, quando ele conhece a garota pela qual tentará se suicidar depois. Por último, pode voltar à história de Ana quando visita o túmulo do seu bebê, morto durante o parto.

Encontramos exemplos deste tipo de estruturas em “21 Grams” (2003, escrito por Guillermo Arriaga) e “Pulp Fiction” (1994, escrito e dirigido por Quentin Tarantino).

Técnicas para neutralizar problemas das estruturas sequenciais

Como dissemos anteriormente, as estruturas alternativas podem apresentar problemas de unidade, ritmo, significado e fechamento se não forem usadas corretamente. Uma condição *sine qua non* ao escrever um roteiro utilizando estruturas alternativas é trabalhar cada história por separado e conseguir uma sólida estrutura clássica.

Recordemos que cada história é como uma peça do grande quebra-cabeça final, por isso, necessitamos que cada uma tenha uma forma precisa, exata, definida. Não podemos ter peças difusas, incompletas ou que pos-

sam ser rompidas quando as manipulamos. Paradoxalmente, para escrever uma história em uma estrutura alternativa precisamos de uma grande dose de estrutura clássica. Como Aronson comenta, é praticamente impossível lidar com uma estrutura alternativa sem ter um domínio absoluto sobre a estrutura clássica.

Ter histórias individuais com uma sólida estrutura clássica é condição necessária, mas não suficiente. Escrever um roteiro em uma estrutura alternativa é uma tarefa enorme e exponencialmente mais complexa que um roteiro em estrutura clássica. Não só temos que conseguir que cada história funcione individualmente, mas também que o faça em relação ao resto das histórias. Por isso, diríamos que um roteiro que combina, por exemplo, 4 histórias não é 4 vezes mais difícil que um roteiro em estrutura clássica e sim 16 vezes. De fato, não só devemos ter cuidado para que as 4 histórias sejam sólidas, mas que as relações entre cada uma delas também o sejam. É necessário conseguir que estas relações sejam orgânicas, para evitar problemas de unidade, ritmo, significado e fechamento.

Afortunadamente, há algumas técnicas que nos ajudam na tarefa de conectar as histórias de forma organizada, coordenada e harmônica. Ao longo da minha experiência como autor e consultor de roteiros baseados em estruturas alternativas, combinei algumas técnicas sugeridas por Aronson com outras que fui descobrindo na prática. Desta combinação surgiu a lista que veremos a seguir, onde junto à explicação das técnicas, indica-se o tipo de problema (de unidade, ritmo, significado ou fechamento) que ajudam a resolver:

- **Conexão temática:** Consiste em encontrar denominadores comuns a todas as histórias. Para aplicar esta técnica, o roteirista constrói as histórias ao redor de um ou vários eixos temáticos comuns. Geralmente, cada história expõe diferentes pontos de vista sobre um mesmo tema (por exemplo: o amor, o sacrifício, a realização pessoal, etc.). Esta é talvez a mais importante das técnicas já que, como vimos anteriormente, sua falta pode provocar sérios problemas nos níveis de atenção do público. A conexão temática é quase uma condição indispensável e é usada para melhorar aspectos relativos à *unidade* e *significado*.
- **Conexão geográfica ou física:** Consiste em construir histórias que ocorrem em um mesmo espaço (país, cidade, bairro, etc.) ou cada um em um lugar contrastante (a floresta amazônica/a Antártida, uma cidadezinha/uma grande cidade, etc.). Esta técnica pode ser aplicada por semelhança ou contraste e serve para melhorar principalmente questões de *unidade*.
- **Conexão social:** Nesta técnica, cada história se refere a um grupo

social por semelhança ou contraste (história de senhoras ricas, ou história de uma senhora rica, uma de classe média e uma pobre, etc.) É usada para melhorar aspectos relativos à *unidade* e *significado*.

- **Conexão por limite temporal:** Muitos filmes utilizam um limite de tempo (geralmente estabelecido no começo) para dar um maior sentido de *unidade* e *fechamento*. Por exemplo: histórias de fim de milênio, histórias dos três dias anteriores à colisão de um cometa contra a Terra, etc.
- **Utilização de personagens facilitadores:** Consiste no uso de personagens não protagonistas que se relacionam com os protagonistas de cada história e se movem entre eles facilitando a passagem de um a outro. Seu uso ajuda a melhorar o *ritmo*.
- **Utilização de eventos conjuntos:** Aqui, o roteirista cria um fato que aparece em todas as histórias e que geralmente tem um significado especial em relação ao tema central — idealmente deveria coincidir com um ponto estrutural em cada história. Muitas vezes, é utilizado como ponto de referência para orientar o espectador sobre a dimensão de tempo, para gerar um clímax conjunto, etc., e permite melhorar questões de *unidade*. Se for relacionado com a temática central, também serve para o *significado*. E se for usado para um clímax conjunto, ajuda a melhorar questões de *fechamento*. Esta técnica é praticamente usada em todas as estruturas sequenciais. Na estrutura sequencial em paralelo costuma ser utilizada para unir as histórias até o final; nas estruturas sequenciais linear e não linear, é comum servir como pontos de referência temporal.
- **Utilização de sequências de uma história que se fundem em outras:** Este recurso consiste em unir as ações de duas ou mais histórias de forma que a passagem de uma a outra ocorra de maneira quase imperceptível. Começa contando a história de um protagonista que se cruza com a de um segundo protagonista e, em seguida, continua contando a do segundo, tornando quase imperceptível o salto de uma história para outra. Poderíamos dizer que nesta técnica as histórias ocorrem perto umas das outras, mas não se tocam porque as personagens quase não interagem. Seu uso ajuda a melhorar o *ritmo*.
- **Utilização de eventos de uma história que afetam a outra:** Esta técnica é similar à anterior, mas aqui a atitude de um protagonista afeta diretamente a linha externa da história de outro protagonista. Por exemplo, o protagonista da história 1 é um ladrão que rouba de um banco o dinheiro que o protagonista da história 2 precisa para pagar uma dívida pela qual está jurado de morte. Diferente da técnica anterior, na qual os protagonistas não interagem, aqui cada um age diretamente sobre o desenvolvimento da história do outro. Também se distingue da técnica de utilização de um evento comum, já que este evento não envolve todas as histórias. É usada para melhorar problemas de *unidade* e *ritmo*.

- **Utilização de viradas para mudar de história:** É um recurso importantíssimo e quase uma condição indispensável para manter o ritmo. Consiste em deixar cada história em uma pergunta aberta, um evento inesperado ou uma virada antes de passar à seguinte. O roteirista manipula os níveis de atenção ativo e latente, desta forma, o espectador presta atenção à segunda história, mas mantém latente a pergunta sobre a primeira. Igual ao que acontece com a estrutura clássica truncada, evita-se a frustração que o público sente se deixamos de contar uma história que está agradando, já que a virada fornece uma sensação de “corte” ou “fechamento”. Ao retomar as histórias abandonadas, a conexão é quase imediata e permite resolver grande parte dos problemas de *ritmo*.

Estruturas sequenciais de múltiplos protagonistas

As estruturas de múltiplos protagonistas são outros modelos que permitem contar mais de uma história com mais de um protagonista, mas conservam algumas características similares à estrutura clássica. Na estrutura clássica, temos um protagonista e um conflito dramático principal, nas de múltiplos protagonistas ocorre a mesma coisa, só que o protagonista, ao invés de ser uma pessoa, é um *grupo* de pessoas com um conflito dramático *comum*.

No entanto, já uma característica que não encontramos na estrutura clássica: à história grupal são agregadas as histórias individuais de cada membro do grupo. Neste grupo, todos os membros têm similar importância dramática e à medida que cada um desenvolve sua história individual, conta-nos uma parte da história grupal. Corretamente utilizadas, as estruturas de múltiplos protagonistas não interrompem o relato quando um membro sai do centro da ação e outro toma seu lugar.

FIGURA 43 – Estruturas de múltiplos protagonistas

Neste tipo de estrutura, a dimensão temporal principal é marcada pela história grupal e geralmente tem uma ordem linear. Mas as histórias individuais (a história pessoal que nos conta cada membro) podem ou não estar na mesma dimensão de tempo. Em alguns casos, as histórias individuais são geradas dentro do período de tempo da história grupal e, em outros casos, podem se desenvolver por completo em outra dimensão de tempo. Se não dividem a mesma dimensão temporal, é comum recorrer ao *flashback* (salto para trás no tempo), mas também se pode utilizar o *flashforward* (salto para frente no tempo) ou ainda o salto a um tempo ou realidade alternativa (a série “Lost” utilizou todas estas variantes em diferentes temporadas).

O conflito dramático grupal está relacionado normalmente com a sobrevivência (física ou metafórica) do grupo (por isso Aronson o denomina “macro de sobrevivência”). As estruturas de múltiplos protagonistas costumam ser especialmente úteis quando o roteirista deseja explorar diferentes tipos de respostas a um problema comum. Por esta razão, os membros do grupo costumam ser diferentes variantes do mesmo tipo de personagem (por exemplo, em *Galaxy Quest*, o protagonista é um grupo de atores frustrados onde cada membro representa uma variante: a atriz condenada pelo seu corpo, o ator clássico que não conseguiu reconhecimento, o mau ator transformado em ídolo, etc.).

Encontramos exemplos de estruturas de múltiplos protagonistas em filmes como “El Método” (2005, escrito por Mateo Gil e Marcelo Piñeyro), “Cube” (1997, escrito por André Bijelic, Vincenzo Natali e Graeme Man-

son), “*Galaxy Quest*” (1999, escrito por David Howard e Robert Gordon), “*Esperando la carroza*” (1985, escrito por Jacobo Langsner e Alejandro Doria). “*Armageddon*” (1998, baseado na história de Robert Roy Pool e Jonathan Heinsleigh; adaptado por Tony Gilroy e Shane Salerno; e com roteiro de Jonathan Heinsleigh e J. J. Abrams), e a série “*Lost*” (2004 a 2010, criada por J. J. Abrams, Jeffrey Lieber e Damon Lindelof).

Na minissérie “*Lost*”, por exemplo, os membros do grupo são diferentes versões dos sobreviventes de um acidente aéreo e dividem um conflito dramático comum: querem voltar para casa, mas não sabem onde estão, não têm meios para comunicar-se e há pessoas e eventos estranhos na ilha que ameaçam suas vidas. À medida que o relato avança, também vão se desenvolvendo as histórias individuais de cada membro do grupo. Estas histórias individuais têm uma relação estreita com a história grupal. Por exemplo, quando os sobreviventes descobrem uma arma, Sawyer (um perigoso delinquente) se apropria dela e a usa para impor sua vontade. Os outros conseguem recuperá-la e a entregam a Kate, acreditando que assim estarão a salvo. Mas o espectador conhece a história passada de Kate (que é acusada de assassinato e potencialmente mais perigosa que Sawyer) e sabe que a decisão do grupo pode ser um perigo ainda maior para a sobrevivência do grupo. Nesta minissérie, os roteiristas levaram adiante uma tarefa titânica, não apenas pela quantidade de personagens e histórias e sua qualidade (declinante nas suas últimas temporadas), mas porque combinaram a estrutura de protagonistas múltiplos de lugar com a de estruturas sequenciais (em paralelo, lineares). Podemos dizer que se trata de uma superestrutura fractal composta por fractais.

FIGURA 44 – Tipos de estruturas de múltiplos protagonistas

Tipos de estruturas de múltiplos protagonistas:

- * de missão
- * de reencontro
- * de lugar

Aronson distingue três tipos de estruturas de múltiplos protagonistas: “de missão”, “de reencontro” e “de lugar”. No entanto, as características essenciais das estruturas de múltiplos protagonistas são mantidas iguais nos três tipos. De fato, os tipos de estruturas sequenciais diferem não tanto em sua estrutura, mas também no *conteúdo*, já que fazem referência principalmente ao tipo de conflito, às características do grupo e às técnicas a aplicar em cada uma.

Estrutura de múltiplos protagonistas de missão

O conflito grupal

Neste tipo de estrutura, a história principal gira em torno de um grupo de pessoas que recebe uma missão, e o conflito dramático grupal está centrado geralmente em se o grupo conseguirá sobreviver aos perigos da mesma. Normalmente, trata-se de uma sobrevivência *física* (não metafórica) de grupo.

As histórias normalmente apresentam um grande dinamismo em relação à duração da ação e potencial visual, já que o foco está posto na linha externa. As personagens brigam principalmente contra forças antagônicas alheias ao grupo (forças da natureza e outros grupos) e se movem por uma grande variedade de cenários para realizar sua missão, o que “abre” a história e lhe dá um grande potencial visual.

O grupo

Na estrutura de múltiplos protagonistas de missão, os membros do grupo podem ou não conhecer-se anteriormente. Assim como em todas as estruturas de múltiplos protagonistas, muitos membros costumam ter uma importância dramática similar, ainda que possa aparecer a figura de um líder ou, como diz Aronson, um “personagem dominante”.

Esta figura costuma ser quem obriga os outros a realizar ações que podem ser perigosas e assim pode atuar em alguns momentos como uma espécie de antagonista dentro do próprio grupo, gerando um problema interno a ser resolvido pelo grupo. Também permite a troca de lealdades e, consequentemente, o desenvolvimento das histórias individuais dos membros do grupo.

As histórias individuais

Se os membros do grupo se conhecem anteriormente, as histórias individuais podem fazer referência a velhos problemas ou experiências que podem colocar em risco a sobrevivência do grupo. Por exemplo, no filme *Galaxy Quest*, um grupo de atores de uma série de ficção-científica é convocado por uns extraterrestres (que acreditam que a série é um documentário) para derrotar o poderoso e malvado Sarris. O ator Jason Nesmith

(que funciona como “personagem dominante”) é o falso capitão do grupo e teve um *affair* com uma das atrizes: Gwen DeMarco. A passada história de amor não terminou bem e ambos deverão superar suas diferenças e trabalhar juntos se quiserem sobreviver à missão.

As histórias individuais em uma estrutura de missão podem ser contadas totalmente no passado (através de *flashbacks*); parcialmente no passado (com uma parte em *flashback* e outra parte enquanto realiza a missão) ou totalmente no presente (através dos diálogos, as personagens contam o que aconteceu no passado).

Se os membros do grupo não se conhecem, as histórias individuais às vezes se referem às questões pessoais que cada um carrega nas suas vidas e que dificultam a realização da missão ou colocam o grupo em perigo. Outras vezes, podem estar relacionadas com problemas de liderança, traições, lealdades seletivas, etc. Neste caso, as histórias individuais são contadas totalmente no presente, já que começam a partir da formação do grupo.

Estrutura de múltiplos protagonistas de reencontro

O conflito grupal

A história principal trata de um grupo de pessoas que se conhecem no passado e se reúnem depois de uma longa separação causada por problemas ainda não resolvidos. O motivo da reunião geralmente é para celebrar um ritual de passagem: um nascimento, uma morte, um casamento, etc.

O conflito dramático grupal se refere a se o grupo conseguirá resolver seus conflitos do passado e manter-se unido. Trata-se obviamente de um tipo de sobrevivência *metafórica* na qual a separação do grupo equivale a sua “morte”. Diferente da estrutura de missão, aqui se acentuam os conflitos interpessoais. A ação costuma ocorrer quase sempre em uma mesma locação e, sendo assim, pode ser menos dinâmica.

O grupo

Neste caso, normalmente o grupo existia como tal no passado, mas houve problemas que fizeram com que seus membros se separassem. Às vezes, a dissolução do grupo tem a ver com o tempo e a distância, que

determinou uma separação mais progressiva. No entanto, nestes casos, as mudanças ocorridas nos seus membros (que já não são o que costumavam ser) costumam ser a fonte de conflitos na história do presente.

Esta história gira ao redor de se os membros conseguirão resolver os problemas do passado (ou causados pela passagem de tempo) para conseguir a sobrevivência metafórica do grupo. Como consequência, os membros *necessariamente* devem se conhecer antes do reencontro.

As histórias individuais

As histórias individuais podem ser apresentadas e resolvidas totalmente no presente, ou ainda começar no passado (que visitamos através de *flashbacks*) e resolver-se no presente. Por exemplo, em “Esperando la carroza” (1985, escrito por Jacobo Langsner e Alejandro Doria), a família se reúne para o velório de Mamá Cora e as mentiras e enganos trazidos do passado afloram. Estes problemas do passado são contados através dos diálogos dos protagonistas, por isso, as histórias individuais são apresentadas e resolvidas no presente.

Estrutura de múltiplos protagonistas de lugar

O conflito grupal

Aqui, a história principal trata de um grupo de pessoas (que podem ou não se conhecer antes) que acaba preso (literal ou metaforicamente). O conflito dramático grupal gira em torno a se o grupo conseguirá liberar-se do lugar que ameaça sua sobrevivência (física ou metafórica).

Trata-se de um lugar físico, o catalisador é o evento que determina o confinamento em si: um maníaco sequestra um grupo de pessoas, uma tempestade derruba um avião e deixa seus passageiros numa ilha, etc. O foco do conflito dramático grupal depende do tamanho do espaço no qual o grupo está confinado. Se for um espaço reduzido (como no filme “*Cube*”), a história tem possibilidades limitadas de dinamismo, no que diz respeito à ação e ao potencial visual. Para compensá-lo, o conflito grupal está focalizado nos conflitos interpessoais. Se, por outro lado, se tratar de um espaço amplo (como acontece, por exemplo, em “*Lost*”, onde o grupo

está preso em uma ilha) há mais possibilidades de dinamismo no que diz respeito à ação e ao potencial visual – ainda que os conflitos interpessoais possam desempenhar um papel de destaque.

Se for um lugar metafórico, nem sempre há um momento claro de confinamento que funcione como catalisador. No filme *“American Beauty”* (1999, escrito por Alan Ball), as personagens estão “presas” em seu papel social desde o princípio e o catalisador é a decisão de um dos membros do grupo — Lester — de romper com as regras. Por outro lado, no filme *“El Método”* (2005, adaptado ao cinema por Mateo Gil e Marcelo Piñeyro), um grupo de executivos fica “preso” na sua ambição, o que os impede de deixar o processo desumano de seleção de pessoal ao qual se submetem. Aqui, o catalisador é claramente o momento em que todos decidem submeter-se às regras do jogo.

O grupo

No lugar físico, os membros costumam ser pessoas que não se conhecem e que simplesmente estão no lugar e no momento equivocados quando acontece o confinamento. Aqui, a figura de “personagem dominante” ou líder que descrevemos anteriormente assume grande importância, já que permite uma fonte inesgotável de conflitos interpessoais dentro do grupo. Também pode aparecer o “traidor interno”, isto é, um membro do grupo que se revela contra a personagem dominante e age contra seus objetivos ou trata de se desfazer dele. Por momento, age como uma espécie de antagonista, já que não pode colocar o grupo em perigo. Isto confere à história mais oportunidades de conflitos interpessoais e potencia o desenvolvimento das histórias individuais dentro do contexto do lugar.

Por último, pode haver um “infiltrado”, isto é, uma personagem que aparenta ser parte do grupo, mas em realidade forma parte dos antagonistas externos. Por exemplo, em *“El Método”* é Ricardo (o infiltrado da empresa no grupo de candidatos); em *“Lost”* há vários infiltrados; entre eles, a personagem de Bem, que se faz passar por sobrevivente de um acidente na ilha quando, na verdade, é o arqui-inimigo contra o qual o grupo está lutando.

Se o lugar for metafórico, os membros do grupo podem ou não se conhecer de antes. Neste tipo de lugar, às vezes aparece a figura de um “forasteiro”. Trata-se de uma personagem que está junto ao grupo, mas não faz parte deste e o questiona. O forasteiro ajuda a redefinir o grupo, ao fazer perguntas e desafiar suas crenças, valores, etc. Por exemplo, em *“American Beauty”* é a personagem de Ricky Fitts (o adolescente vizinho).

As histórias individuais

As histórias individuais podem acontecer no presente (a partir da interação do grupo), totalmente no passado (normalmente relatam fatos do passado que têm um impacto direto no conflito grupal) ou parcialmente no passado (começam no passado e terminam se resolvendo no presente).

Técnicas para neutralizar problemas das estruturas de múltiplos protagonistas

As técnicas que vimos anteriormente para neutralizar problemas das estruturas sequenciais podem ser de grande ajuda em uma estrutura de múltiplos protagonistas — principalmente aplicáveis para relacionar histórias individuais.

Um primeiro passo é determinar a que tipo de estrutura de múltiplos protagonistas nossa história pertence. Cada um dos três tipos implica em características específicas dos tipos de conflito grupal sobre os que criamos nossa história principal.

A seguir, resumimos as técnicas específicas para estruturas de múltiplos protagonistas.

- **Desenvolvimento de histórias em separado:** Consiste em trabalhar cada uma das histórias individuais e a história do grupo de forma independente, aplicando a estrutura clássica. Em cada história individual, teremos um protagonista e um conflito dramático principal. Na história grupal mantêm-se praticamente as mesmas características, só que o protagonista é um *grupo*. A história grupal deve ser interessante, mas sem muitas viradas, já que não há tempo para desenvolvê-la. Deve-se planejar estrategicamente, buscando o máximo potencial de desenvolvimento para as histórias individuais. Esta técnica pode ser aplicada aos 3 tipos de estruturas de múltiplos protagonistas.
- **Utilização do “macro de sobrevivência”:** Esta técnica se refere a estabelecer o conflito dramático da história grupal ao redor da pergunta ativa central: o grupo conseguirá sobreviver? No caso do tipo de missão, refere-se a sobreviver aos perigos da missão, no caso do reencontro, sobreviver aos problemas não resolvidos do passado e, no caso de lugar, sobreviver ao confinamento.
- **Busca de pontos de conexão:** Também pode ser aplicada aos 3 tipos de estruturas de múltiplos protagonistas. Procura-se unir as histórias individuais entre si e estas histórias com a história grupal, aplicando as técnicas das estruturas sequenciais que tratamos anteriormente.
- **Estabelecimento precoce do grupo como protagonista:** Consiste em apresentar o catalisador (a ameaça do grupo) o mais

rápido possível. Isto ajuda a deixar claro que a história trata de um grupo. De outro modo, o público tentará situar um protagonista entre todas as personagens, resultando em confusão e, finalmente, perda do interesse. É necessário estabelecer a normalidade do grupo e de seus membros de forma sumamente econômica, caso contrário, o primeiro ato pode se prolongar por muito tempo. Esta técnica é igualmente válida para os três tipos de estruturas de múltiplos protagonistas.

- **Desenvolvimento de linhas internas:** As relações entre os membros do grupo são o motivo de ser de qualquer um dos 3 tipos de estrutura de múltiplos protagonistas. É necessário evitar que se enfoquem brigas sobre o passado sem relação direta com o presente.
- **Criação de membros ao redor de um tipo:** Outra técnica igualmente aplicável aos 3 tipos de estrutura de múltiplos protagonistas consiste em estabelecer um denominador comum na definição da caracterização do grupo e fazer com que cada membro seja uma variante do mesmo tipo de personagem. Um grupo pode ser caracterizado como “náufragos” e cada membro pode representar uma variante de náufrago: o náufrago valente, o covarde, o religioso, o pragmático, o pessimista, etc.
- **Utilização do arquétipo do herói:** Esta técnica serve principalmente para histórias do tipo de missão e consiste em aplicar o modelo do herói, só que no lugar de fazê-lo sobre um personagem, realiza-se sobre o grupo como tal.
- **Utilização de um personagem dominante:** É uma técnica aplicável a histórias em estrutura de múltiplos protagonistas de missão ou de lugar. Apesar de que nestes tipos há claros antagonistas externos, é recomendável potenciar os conflitos dentro do grupo. É uma situação similar às *road movies* onde, por não haver conflito entre os viajantes, estes apenas podem reagir contra as forças externas e, em consequência, a história ficaria estancada dramaticamente quando as personagens ficam sozinhas. Consiste em pegar um membro do grupo e transformá-lo em líder. Trata-se de um membro que se destaca dos outros e os obriga a tomar decisões que implicam em um risco ou perigo. Oferece à história um problema interno a ser resolvido e permite que cada membro reaja diante dele. Também permite a troca de lealdades e, conseqüentemente, o desenvolvimento das linhas internas. É importante evitar levar a personagem dominante ao extremo de transformá-la no único protagonista. Deve ser feito evitando que os outros membros do grupo se transformem em personagens voluntários colocados a serviço da história do líder.
- **Utilização de um forasteiro:** É a personagem que está junto ao grupo, mas não forma parte deste e o questiona. O forasteiro ajuda a redefinir o grupo, ao fazer perguntas e desafiar suas crenças, valores, etc. É utilizado principalmente na estrutura de lugar metafórico.

- **Utilização de um traidor interno:** É o membro do grupo que se revela contra a personagem dominante e trata de se desfazer da mesma. É uma fonte de conflitos interpessoais dentro do grupo e ajuda a dar suspense à história. Pode ser utilizado no caso de estrutura de múltiplos protagonistas de missão ou de lugar.

4.1.4 A sinopse de documentário

Consideramos necessário fazer uma menção especial sobre a pertinência da aplicação das estruturas narrativas, no caso de um documentário. É importante compreender que as estruturas narrativas se aplicam da mesma maneira para qualquer sinopse que utilize uma estrutura dramática para contar uma história (seja fictícia ou inspirada na realidade).

Um erro muito comum nas sinopses de documentários consiste em escrever sobre o *tema* ao invés de *contar a história*. Para quem avalia a conveniência de escolher nosso projeto, o importante é que contem como será o documentário, *não* que expliquem o tema.

Outro erro recorrente consiste em acreditar que pelo simples fato de ter escolhido um tema interessante, o documentário automaticamente também o será. A vida de San Martín (libertador argentino) é muito interessante, mas isso não garante que todos os documentários também o sejam. Se nosso documentário não for outra coisa além da transcrição da vida de uma pessoa ou a narração de um fato tal como o mesmo aconteceu, três coisas podem acontecer. Por um lado, demonstramos a quem avalia nossa proposta que o máximo que podemos aspirar é ser bons pesquisadores — não necessariamente bons roteiristas. Por outro, estaremos competindo com uma grande quantidade de projetos que oferecem exatamente o mesmo que nós: um relato cronológico sobre a guerra das Malvinas, a biografia de Borges, uma crônica sobre as invasões inglesas ao Rio da Prata, etc. Por último, como os fatos da realidade não nos pertencem, se os transcrevermos tal como aconteceram, corremos o risco de que alguém se aproprie de nossa proposta e a torne própria. Se não houver um verdadeiro tratamento autoral sobre os fatos, só poderíamos provar que a *ideia* de fazer o documentário foi nossa. Como vimos anteriormente, as ideias podem ser livremente usadas, já que a única coisa que a lei protege é a *obra*; isto é, a ideia moldada por um autor que deixa sua marca e cria uma obra.

Os documentos de roteiro de um documentário (isto é, a sinopse, o tratamento, a escaleta e o roteiro) devem deixar claro por que nós podemos contar a vida de San Martín de uma forma especial, única, original. Devem

demonstrar que parte do roteiro é mérito da realidade e que parte é mérito artístico do roteirista.

Aqui surge o problema da estrutura. Está claro que, quando falamos de documentário em sentido estrito, não podemos inventar um evento que nunca aconteceu para que funcione, por exemplo, como primeiro ponto de virada. Por isso, é fundamental uma exaustiva pesquisa -- por parte do Chefe de Pesquisa e sua equipe -- que forneça ao Roteirista-Editor e ao Roteirista informação suficiente para buscar o enfoque, o ângulo ou o ponto de vista a partir do qual a história vai ser tratada. Os eventos e as vidas das pessoas poucas vezes são apresentados com uma perfeita estrutura dramática. A equipe de roteiro deve buscar em toda a pesquisa o ângulo, o fato, o momento e o recorte da realidade que melhor se adapte a uma estrutura dramática.

Um herói de guerra nem sempre morre na batalha que mudou o curso da história. Às vezes, morre de velhice tendo levado uma vida normal e sem muitos sobressaltos depois da guerra. Isto não serviria como clímax, mas, talvez, se recortarmos o momento da última batalha, encontraremos uma apresentação do conflito bélico que logo foi se desenvolvendo e escalando até terminar em um cruel enfrentamento que decidiu a vitória de uma parte e a derrota da outra. Em outras palavras, uma estrutura dramática quase perfeita. Logo, podemos determinar de que ponto de vista o conflito será contado, isto é, quem é o nosso protagonista. É o capitão que desenvolveu a estratégia para ganhar a guerra? É o soldado raso que lutou no grupo perdedor? É o grupo de soldados vencedores com um objetivo comum (estrutura de múltiplos protagonistas)? São três personagens: um soldado, um camponês e uma criança; cada um com sua própria história (estrutura sequencial)? Como vemos, o trabalho do roteirista documentarista é árduo e implica em complexas decisões autorais. Acessar pesquisas sobre o tema e fazer um resumo não tem muito mérito artístico.

Para facilitar a tarefa de escrita de um documentário, é fácil pensar em eventos que já aconteceram ou processos terminados. Desta forma, evita-se um dos males crônicos do roteirista de documentário: o 3º ato. De fato, muitos documentários estão baseados em histórias que ainda estão em curso porque não existe um final; isto faz com que a escritura dos documentos de roteiro se torne impossível. Este problema é evitado se procurarmos, dentro da pesquisa ou da proposta, processos já finalizados e trabalharmos a partir deste ponto (a resolução do conflito dramático) para trás (a apresentação).

No entanto, há alguns casos em que um processo ainda não terminado no momento da escritura do roteiro de documentário pode ser resolvido. Em alguns casos, o roteirista pode planejar ou provocar fatos que

funcionem como parte da estrutura. Um exemplo disso é o documentário “*Bowling for Columbine*” (2002, escrito e dirigido por Michael Moore). Neste exemplo, Michael Moore visita Charlton Heston (presidente da *National Rifle Association*) e se apresenta como membro da mesma associação. Ao longo da entrevista, Moore -- que é contra o porte de armas de fogo -- provoca a Heston, que acaba expulsando-o de sua casa. Independentemente de acreditar se o documentarista deve ou não intervir na realidade, este exemplo ilustra uma das técnicas ou estratégias que podem servir na hora de escrever um documentário com uma estrutura dramática.

Mas, o que acontece com a sinopse de um documentário que não utiliza uma estrutura dramática? Se estiver utilizando uma estrutura de tese, é simples: apresenta-se a hipótese, desenvolve-se a pesquisa que a prova ou a refuta e termina-se com uma conclusão. Três atos, o primeiro ocupa 25% da extensão, o segundo, 50% e o terceiro, os 25% restantes. Às vezes, utiliza-se um formato similar a um ensaio no qual não há uma hipótese. Nestes casos, é comum usar um formato didático no qual se apresenta o tema geral, desenvolvem-se seus aspectos particulares e resolve-se com uma conclusão.

Recordemos que, independentemente da estrutura que utilizemos para contar nossa história e de que esta seja real ou não, o que faz com que funcione é que o espectador experimente a viagem emocional. Portanto, devemos encontrar ao final de cada ato algo interessante que permita substituir a função que cumprem o primeiro ponto de virada, o segundo ponto de virada e o clímax. De outra forma, o documentário corre o risco de resultar linear e previsível, provocando a progressiva perda de interesse do público (ou obrigando o produtor executivo a encontrar valores de produção que sirvam de “gancho” para o projeto).

4.1.5 Técnicas de trabalho para a sinopse

Uma vez determinada a estrutura e o gênero, o roteirista avança a escrita da sinopse. Muitas vezes, é útil determinar os pontos estruturais, antes de começar a escrever; desta forma, o trabalho é mais dirigido e eficiente.

Os “10 pontos estruturais” da história

A equipe de roteiro determina os “10 pontos estruturais da história”. Para este esquema, tomamos como exemplo um longa-metragem de 100 minutos:

- Protagonista
- Normalidade (minutos 1 a 15)
- Catalisador (minuto 15)
- Pergunta ativa central
- Plano (minutos 15 a 25)
- Primeiro ponto de virada (minuto 25)
- Resumo do 2º ato (em uma frase) (minutos 25 a 75)
- 2º ponto de virada (minuto 75)
- Clímax (minuto 95)
- Epílogo (minutos 95 a 100)

Uma vez que contamos com os “10 passos estruturais da história”, será muito mais fácil escrever a sinopse, já que o processo consiste quase em um jogo de completar espaços. No entanto, às vezes é difícil completar os 10 pontos estruturais da história sem conhecer muito sobre ela (só a premissa). Nestes casos, pode trazer benefício simplesmente começar a escrever a sinopse para ver aonde nos leva a história. Desta forma, podemos conhecer um pouco melhor as personagens e a história antes de completar os 10 pontos. Qualquer um destes (ou outros) caminhos é válido; o importante é o resultado: no final do processo, devemos ter uma sinopse que conte uma história corretamente estruturada e, para constatá-lo, devemos ser capazes de identificar os 10 pontos.

Caso nosso roteiro utilize uma estrutura alternativa, é recomendável completar os “10 pontos estruturais da história” e redigir uma sinopse por cada história, de maneira individual. Estes documentos serão apenas de uso interno. No final da apresentação para concursos, investidores, etc., redigiremos uma sinopse que reúna todas as histórias de uma forma atraente e clara (sem importar se é tecnicamente correta).

A “frase da história”

Uma variante dos “10 pontos estruturais da história” é construir uma frase com eles. Este modelo é útil para identificar os elementos da história facilmente e redigi-los em forma de oração. Trata-se do modelo “frase de história” que segue uma metodologia consistente em completar os espaços vazios (o roteirista deve substituir o que está entre parênteses com a sua história):

(O **protagonista**), ao deparar-se com (o **catalisador**) faz com que nos perguntemos se conseguirá (a **pergunta ativa central**). (O **protagonista**) decide (o **plano**) até que é surpreendido pelo (**primeiro ponto de virada**) o que o leva a responder através de (**uma série de ações e viradas, como consequência das ações das forças antagônicas e outros elementos, como o azar, etc.**). Até que (o **protagonista**) cai ao ponto mais baixo de perigo ou desesperança física quando ocorre (o **segundo ponto de virada**), mas reage e luta através de uma série de ações; até que finalmente responde à (**pergunta ativa central**), dando como resultado (o **clímax**). Depois disso, vem o (**epílogo**).

O Roteirista e o Roteirista-Editor se reúnem periodicamente para as sessões de edição do roteiro. Estas sessões costumam durar duas horas (depois deste tempo, começa-se a perder a concentração) e nelas, o Roteirista-Editor faz uma devolução das diferentes versões (geralmente 4 ou 5) até conseguir uma sinopse sólida e sem problemas estruturais. A razão de ser da sinopse é justamente concentrar-se na estrutura do roteiro e livrar-se desta tarefa para que nos próximos documentos a atenção se dirija a outros aspectos da história.

Uma condição fundamental para o desenvolvimento do roteiro, de acordo com a Metodologia DPA, é que não se avança para outro nível de complexidade (tratamento e, mais tarde, escaleta e roteiro) a não ser que o documento sobre o que se está trabalhando (neste caso, a sinopse) tenha resolvido os próprios problemas (neste caso, a estrutura dramática).

4.1.6 Como avaliar uma sinopse

Responda às seguintes perguntas:

- Mantém as conquistas da premissa?
- A redação é correta e reflete, dentro do possível, o estilo?
- Conta o “que?” da história, ao invés de explicar o “como?”?
- Tem uma extensão de 3 a 5 páginas? (para o caso de um longa-metragem)
- O conflito dramático da linha externa é suficientemente complexo para sustentar a atenção durante toda a duração do filme?
- Os atos mantêm as proporções correspondentes?
- A história e as personagens são suficientemente incomuns e críveis?
 - O protagonista é um personagem ativo?

- Perguntas para a ficção ou documentário com estrutura dramática (em caso de estruturas alternativas, faça estas perguntas para cada uma das histórias individuais):
 - Fica claro quem é o protagonista?
 - Ao longo de toda a história, o protagonista é um personagem ativo?
 - Fica claro quais são as linhas externa e interna?
 - A linha externa está desenhada para provocar o desenvolvimento da linha interna?
 - Na linha interna há um arco dramático claro? Há uma evolução nas relações do protagonista com outras personagens?
 - Na linha externa, fica claro o conflito dramático?
 - Na linha externa, a normalidade está apresentada apenas em seus aspectos essenciais, sem estender-se de maneira desnecessária?
 - Na linha externa, o catalisador quebra significativamente a normalidade, apresenta o conflito dramático principal e gera a pergunta ativa central?
 - Na linha externa, a pergunta ativa central é mantida ao longo de toda a história e é respondida afirmativa ou negativamente no clímax?
 - Na linha externa, o protagonista gera um plano para resolver o problema dramático apresentado pelo catalisador?
 - Na linha externa, o primeiro ponto de virada impossibilita o plano? Gera surpresa? Eleva o risco dramático? É suficientemente forte para enviar a história em uma nova direção e fechar o primeiro ato?
 - Na linha externa, durante o segundo ato, há suficientes viradas, surpresas, dificuldades e abismos para manter a atenção do público?
 - Na linha externa, o segundo ponto de virada gera surpresa? Eleva o risco dramático? É suficientemente forte para levar a história a uma nova direção e fechar o segundo ato?
 - Na linha externa, o clímax responde, sim ou não, à pergunta ativa central?
 - Na linha externa, no terceiro ato, há um epílogo que ajuda a baixar a tensão até o final?
 - O catalisador, o primeiro ponto de virada, o segundo ponto de virada e o clímax têm uma referência direta com a pergunta ativa central?

- Se a linha externa utiliza uma estrutura alternativa, foram solucionados os problemas de unidade, significado, ritmo e fechamento?
- Perguntas para um documentário em estrutura de tese:
 - A hipótese -- ou o tema -- é apresentada claramente no primeiro ato?
 - No final do primeiro ato, há um elemento forte que surpreenda o público e dê por terminada a apresentação da hipótese e seu contexto?
 - O segundo ato apresenta o desenvolvimento de uma forma suficientemente original, dinâmica e interessante para manter a atenção do público?
 - No final do segundo ato, há um elemento forte que surpreenda o público e dê por terminado o desenvolvimento da hipótese?
 - No terceiro ato, a hipótese é comprovada ou refutada? Há uma conclusão? Há um elemento final que leva ao maior pico de atenção do público?

O Roteirista-Editor realiza uma avaliação com base neste questionário e seguirá trabalhando junto ao roteirista nas diferentes reescrituras até que todas estas perguntas sejam respondidas de maneira positiva. Isto é um processo difícil que exige um grande domínio da técnica narrativa e uma alta dose de pensamento vertical. O importante é concentrar a energia em resolver a estrutura para que nos próximos níveis de desenvolvimento, possamos enfocar em outras questões que serão descritas mais adiante.

Uma vez que o Roteirista-Editor considera que as perguntas sobre a sinopse foram respondidas satisfatoriamente, leva-a ao Produtor Executivo, que deve dar o visto antes de começar a trabalhar no tratamento.

Metodologia dpa-8º Passo

4.2 Avaliação 1

O Produtor Executivo reúne os líderes da equipe (Roteirista-Editor, Diretor de *Marketing* e Diretor de Negócios). O Roteirista-Editor expõe a sinopse e explica sua estratégia de desenvolvimento de roteiro para os próximos documentos. O Diretor de *Marketing* e o Diretor de Produção dão sua opinião sobre

a viabilidade do projeto a partir do seu ponto de vista. Obviamente, ainda é muito cedo para poder dar uma opinião acabada, mas é possível opinar sobre questões gerais, por exemplo, para um Diretor de Produção já poder ter uma ideia do nível de orçamento. Caso seja uma história com uma estrutura alternativa, locações em lugares remotos e uma grande quantidade de personagens, evidentemente não se trata de um filme de orçamento baixo.

É importante esclarecer a questão das opiniões dos líderes de equipe. Quando o Produtor Executivo os convoca, espera que cada um fale *de acordo com o papel que lhe corresponde*; existindo um especialista em roteiro, não teria sentido que o Diretor de *Marketing* opinasse se a estrutura da história está ou não correta. Pode, caso corresponda, opinar sobre o potencial de comerciabilidade de determinado gênero, tipo de histórias, de personagens, etc.

Uma vez cumprida esta função, os membros podem falar informalmente sobre as ideias que tiveram ou sobre os aspectos da história que geraram interesse, dúvidas, rejeição, etc. Na maioria dos casos, as equipes de desenvolvimento estão formadas por pessoas com grande afinidade e estas conversas informais ocorrem de maneira espontânea. Muitas destas avaliações são feitas ao redor de um churrasco, tomando chimarrão ou um café com leite e *medialunas* (caso se esteja na Argentina). Isto sempre é positivo, não só porque o Roteirista-Editor pode ter alguma boa ideia, mas também porque contribui para o entusiasmo ao redor do projeto e para o sentido de pertencimento do grupo.

Se, após esta primeira avaliação, o Produtor Executivo achar que faz sentido avançar na direção proposta, confirma sua aprovação e o Roteirista-Editor continua com a elaboração do tratamento. Se, considerando as opiniões dos Diretores de *Marketing* e de Produção, o Produtor Executivo achar que é necessário introduzir modificadores na história, o Roteirista-Editor volta ao passo anterior de nossa Metodologia para obter uma nova versão da sinopse.

No caso extremo do Produtor Executivo considerar que o projeto é inviável (algo pouco habitual para esta altura do desenvolvimento), a Produtora deve ser consultada.

Como última instância de decisão, a Produtora pode ordenar o cancelamento do projeto. Neste caso, a equipe de desenvolvimento recebe o estipulado por contrato e é dissolvida (ou inicia-se o desenvolvimento de um novo projeto).

Em muitos projetos “pessoais”, a Produtora está formada pelos mesmos integrantes da equipe de desenvolvimento. Aqui, cada membro desenvolve duas funções: a do seu papel na equipe e a do seu papel como sócio da “produtora”. É importante que se mantenha uma ordem neste processo: primeiro, cada membro dá a sua opinião a partir do papel que desenvolve dentro da equipe e, no final da avaliação, sua votação como sócio da produtora.

4.3 O Tratamento

O tratamento é um resumo da história contada por sequências que tem uma extensão equivalente a uma quinta parte do roteiro. Se utilizarmos uma tipografia Courier New tamanho 12 e espaço simples, o tratamento de um longa-metragem de 100 minutos ocupa ao redor de 20 páginas tamanho A4.

Apesar de contar a história sequência a sequência, isto não significa que tenhamos que identificá-las ou numerá-las. Ao contrário, a organização sequência a sequência é um guia para que o roteirista mantenha uma mesma proporção na concentração da informação, o que para o leitor deve ser absolutamente transparente. Por isso, o tratamento é um texto escrito corrido, sem divisões.

No tratamento, resumimos as ações de cada sequência e contamos do que as personagens falam, já que o tratamento não deve ter diálogos (salvo alguma frase absolutamente indispensável). Também não deve ter indicações técnicas — da mesma forma que nenhum outro documento do roteiro.

Os objetivos principais do tratamento são, em primeiro lugar, desenvolver com mais detalhes os conflitos dramáticos da linha externa que já delineamos na sinopse. Em segundo lugar, deve desenvolver a linha interna — uma vez apresentada a ação dramática, é o turno de trabalho do que *realmente* acontece com as personagens debaixo das suas ações. Desta forma, as personagens ganham vida própria, permitindo ao roteirista trabalhar sobre a tridimensionalidade e a credibilidade.

Devido ao seu maior nível de detalhe, no tratamento ocorre um aumento significativo dos elementos que delineiam a história e que permitem trabalhar sobre o subtexto, deixando claro o estilo ou a “marca autoral”. De fato, o tratamento é o primeiro documento onde a “pluma” do autor começa a tomar força. E não nos referimos unicamente ao estilo de redação e sim ao estilo autoral em sua mais ampla acepção. O roteirista começa a deixar sua marca através da montagem, da caracterização, da escolha das locações, da arte, da trilha sonora, da representação, etc. (mais adiante trataremos deste tema).

FIGURA 45 – O Tratamento

O tratamento é:

- * uma síntese de 20 páginas (para um filme de 100 min)
- * que conta a história completa por sequências
- * desenvolve com mais detalhes a linha externa e a interna
- * trabalha a tridimensionalidade e a credibilidade das personagens
- * e deixa claro o estilo autoral

4.3.1 Ato, sequência, cena

Para descrever um tratamento, é lógico que tenhamos que saber o que é uma sequência. Trata-se de um conceito básico que qualquer profissional ligado ao trabalho audiovisual conhece. No entanto, nunca é demais esclarecer, principalmente porque, em alguns livros de roteiro (como o citado de McKee), é comum haver certa confusão na forma de utilizar este termo.

Começaremos explicando a menor unidade de medida: a cena. Em um roteiro, as cenas são identificadas com um cabeçalho que indica o número, o cenário (isto é, o lugar onde acontece a ação), se ocorre um interior ou exterior e se é de dia ou de noite. A cena está definida por duas variantes: tempo e espaço. Quando alguma dessas variantes muda, é o final de uma cena.

Se passarmos a uma unidade de medida maior, temos uma sequência. Aqui, a variável mais importante é a da *unidade dramática*. Uma sequência é como uma pequena história ou um episódio que faz parte da história geral. Pode estar composta por várias cenas ou apenas por uma, o importante é que se trata de um problema dramático ou tema particular (este tema será tratado ao falar da unidade dramática) e tem sua própria estrutura dramática clássica (com seus 3 atos, catalisador, pontos de virada e clímax). Às vezes, as sequências utilizam alguma das duas variantes de estrutura clássica para relatos curtos (a estrutura clássica simplificada ou a estrutura clássica truncada).

É de grande importância revisar cada sequência do tratamento para garantir que tenha sua própria estrutura narrativa; isto proporciona mais fluidez ao relato e, ao mesmo tempo, permite ao Roteirista-Editor identificar aquelas sequências que não vão a lugar nenhum e só fazem a história ficar estancada. Há, no entanto, uma exceção a esta regra; mesmo que cada uma das sequências tenha que fazer a história avançar, há momentos

em que precisamos que o público descanse e recupere o fôlego após uma sequência de alta carga dramática (como, por exemplo, um ponto de virada). Estas sequências são chamadas “de transição”. Estas sequências não precisam fazer o relato avançar e podem ser simplesmente sequências de montagem (com imagens e música), cômicas (com alguma piada que ajude a descontrair o público), ou de exploração de personagem (onde a caracterização ou os conflitos da linha interna são aprofundados). Este último tipo de sequência, de exploração de personagens, constitui um dos poucos momentos em que a linha interna da história pode surgir. Nela pode haver certo grau de exposição e as personagens podem falar dos seus conflitos internos ou de sua relação com outras personagens.

Se agruparmos várias sequências, chegamos à unidade de medida mais ampla em que se pode dividir uma história, que é o ato. A divisão da história em três atos tem sentido, já que todos os eventos (as sequências) que apresentam o conflito dramático podem ser agrupados no primeiro ato; os que o desenvolvem, no segundo ato e os que o resolvem, no terceiro ato.

4.3.2 O estilo

Antes, sinalizamos que na sinopse utilizamos uma grande dose de pensamento vertical, devido a sua natureza de ordem mais técnica. Um bom tratamento, no entanto, deve transmitir sensações e o estilo autoral, portanto, o pensamento lateral ganha espaço na tarefa criativa. Permite a exploração das personagens, as linhas de relação, as caracterizações, os clímax, as emoções, etc. e nos submerge na espera do sensorial.

O conceito de estilo nem sempre é totalmente compreendido. Sidney Lumet afirmou uma vez que estilo é a palavra mais incorretamente usada depois da palavra amor. Quando falamos de um estilo ou de uma “estética” (outro termo usado incorretamente) de um filme, assumimos que é território exclusivo do diretor. No entanto, é também uma área do roteiro. Parker acredita que o estilo é uma parte primordial na escrita do roteiro e que, às vezes, costuma ser a mais importante.

[...] a característica mais importante que está abaixo de todos os aspectos do estilo é o tom. A grande pergunta é se uma narrativa é de tom cômico, trágico ou dramático. Depois, dentro destes três tipos de tom, que estilo particular está sendo usado? Por exemplo, dentro do espectro cômico, as opções variam da paródia até a comédia disparatada, ao humor inteligente.

Cada tom particular é expresso através do estilo da narrativa em termos de caracterização, estilo visual, ação, diálogo, ritmo e estrutura dramática.[...] ⁴⁴. (T.N.)

O estilo é uma parte fundamental da escrita do tratamento -- e mais adiante, do roteiro -- que não se refere à redação e sim aos elementos da história em si. É o que nos faz reconhecer um personagem como “almodovariano” ou a uma imagem como “dantesca”. Uma vez determinado o tom (dramático, cômico ou trágico), o roteirista dispõe de uma série de recursos audiovisuais para contar a história, que vão imprimindo seu estilo, e que são os mesmos que, mais adiante, o diretor utilizará. Vejamos a seguir as ferramentas do estilo do roteirista, enumeradas por Parker:

“Locação

Não se refere apenas a onde acontece a ação da narrativa, mas também a que elementos do espaço são utilizados para complementar e destacar o estilo da narrativa. Por exemplo, é muito mais fácil gerar suspense à noite que à luz do dia. A locação para a confrontação ou revelação final pode fornecer não apenas elementos para a ação na cena, mas também atmosfera e suporte simbólico para as emoções na cena. As imagens da cena ou sequência inicial indicarão aos espectadores qual é o gênero.

Caracterização

Será aplicável não só as características físicas ou fisionômicas das personagens, mas também aos seus modos de expressão das emoções e ao leque de emoções que a narrativa contempla.

Diálogo

O diálogo pode ser utilizado de maneiras muito diferentes e é, a olhos vistos, um dos elementos mais potentes da caracterização. No entanto, o diálogo não nos fala apenas da personagem. Também se refere à exposição, ao contexto da ação e à emoção da narrativa.

O equilíbrio entre o diálogo e a ação

Cada gênero declara um equilíbrio entre a ação e o diálogo. Isto se reflete no estilo global da narrativa.

A montagem

O estilo de edição ou montagem que a narrativa adota possui um enorme impacto na duração das cenas e das sequências, no ritmo da

44 PARKER, 1999.

informação narrativa, no ponto de vista escolhido e no desenvolvimento das perguntas ativas.

O ponto de vista

Decidir o ponto de vista da narrativa e a maneira como será representado na tela constitui um assunto estilístico de vital transcendência. No entanto, também tem sua importância no que se refere ao enquadramento. Situar o público perto ou longe da ação, colocar um personagem sozinho em um espaço grande ou pequeno, ou perdido no meio da multidão, repercutirá fortemente na emoção transmitida pelo momento. Note-se que isso também significa saturar o roteiro com inúmeras indicações de câmera e sim descrever a imagem requerida de tal maneira que a escolha da posição da câmera seja óbvia.

A cor

O sentimento geral de uma narrativa é frequentemente determinado pelo esquema de cores dominante e adotado na descrição das sequências substantivas ou dos momentos mais emotivos. Isto pode ser refletido no roteiro através da introdução de umas poucas palavras-chave na descrição.

O som

Os roteiristas tendem a ignorar a trilha sonora a não ser no óbvio, isto é, diálogos, disparo de armas de fogo, colisões de automóveis, etc. No entanto, o leque de opções sonoras, do som ambiental e o silêncio até as canções, passando pela música de fundo, constituem uma excelente maneira para que o roteirista defina o estilo da narrativa. Note-se que, se quiser referir-se a uma música em particular, de modo algum deverá considerar que o leitor necessariamente terá sua mesma cultura musical, por isso, é recomendável descrever a natureza da mesma junto ao título.

Os efeitos especiais

Variam dos momentos óticos simples como, por exemplo, seguir a trajetória que descreve um frisbee através do ar, até a criação de mundos da mais delirante fantasia. Com esta variedade de opções, sua repercussão no estilo é igualmente variável; em todo caso, sempre é importante descrever, sucintamente, o que veremos na tela e não o que está acontecendo ao redor ou na mente de um personagem. Note-se que, ao trabalhar com o gênero fantástico ou com personagens imaginárias e fenômenos fantásticos, não só deverá contemplar sua representação na tela, mas também suas limitações. Destas limitações se derivarão o drama e a credibilidade dos acontecimentos irreais [...] ⁴⁵. (T.N.)

45 Ibidem.

4.3.3 A linha interna: arco dramático e relações com outras personagens

Outra característica do tratamento é que permite um maior desenvolvimento não apenas da linha externa, mas principalmente da linha interna. A sinopse firma a base da evolução do conflito interno principal do protagonista e da sua relação com as principais personagens; mas o tratamento os explora em um nível de detalhe significativamente maior.

Um tratamento deve ser capaz de desenvolver a linha interna do protagonista em toda sua expressão (isto é recomendável também para as outras personagens). No começo da história, o protagonista é de uma forma determinada; no final da mesma, ele precisa ter mudado. Os problemas que deve enfrentar e as decisões que toma ao longo da linha externa devem provocar a evolução da sua relação com as demais personagens (as histórias secundárias) e a evolução dos seus conflitos internos (seu arco dramático). Se isto não acontecer, será difícil que o espectador sinta empatia pelo protagonista e corremos o risco de que ele perca o interesse. McKee fala sobre o tema ao referir-se ao caráter ou personalidade da personagem:

O verdadeiro caráter se revela através das opções que cada ser humano escolhe sob pressão: quanto maior for a pressão, mais profunda será a revelação e mais adequada será a escolha que façamos da natureza da personagem. [...] A pressão é essencial. As decisões tomadas em situações nas quais não se arrisca nada significam pouco. Se uma personagem escolher contar a verdade, quando não se importaria em contar uma mentira, sua escolha será trivial e esse momento não expressará nada. Mas, se essa mesma personagem insiste em dizer a verdade quando a mentira lhe salvaria a vida, percebemos que a honradez faz parte da sua natureza.

Consideraremos a seguinte cena: dois carros avançam por uma estrada. Um é um furgão velho enferrujado cheio de baldes, rodos e vassouras. No volante, temos uma imigrante ilegal, uma mulher tímida e calada que trabalha no serviço doméstico por pouco dinheiro pago sem carteira assinada, que usa como único recurso para manter a sua família. Ao seu lado, há um espetacular Porsche novo, dirigido por um neurocirurgião brilhante e endinheirado. São duas pessoas que vivem em ambientes completamente diferentes, com crenças, personalidades e idiomas distintos, suas caracterizações são totalmente opostas. Logo, diante deles, um ônibus escolar cheio de crianças perde o controle e bate em uma ponte, ardendo em chamas e prendendo as crianças no seu interior. Agora, sob esta pressão enorme, descobrimos quem são realmente estas duas pessoas.

Quem decide se deter? Quem escolhe seguir seu caminho? Cada um tem motivos para seguir seu caminho. A mulher está preocupada

porque, caso se envolva, a polícia irá interrogá-la, descobrir que está ilegalmente no país, deportá-la para o outro lado da fronteira e sua família morreria de fome. O cirurgião teme que, se sofrer um acidente e queimar suas mãos, as mesmas mãos com as quais realiza milagrosas operações de microcirurgia, podem perder milhares de vidas dos seus futuros pacientes. Mas digamos que os dois pisem no freio e parem.

Esta opção nos dá uma pista sobre as personagens, mas, qual delas se deteve para ajudar e qual o faz por estar muito nervoso para continuar dirigindo? Suponhamos que ambos decidiram ajudar. Isto nos diz mais sobre as personagens. Mas, quem escolhe ajudar chamando uma ambulância e quem o faz entrando no ônibus em chamas? [...] Podemos descobrir que, na profundidade destas diferentes caracterizações, jaz uma humanidade idêntica –ambos estão dispostos a dar sua vida por um estranho. Ou pode ser que a pessoa que pensávamos que ia agir de maneira heroica, na verdade, é um covarde⁴⁶. (T.N.)

4.3.4 A biografia da personagem

A caracterização é determinante na linha interna e condiciona a linha externa. Se quisermos provocar a viagem emocional no público, as personagens (principalmente o protagonista) são a melhor maneira. Independente da genialidade da escrita, é muito difícil que o público possa se conectar emocionalmente com a história se o protagonista (ou os protagonistas, no caso de estruturas alternativas) não provocar(em) empatia. Isto não significa que o protagonista seja agradável ou simpático; muitas vezes, sentimos empatia por protagonistas desagradáveis, mal-humorados, imorais, etc. A empatia é o processo pelo qual nos identificamos de maneira efetiva e mental com aspectos *profundos* da personagem. Apesar da empatia com o protagonista ser uma condição praticamente indispensável para permitir a viagem emocional, é também altamente desejável para o resto das personagens; das mais relevantes até as menores.

O tratamento, a caracterização das personagens principais, adquire uma grande importância. Trabalhar sobre a caracterização implica conhecer as personagens, por isso, é útil estabelecer uma biografia para cada personagem principal (começando pelo protagonista) que contenha os aspectos relevantes das suas vidas e suas origens. É bem possível que a maioria dos dados que idealizamos na biografia da personagem nunca apareça no

46 MCKEE, 1999.

filme. No entanto, é de grande ajuda para que o roteirista possa construir personagens críveis, consistentes e originais. A razão é simples, uma vez que conhecemos intimamente nossas personagens e as incorporamos à nossa mente, automaticamente, podemos saber ou intuir como reagirão diante de determinadas situações.

Um aspecto fundamental da construção de personagens é a pesquisa. Se não conhecemos a realidade de um contador, de uma mãe de primeira viagem ou um *skinhead*, possivelmente podemos descrevê-lo apenas pelas suas características externas, o que gera personagens superficiais e estereotipados. Rib Davis oferece uma detalhada lista de cada um dos aspectos que temos que considerar ao realizar a biografia de uma personagem; o que desenvolveremos a seguir.⁴⁷ Davis afirma que há 3 aspectos que temos que conhecer da personagem:

- **Marcas de nascimento:** Como é ao nascer (sua herança genética e seu entorno).
- **Experiência:** O que aprendeu ao longo da vida.
- **A personagem agora:** Como é no instante em que a história começa.

Marcas de nascimento

- **Gênero.**
- **Raça:** Apenas se for relevante para a história.
- **Classe social:** Definida não apenas pelo nível econômico, mas também pelo conjunto de aspectos sociais e culturais que implica em pertencer a uma classe social. Trata-se de uma senhora de alta estirpe que faliu, como no filme “Cama adentro”? Trata-se de um homem da classe trabalhadora que conseguiu se formar como advogado?
- **Antecedentes familiares:** Refere-se, por um lado, à biografia da sua família de nascimento, que devemos sintetizar nos aspectos relevantes para a personagem. E, por outro lado, à posição que ocupa na família (é o único filho homem? é o filho mais novo? é filho de uma família numerosa?)
- **Nome:** É importante considerar, como referência, que nome a personagem pode ter, de acordo com a época em que nasceu, sua classe social, seus antecedentes familiares, etc.

47 DAVIS, Rib. **Escribir guiones:** desarrollo de personajes. Buenos Aires: Editorial Paidós, 2004.

Experiência

- **Formação:** Tipo e nível máximo de educação formal (primário estatal, universitário privado, secundário bilíngue, etc.).
- **Aptidões:** Geralmente, estão ligadas à educação ou à profissão, mas nem sempre (inclusive, às vezes são opostas). Se a personagem é um militar treinado, deve contar com certas aptidões para luta, organização estratégica, disciplina, etc. Mas, frequentemente, nos defrontamos com o ditado “casa de ferreiro, espeto de pau”, que pode ser certo e igualmente válido para a caracterização de uma personagem.
- **História da própria família:** Refere-se à biografia da família que a personagem formou: seu cônjuge e seus filhos (se tiver). Esta família, por ter sido escolhida pela personagem, implica em sua responsabilidade. Nela incluímos os aspectos relevantes para a história que estamos escrevendo, como a relação da personagem com os demais membros da família, sua atitude para com eles, os conflitos principais, etc.
- **Sexualidade:** Refere-se, por um lado, à sua identidade e orientação sexual (bissexual, heterossexual, *gay*, transexual, etc.). E, por outro lado, à sua atitude em relação ao sexo. É um predador sexual? Um reprimido? Tem um apetite sexual insaciável? Sente culpa em relação ao prazer?, etc.
- **Biografia da personagem (*backstory*):** Os aspectos relevantes da vida da personagem, desde seu nascimento até o momento em que começa a história que estamos escrevendo. Aqui, encontraremos incluídos vários dos pontos mencionados. Muitos autores preferem começar com o *backstory* para determinar o resto dos pontos. Outros preferem organizar este documento incluindo toda a informação sobre as marcas de nascimento, a experiência e a personagem agora. Qualquer formato é válido, sempre e quando cubramos todos os aspectos relevantes da personagem.

A personagem agora

- Idade.
- **Ocupação:** Às vezes, a ocupação ou profissão da personagem é de grande importância para a história. Se estivermos escrevendo um drama bélico, o fato de o protagonista ser um militar não é uma informação irrelevante. Aqui, o importante é como a personagem se relaciona com o seu trabalho (se se sente realizada, se o odeia, se o converteu no centro da sua vida, etc.).

- **Amigos e inimigos:** A conhecida frase “Diga-me com quem andas e eu te direi quem és” não poderia ser mais apropriada. Os amigos e os inimigos da personagem podem nos contar aspectos sumamente importantes, independente de se eles aparecem ou não na história.
- **Aparência:** Como a personagem é fisicamente. Também como é o seu comportamento pessoal: mantém-se em forma? Veste-se sempre na moda? É desleixado com o seu aspecto? Não se preocupa com a vestimenta? Oculta sua calvície com uma peruca?
- **Visão de mundo:** Trata-se de descrever qual é a sua posição geral em relação à realidade. Tem tendência a ser otimista, pessimista, superficial, romântico, cínico, etc.?
- **Crenças:** Refere-se não apenas à sua religião (se fosse importante) e sim a quais são suas crenças mais importantes. Acredita que o amor pode tudo? Acredita que os fins justificam os meios? Acredita que a justiça sempre prevalece? Acredita que a felicidade só é alcançada com o sacrifício? Etc.
- **Modo de ser:** Aqui, identificamos suas atitudes e formas de relacionar-se com o mundo mais características: costuma ser alegre, depressivo, inteligente, bom observador, distante, retraído, arrogante, negador?
- **Senso de humor:** É importante identificar o senso de humor em duas questões: por um lado, o que faz para divertir os outros e, por outro lado, que coisas lhe dão graça. Quando diverte os outros, é incisivo, sofisticado, vulgar, etc.? Gosta de humor pícaro, ironia, deboche? Também deveríamos pensar se utiliza o humor com alguma finalidade: usa para seduzir, proteger-se, evitar compromisso, agredir, etc.?
- **Nível de tensão:** É um parâmetro usado pelos atores que têm uma escala que vai do um (relaxamento total) ao sete (tensão total). Temos que determinar qual é o nível geral de tensão da personagem.
- **Uso da linguagem:** Refere-se concretamente à maneira de falar. Possui um vocabulário amplo? Usa frases feitas o tempo todo? Possui um discurso coerente e organizado ou é caótico? Possui uma grande destreza?
- **Passatempos e paixões.**
- **Autoenganos:** Aqui, nos concentramos em quais são suas intenções ocultas ou não assumidas, suas emoções profundas, seus desejos não confessados, as mentiras que diz de si mesmo.
- **Ilusões:** Quais são seus sonhos e desejos?

Esta lista de aspectos é bastante extensa, por isso, temos que nos concentrar apenas no que é *relevante* para a personagem em relação à história que estamos contando. Como dissemos antes, provavelmente a maioria desta informação nunca vai aparecer no roteiro, mas pode ser fundamental para que o autor conheça o seu personagem. De fato, o que aparece em um

roteiro é apenas a ponta do iceberg da caracterização. Mas, igual à ponta do iceberg, precisa de uma massa de gelo abaixo da água que é várias vezes superior em volume e que lhe dá sustento, da mesma forma, as personagens precisam de uma biografia extensa que cubra vários aspectos da sua vida. O exercício de realizar a biografia da personagem nos obriga a fazer perguntas que nos permitem conhecer intimamente a personagem, inclusive mais do que a personagem se conhece a si mesma.

4.3.5 A credibilidade nas motivações

No tratamento, começam a aparecer novas questões, como a credibilidade e a coerência interna em relação à história e às personagens. As ações e motivações do protagonista e das demais personagens devem ser justificadas e críveis.

A pesquisa da realidade é fundamental, no entanto, devemos conhecer as características das pessoas de carne e osso apenas como *ponto de referência*. Se transcrevermos literalmente estas características às nossas personagens, elas serão críveis, mas provavelmente muito óbvias, previsíveis, comuns ou enfadonhas.

Tomando a realidade como base de credibilidade na caracterização, podemos trocar alguns elementos para conseguir personagens mais interessantes. No entanto, para cada elemento que alteramos, corremos o risco de que a personagem seja incomum, pouco crível e, sendo assim, precisamos buscar o balanço perfeito. Temos que estar preparados com um conjunto de explicações que tornem críveis essas variações. Um cirurgião que se impressiona com sangue certamente seria uma personagem incomum ou fora do comum; mas também apresenta uma grande quantidade de perguntas que o autor deve ser capaz de responder se não quiser que sua personagem seja pouco crível (como, por exemplo: por que decidiu ser cirurgião? como este problema afeta o seu trabalho? etc.). Voltamos aqui no conceito de equilíbrio entre o “real” e o “incomum”, de Aronson, que desenvolvíamos anteriormente.

Conhecer as características *reais* de uma personagem nos ajuda como ponto de partida; se acreditávamos que era *incomum*, deve haver uma lógica. Por que uma pessoa com um talento especial para compor música teria de trabalhar como contador? Se não sabemos, não estamos criando um contador “incomum e real”, simplesmente estamos criando uma personagem incomum, mas pouco crível. Talvez o nosso contador tenha escolhido essa

carreira por imposição familiar da qual não pôde se liberar. Talvez tenha baixa autoestima e não acredite em si mesmo como um bom compositor. As personagens fortemente ancoradas na realidade, mas com aspectos fora do comum que as tornem críveis, são potencialmente mais ricas e complexas.

Independentemente das características dos tipos de personagens que podemos encontrar na realidade, a pesquisa mais essencial e determinante na construção de personagens críveis tem a ver com o único aspecto que todas elas compartilham: sua natureza humana. É aqui que nossa capacidade de observação, análise e reflexão do roteirista é colocada à prova. Para isso, precisamos contar com conhecimentos básicos de psicologia que nos ajudem a compreender os complexos processos que ocorrem no interior das pessoas.

Na minha experiência como consultor de roteiro, foi surpreendente descobrir que são muito poucos os roteiristas que compreendem a enorme complexidade da conduta humana. Invariavelmente, isto se reflete em personagens unidimensionais, estereotipados, enfoques simplistas e justificativas pré-fabricadas ou pouco críveis. Após ter trabalhado por algum tempo com muitos desses roteiristas, notei um alto grau de desconhecimento não apenas da conduta do ser humano em geral, mas inclusive sobre a própria conduta. Por outro lado, atrás dos poucos roteiros com personagens críveis, complexas e interessantes, encontrei roteiristas curiosos, analíticos, reflexivos e conhecedores de, pelo menos, elementos básicos de psicologia.

Outro dos aspectos a considerar na credibilidade das personagens se refere à sua maneira de agir no mundo. Devemos considerar que, nas ações das personagens, impõe-se a lógica do menor esforço. McKee comenta que a natureza é, em essência, conservadora no uso da energia e os seres humanos, por extensão, realizam o menor esforço possível para alcançar um determinado objetivo. Se uma personagem quiser entrar em casa, a lógica seria usar a chave e a maçaneta. Se, ao invés disso, destruir a porta a chutes, seria uma ação forçada, não justificada pela simples motivação de entrar na própria casa. No entanto, tudo depende do contexto. Por exemplo, Pedro chega a casa, vê fumaça saindo por baixo da porta e escuta o choro do seu filho. A motivação para entrar rapidamente é mais forte, no entanto, seria ainda mais forçado que ele quebre a porta. Pedro tenta abrir com as suas chaves, mas, devido ao seu nervosismo, elas caem no chão e, ao tentar colocá-las na fechadura, suas mãos tremem tanto que acaba sendo uma tarefa impossível. Seu filho dá um grito de dor de dentro da casa, e Pedro, desesperado, começa a chutar a porta até destruí-la e entra correndo. Esta ação agora está plenamente justificada pela motivação de Pedro e pelo contexto da ação.

4.3.6 A tridimensionalidade

A tridimensionalidade da caracterização está relacionada com a complexidade, as contradições e os aspectos mais profundos da personagem. Tudo isso deve ser feito garantindo a credibilidade e a consistência interna. A consistência interna de uma personagem é condição indispensável da caracterização; uma personagem não pode ser, ao mesmo tempo, inteligente e estúpida, enfadonha e divertida. Deve haver uma lógica interna na caracterização da personagem para poder explicar os contrastes e ser crível. Para compreender como é que uma personagem deve ser contraditória e ao mesmo tempo consistente, temos que diferenciar o conceito de contradição do conceito de *incoerência*.

Uma personagem não pode ser fria e carinhosa ao mesmo tempo, mas sim em alguns momentos, contextos ou circunstâncias diferentes – sempre e quando exista um denominador comum que explique estes extremos. No filme “*Léon, The Professional*” (1994, escrito e dirigido por Luc Besson), o protagonista, Léon, é um assassino perfeito, uma máquina de matar. No entanto, começa a cuidar de Mathilda, uma criança desamparada que lhe desperta ternura. Aqui, encontramos uma clara contradição, mas não uma *incoerência*. León é frio e cruel no seu trabalho, mas terno e carinhoso na relação que estabelece com Mathilda. Seu profissionalismo o tornou desumano e afastado da sociedade, mas encontra em Mathilda uma forma de conectar-se com o outro e de se sentir mais humano, menos sozinho.

A diferença fundamental entre uma contradição e uma *incoerência* é que a primeira encontra um denominador comum e a segunda não tem explicação. Se uma personagem é cruel e compassiva, para que seja crível, o público deve ser capaz de encontrar a conexão ou o denominador comum que faz com que em algumas circunstâncias seja de uma forma e, em outras, de forma oposta. Pode ser que um assassino seja cruel com suas vítimas, caso sejam homens, e não seja capaz de matar uma mulher. Se na história não houver elementos que ajudem o público a descobrir por que age de duas formas opostas nestas duas circunstâncias diferentes, trata-se de uma *incoerência*. No entanto, se, ao avançar a história, vemos que a vida da personagem foi marcada por uma série de figuras masculinas abusivas e figuras femininas protetoras, podemos entender o ódio que sente pelos homens e sua incapacidade para matar uma mulher. Isto é apenas um exemplo muito simples para esclarecer o conceito; porém, temos que considerar que poucas vezes a psique tem uma relação tão simples e direta.

4.3.7 O subtexto

Poucas vezes as pessoas agem de acordo com o que desejam; em muitos casos, sequer sabem o que *realmente* querem. Como roteiristas, temos que ter conhecimento de como funciona a psique do ser humano. Não é necessário que sejamos formados em Psicologia, mas sim que tenhamos alguns conhecimentos e uma profunda capacidade de observação e análise do comportamento humano. Esta é uma característica que não costuma ser comum e o desconhecimento da psicologia humana não faz mais que colaborar contra a possibilidade de que o público “acredite” nas personagens, provocando assim seu afastamento emocional. Apesar de a maioria das pessoas ser incapaz de analisar e compreender o comportamento humano, todos temos uma espécie de “detector de mentiras” inconsciente que faz com que identifiquemos automaticamente quando uma personagem é autêntica, real, verdadeira, crível, e quando não o é. O trabalho sobre as contradições internas das personagens nos ajuda a dar tridimensionalidade às mesmas, de forma que sejam críveis para o público.

Isto nos leva a outro conceito que ajuda na credibilidade das personagens: o subtexto. O texto em uma obra é o humanamente perceptível; se falamos de um filme, são as imagens e a trilha sonora. Mas por baixo deste texto subjaz o subtexto, que nos fala do que realmente está acontecendo, do que as personagens estão sentindo, pensando e fazendo através do que *não* dizem e do que *não* fazem. Isto que está acontecendo por baixo do que percebemos através dos nossos sentidos poucas vezes condiz com o texto (tal como acontece na vida real). Sobre isto, McKee comenta:

Nada é o que parece ser. Este princípio exige que o roteirista seja sempre consciente da duplicidade da vida, que reconheça que tudo existe em pelo menos dois planos e que, por conseguinte, deve escrever com uma dualidade semelhante: em primeiro lugar, deve criar uma descrição verbal da superfície sensorial da vida, com imagens e sons, atividades e palavras; em segundo lugar, deve criar o mundo interno dos desejos conscientes e subconscientes, das ações e das reações, dos impulsos e do “elo” freudiano, dos imperativos genéricos e da experiência. Na ficção ocorre o mesmo que na realidade: oculta-se a verdade atrás de uma máscara vital, os verdadeiros pensamentos e sentimentos das personagens atrás do que dizem e fazem.

Há uma antiga expressão utilizada em Hollywood que diz: «Se a cena trata do que trata a cena, estamos dando mancada». Significa que estamos escrevendo «sem filtros», que estamos escrevendo diálogos e atividades nos quais se expressam os pensamentos e sentimentos mais profundos das personagens com o que dizem e fazem -- estamos escrevendo o subtexto diretamente no texto.

Significa que estamos escrevendo, por exemplo, o seguinte: duas pessoas atraentes estão sentadas, uma em frente a outra, ao redor de uma mesa onde uma vela brilha acesa, cuja luz é refletida no cristal das taças de vinho e nos olhos emocionados dos amantes. Uma suave brisa move as cortinas. Escuta-se Chopin como música de fundo. Os amantes acariciam as mãos e, olhando um para o outro com amor nos olhos, dizem: «Te amo, te amo»... e **realmente é o que querem dizer**. Trata-se de uma cena que não pode ser interpretada e que morrerá muito rápido⁴⁸. (T.N.)

O subtexto é necessário não apenas para tornar a história crível e dar profundidade, mas também é fundamental para que o público mergulhe no universo da história. É o que lhe permite interagir ou “brincar” com as personagens, completando sentidos e significados que não estão na superfície. A arte de contar histórias tem muito de lúdico. Quando nos propomos a contar uma história ao espectador, estamos convidando-o a brincar com nossas personagens (que são nossos brinquedos). Se depois nós ficamos com todos os brinquedos e o espectador não tem outra função além de ver-nos brincar, fica entediado e, caso isso aconteça, deixa de ver o filme e com isso já não importa se a história é a mais brilhante que se escreveu até hoje.

McKee afirma que o subtexto serve também para outro propósito: dar ferramentas aos atores e ao diretor para a composição das personagens. O ator interpreta o texto a *partir do subtexto*. Ao encontrar-se com um diálogo se pergunta o que é que estas personagens *realmente* estão querendo dizer quando falam: “Te amo”. Se o roteirista não constrói o subtexto da história, de cada personagem, de cada cena e cada diálogo, o ator não tem ferramentas para realizar seu trabalho interpretativo. Um bom ator buscará o subtexto sempre e, se não o encontrar, corremos o risco de que ele ou o diretor inventem um próprio que pode terminar distorcendo o sentido da história.

O subtexto está relacionado com o oculto, com o que não se mostra; mas isto não implica que as personagens tenham que ser hipócritas para ser tridimensionais. Sobre isto, McKee esclarece:

Este princípio não implica que as personagens sejam pouco sinceras. Trata-se de reconhecer, baseando-nos no bom senso, que todos levamos uma máscara em público. Dizemos e fazemos o que sentimos que deveríamos dizer e fazer enquanto pensamos e sentimos algo totalmente diferente. Como deve ser. Percebemos que não podemos ir pela vida dizendo e fazendo o que na realidade pensamos e sentimos. Se assim o fizéssemos, a vida seria um manicômio.

48 MCKEE, 1999.

[...] Na realidade, é virtualmente impossível que uma pessoa expresse totalmente o que está acontecendo no seu interior, mesmo se estiver louca. Não importa quando desejamos manifestar nossos sentimentos mais profundos, porque sempre nos iludem. Nunca expressamos totalmente a verdade, porque poucas vezes a conhecemos. Consideremos uma situação na qual estamos desesperados para expressar nossos sentimentos e pensamos sinceramente -- a psicanálise --: um paciente se joga no divã e abre seu coração. Deseja ser compreendido. Não coloca barreiras, não há nenhuma intimidade que seja tão privada como para não poder se confessar. E ao arrancar seus terríveis pensamentos e sentimentos e elevá-los até a superfície, o que o analista faz? Em silêncio, concorda e faz anotações. E o que ele anota? O que **não está dizendo**, o secreto, as verdades subconscientes que se ocultam atrás da confissão que está mexendo com o paciente. “Nada é o que parece. Não há texto sem subtexto”⁴⁹. (T.N.)

4.3.8 Técnicas de escrita: de dentro para fora

Na sinopse, geralmente há uma grande proporção de escrita de fora para dentro. Ou seja, o roteirista observa as personagens e a história de cima e desenha uma estrutura dramática que desempenha o papel de mapa com os pontos por onde o protagonista deve passar no seu caminho através da história. É um tipo de escrita estratégica, onde utilizamos principalmente o pensamento vertical. É um método totalmente válido, considerando a natureza mais técnica da sinopse.

No entanto, a natureza do tratamento é completamente diferente, já que sua finalidade é transmitir emoções, imprimir um estilo, criar personagens críveis e tridimensionais e uma história com um subtexto interessante, que o espectador possa descobrir. A natureza própria de cada tipo de documento de roteiro muitas vezes é ignorada, já que a tendência é acreditar que a diferença entre uma sinopse, um tratamento, uma escaleta e um roteiro reside na quantidade do detalhe. Isto é, costuma-se acentuar a diferença de grau e ignorar a diferença fundamental *de qualidade*.

Para enfrentar os desafios que surgem na escrita do tratamento, o roteirista dispõe de uma técnica explicada em detalhe no livro *Story* de Robert McKee, a qual se refere a como “escrever de dentro para fora”. Para escrever personagens e histórias críveis, temos que nos meter na cabeça de cada um e

49 Ibidem.

ver a realidade a partir do seu mundo. Não basta perguntar o que faria uma pessoa em determinada circunstância, também não adianta perguntar o que nós faríamos. A pergunta correta é: -- Se eu fosse essa personagem, com seu entorno, educação, sentimentos, passado, medos, aptidões, desejos, etc., o que faria nesta circunstância? Desta forma, em cada momento da história, o roteirista pula de cabeça de uma personagem para outra, fazendo a mesma pergunta. Trata-se de fazer um trabalho semelhante ao que o ator faz quando se coloca na pele de um personagem e o interpreta.

Ao escrever de dentro pra fora, as personagens ganham vida própria e costumam rebelar-se; ao fazê-lo, as situações forçadas ou inverossímeis ficam evidentes para o roteirista. As personagens começam a dizer: Você não acha que isso que você quer que eu faça é um pouco exagerado? Esta atitude não tem nada a ver comigo. Eu não estou capacitada para fazer isso.

Escrever de dentro das personagens nos permite maior verossimilhança, credibilidade e tridimensionalidade, mas implica em um risco. Se nos deixarmos levar exclusivamente pelo que as personagens nos dizem, podemos terminar perdendo o rumo da história que tínhamos marcado na sinopse. Por isso, como roteiristas, temos que encontrar o equilíbrio justo entre a escrita de dentro para fora e a escrita de fora para dentro. De tempos em tempos, é importante sair das personagens e observar de cima o universo que estamos criando. Desta forma, podemos constatar se estamos seguindo o mapa da estrutura dramática ou se perdemos o rumo e a história dá voltas sobre ela mesma sem ir a lugar nenhum.

Muitas vezes, deixar-se levar pelas personagens pode ser positivo. Pode nos levar a encontrar uma história diferente que pode se tornar mais interessante que a que tínhamos planejado na sinopse. Isto é totalmente válido, trata-se de um processo artístico no qual não devemos nos fechar cegamente a novas possibilidades. Se a nova história valer a pena, vamos em frente! Mas, neste caso, teremos que voltar à etapa de sinopse e reescrevê-la de acordo com o novo enfoque, para poder apresentar claramente a *nova* estrutura dramática.

4.3.9 Como avaliar um tratamento

Um bom tratamento deve responder afirmativamente às perguntas enumeradas a seguir:

- Existe uma estrutura narrativa na maioria das sequências? Devemos constatar se a maioria delas tem seus 3 atos ou termina em uma virada.
- Se utilizar uma estrutura alternativa, está contada da forma como o

espectador vai vê-la? Diferentemente da sinopse, onde às vezes não tínhamos espaço suficiente para estruturas muito complexas, no tratamento não há desculpas. Se não podemos contar em um tratamento as histórias de maneira clara e atraente, da forma como elas serão vistas pelo espectador, dificilmente conseguiremos fazê-lo no roteiro.

- Mantém as conquistas da premissa e da sinopse?
- Possui uma extensão equivalente a um quinto da duração final do filme?
- Conta a história tomando como unidade de medida a sequência?
- Deixa claro um estilo autoral que o torna original e atraente?
- O estilo de escrita reflete esse estilo autoral?
- Transmite emoções, sensações, climas?
- Tem suficiente trabalho de subtexto?

As perguntas enunciadas a seguir se referem ao protagonista e à história principal (se for utilizada uma estrutura alternativa, estas devem ser feitas para *cada uma* das histórias).

- A linha interna é interessante e crível?
- A linha interna é provocada pela linha externa?
- O protagonista e as personagens principais são interessantes, tridimensionais e críveis?
- Suas motivações são críveis?
- Na linha interna há um arco dramático claro?
- Na linha interna, há uma evolução nas relações que o protagonista estabelece com as outras personagens?

O mais provável é que a primeira versão de tratamento não seja capaz de superar esta prova, portanto terá que seguir trabalhando em cima dos problemas identificados. Mas, antes de mostrar alguma cópia da obra, o Roteirista-Editor e o Roteirista devem realizar o depósito legal dela.

4.4 Depósito legal do tratamento

Quando temos uma primeira versão do tratamento, já temos nível suficiente de detalhe para que adquira as características de originalidade

próprias de uma obra. Neste momento, é necessário que os autores (o Roteirista-Editor e o Roteirista) realizem o depósito legal ou o registro da obra de acordo com a legislação em vigor no seu país. Como explicamos anteriormente, ao realizar o depósito, os autores adquirem a totalidade dos direitos patrimoniais e morais sobre a obra. No entanto, isto não significa que a Produtora fique desprotegida; lembremos que os roteiristas cederam antecipadamente seus direitos no passo 2 desta metodologia. Desta forma, a Produtora garantiu que os autores não podem mudar de parecer, nesta altura do desenvolvimento, nem ceder os direitos a um terceiro.

Recomendamos que os autores depositem a obra assim que houver uma primeira versão e antes de mostrá-la a alguém. Isto evita que uma cópia do tratamento seja “filtrada” e alguém inescrupuloso a deposite antes dos verdadeiros autores. Também protege a Produtora, já que em algum momento terá que fazer circular cópias do tratamento para conseguir financiamento.

Se estamos desenvolvendo um projeto de série de televisão, muitas vezes a Produtora tem que apresentar o projeto antes mesmo de ter um tratamento. Recomendamos então depositar a sinopse de todos os capítulos antes de fazer o projeto circular. O risco é que uma sinopse nem sempre conta com elementos suficientes de originalidade para ser considerada uma obra. Uma alternativa melhor é desenvolver cada sinopse com um nível de detalhe maior (o que às vezes é conhecido como uma “sinopse longa”, que é um estado intermediário entre a sinopse e o tratamento), antes de depositá-la.

No caso da Argentina, o “depósito em custódia” da obra na *Dirección Nacional de Derechos de Autor* (DNDA) é um *requisito legal* para que os autores adquiram a proteção dada pela Lei 11.723 de propriedade intelectual. Nos outros países, a lei dá ao autor proteção a partir do momento da criação, sem a necessidade de realizar um trâmite neste momento. Na Argentina, em caso de denúncia por plágio, o juiz pede à DNDA o envelope que contém a obra e formula a sentença com base no seu conteúdo.

O “depósito em custódia” pressupõe autoria, mas não é realmente um “registro”. Isto significa que, ao aceitar o envelope, a DNDA não legitima a autoria da obra depositada. Na realidade, a DNDA não conhece o conteúdo do envelope (que poderia perfeitamente conter uma obra pertencente a outro autor). Simplesmente *pressupõe* que a obra pertence ao autor que a depositou, enquanto não aparecer outro autor com um depósito da mesma obra de data anterior. Em outras palavras, a lei pressupõe que quem possui o depósito mais antigo é o autor, até que outro possa provar o contrário (através de testemunhas, provas de apresentações anteriores, etc.).

Por isso, é de suma importância depositar a obra antes de mostrá-la a alguém e renovar periodicamente o depósito para que o mesmo não seja destruído. Isto acontece porque o tratamento ou o roteiro são considerados obras inéditas, isto é, não exibidas publicamente. O envelope lacrado que contém uma cópia da obra é mantido sob custódia da DNDA por um período de 3 anos e 1 mês. Se dentro deste lapso os autores não renovarem o depósito, o envelope é destruído e não resta nenhum registro. Se os autores renovarem o depósito, o mesmo é mantido por outro período similar.

Este trâmite pode ser um estorvo para um autor quando este acumula uma quantidade considerável de obras depositadas com diferentes datas de vencimento. O mesmo não acontece quando a obra, ao invés de ser inédita, é depositada como obra editada (isto é, exibida publicamente), já que neste caso não existe uma data de vencimento. Infelizmente, no caso de um tratamento ou um roteiro, a lei não o considera editado até que o filme não tenha sido produzido e exibido publicamente. Isto deixa os roteiristas à mercê de um terceiro (a Produtora), de quem dependerá a “edição” da sua obra.

Através dos convênios internacionais, praticamente todos os países protegem as obras depositadas em qualquer um dos países membros. Por este motivo, não costuma ser necessário realizar um depósito individual da obra país por país (algo que por outro lado seria praticamente impossível). Se, por exemplo, estamos desenvolvendo na Argentina um projeto em coprodução com a Espanha, não é necessário depositar a obra na Argentina e na Espanha, já que os países assinaram mutuamente convênios internacionais que garantem proteção legal para as obras artísticas. No entanto, às vezes costumam realizar o depósito simultâneo, por questões práticas, já que, se a obra for depositada na Argentina e começarem uma demanda judicial na Espanha, o trâmite de pedido do depósito de um país para o outro pode ser lento e complexo. Se soubermos anteriormente que nosso projeto é uma coprodução internacional, às vezes não é má ideia realizar o depósito em ambos os países, já que em caso de litígio em algum dos dois países, o juiz tem acesso imediato ao mesmo. Mencionamos este fato como uma possibilidade a considerar, de forma alguma se trata de uma recomendação, já que depende de circunstâncias especiais do projeto em si e requer uma análise da relação custo/benefício.

4.5 Avaliação 2

Seguindo nossa metodologia, uma vez realizado o depósito, a equipe de desenvolvimento de roteiro continua com seu trabalho de reescrita e análise do tratamento (recordamos que registraram a *primeira* versão). Quando o Roteirista-Editor determina que o tratamento cumpre com todos os requisitos necessários, aprova a versão *final* e a apresenta ao Produtor Executivo. Este o consulta com os outros líderes de equipe. Recordemos que a opinião de cada líder da equipe deve ser *dentro da sua área de competência*. Em consequência, o Diretor de *Marketing* analisará o potencial de comerciabilidade do tratamento e o Diretor de Produção, a sua viabilidade, a partir da perspectiva dos recursos de produção necessários para filmar a produção.

Com base na contribuição de cada área, o Produtor Executivo pode decidir aprovar o tratamento, com o qual a equipe de desenvolvimento de roteiro avança até o próximo passo: a escaleta. Se considerar necessário realizar ajustes, será devolvido ao Roteirista-Editor, que volta ao passo anterior para gerar um novo tratamento. O Produtor Executivo tem o poder de decisão nesta instância de avaliação, mas se houver mudanças substanciais que poderiam afetar a natureza do projeto originalmente pensado (por exemplo, pode ser que um projeto de longa-metragem documental tenha evoluído para uma série de televisão), deve consultar a Produtora.

4.6 A escaleta

Uma vez que o tratamento é aprovado pelo editor, começa a escrita da escaleta -- o último passo antes do roteiro. Apesar da extensão da escaleta variar de acordo com a história, como dado orientador diremos que tem uma extensão aproximada de 50% da que terá o roteiro. Em outras palavras, se o projeto for um longa-metragem de 100 minutos, a escaleta

ocupará aproximadamente 50 páginas tamanho A4, escritas em Courier New tamanho 11.

Diferente dos documentos de roteiro antes descritos (premissa, sinopse e tratamento), a escaleta é o primeiro que divide a história por cenas, em cujo cabeçalho são indicados os seguintes dados: se é um interior ou exterior, o cenário onde transcorre a ação e se acontece de dia ou de noite (ou amanhecer, entardecer, etc.).

Até aqui, temos visto que cada documento de roteiro apresenta não apenas uma diferença de grau (o aumento do nível de detalhe), mas também de qualidade (cada documento tem objetivos e características essenciais diferentes). No caso da escaleta, podemos dizer que a diferença é principalmente de grau em relação ao tratamento. De fato, a escaleta é um resumo cena por cena da história completa e tem objetivos similares aos de um tratamento. Há uma única diferença de qualidade significativa na escaleta em relação ao tratamento: começa a se concentrar no que o espectador vê e escuta. De fato, a escaleta começa a traduzir a informação da sequência a uma linguagem audiovisual. Apesar desta transposição não ser total -- já que será levada à sua expressão completa no roteiro -- a escaleta deve estabelecer bases sólidas.

FIGURA 46 – A sinopse

A escaleta é:

- * uma síntese de 50 páginas (para um filme de 100 min)
- * que conta a história completa por cenas com cabeçalho
- * que tem funções e características semelhantes às do tratamento, mas com mais detalhes
- * e que traduz a história para uma linguagem audiovisual

4.6.1 Como avaliar uma escaleta

Para avaliar uma escaleta, repete-se o processo de análise e reescrita, aplicando o mesmo questionário que usamos anteriormente para avaliar o tratamento. Uma boa escaleta deve responder afirmativamente às perguntas enumeradas a seguir:

- Mantém as conquistas da premissa, da sinopse e do tratamento?
- Traduz a maior parte da informação do tratamento para uma linguagem audiovisual?

4.7 Avaliação 3

Quando se consegue chegar a uma versão de escaleta que responde afirmativamente ao questionário, o Roteirista-Editor a dá por aprovada e a leva ao Produtor Executivo. Mais uma vez, os líderes da equipe se reúnem com ele: Roteirista-Editor, Diretor de *Marketing* e Diretor de Produção. Cada um contribui com seu ponto de vista em relação à história e, caso a escaleta seja aprovada, o Roteirista-Editor retorna ao Roteirista para começar o processo de escrita do roteiro. Também entrega uma cópia ao Diretor de produção para que este comece sua tarefa.

No caso de um projeto documental. Muitas vezes, a escaleta é a última etapa do processo de desenvolvimento do roteiro. Isto acontece porque em muitos casos é impossível adicionar os diálogos até que não tenham filmado as entrevistas (ainda que possam incluir a voz em *off*). De qualquer forma, a escaleta deve explicar sobre o que falará cada entrevistado, de modo que o diretor saiba o que deve perguntar na hora de filmar.

A partir deste momento, colocam em ação os processos de produção que perseguem o objetivo principal de avaliar a viabilidade de produção do projeto e seu custo.