

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

Fernando José Biscalchin

**Processo de Criação dos roteiros *Cidade de Deus* e *Tropa de Elite 2*
de Bráulio Mantovani**

DOUTORADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

São Paulo

2015

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

Fernando José Biscalchin

**Processo de Criação dos roteiros *Cidade de Deus* e *Tropa de Elite 2*
de Bráulio Mantovani**

DOUTORADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Semiótica sob a orientação da Profa. Dra. Cecília Almeida Salles.

São Paulo

2015

Banca Examinadora

Para meu filho Miguel.

Agradecimentos

A Deus por sempre manter seus olhos em mim.

Aos meus pais Valter e Angela por me amarem incondicionalmente.

Ao meu querido e amado irmão Fábio por acreditar que tudo é possível, e a minha querida cunhada Kety por compartilhar do mesmo pensamento.

A minha amada e apaixonante mulher Julia, a qual eu encontrei o sentido mais gostoso da vida: viver.

Ao querido, compreensivo e grandioso roteirista Bráulio Mantovani, cujo material deu sentido a essa tese e me fez entender os roteiros sob outra perspectiva.

A minha inesquecível orientadora Cecília Almeida Salles, que deixou em mim marcas eternas de como enxergar aquilo que está escondido. De compreender que o processo é muito mais gostoso que a obra.

Aos queridos professores que aceitaram participar com carinho de minha Banca.

“Em algum ponto do processo, o roteirista deve ser capaz de se distanciar da devoção pelo seu trabalho, transferindo todo o seu amor para o filme. Assim, quando ele sair do estúdio, no último dia de filmagem, será capaz de olhar para as cestas de lixo sem um pingô de amargura.”

(Carrière, 2006)

RESUMO

A tese reconfigura a forma de compreender os processos de produção dos roteiros cinematográficos. A proposta é oferecer numa abordagem crítica que enfoca-os no campo da pesquisa sobre o processo de criação nas mídias. Um novo olhar sobre a construção da escrita dos roteiros de Bráulio Mantovani para seus filmes *Cidade de Deus* e *Tropa de Elite 2*, a partir da documentação de seus processos de escrita. De modo mais específico serão estudados os diferentes tratamentos dos roteiros, anotações, *e-mails* entre diretor e roteirista, escaletas e arquivos de cartões de cenas para construção da narrativa e dos personagens. A análise fundamenta-se na contribuição de estudiosos de roteiro roteiristas cinematográfico, tais como, Syd Field, Lajos Egri, Doc Comparato, Luis Carlos Maciel, Flávio de Campos, Marcos Rey, John Howard Lawson, Linda Seger, Linda Cowgil. Sob uma perspectiva internacional, estudaremos aspectos de roteirização a partir dos primeiros e mais representativos cineastas, como Robert Bresson, Dziga Vertov, Serguei Eisenstein, Pier Paolo Pasolini, Andrei Tarkovski, Jean Epstein, Jean-Luc Godard, Pasolini, Griffith, entre outros. Abordaremos também um panorama histórico sobre algum dos principais períodos cinematográficos brasileiro: início do cinema nacional, a chanchada, a pornochanchada, o cinema novo, o cinema independente e de autoria e o cinema de retomada. Sob o ponto de vista dos estudos sobre o processo de criação nas mídias, a tese estabelece um diálogo com a pesquisa de Salles que discute a criação como um processo de rede. A partir da análise das singularidades dos processos dos dois filmes que fazem parte do recorte da pesquisa, serão discutidos os princípios direcionadores do projeto do roteirista estudado. Pretende-se contribuir tanto para a bibliografia do campo de roteiro como de processos de criação.

Palavras-chave: comunicação, cinema, roteiro, processo de criação, roteirista.

ABSTRACT

The thesis reconfigures the way to understand the film screenplay production process. The proposal is to offer a critical approach for them to focus in the field of research about the process of creating the media. A new look can be seen in the construction of Bráulio Mantovani's writing scripts for his films "*Cidade de Deus*" (*City of God*) and "*Tropa de Elite 2*" (*Elite Squad 2*), from the documentation of their writing processes. Specifically the different treatments of the scripts, notes, e-mails between Director and screenwriter, "escaletas" (scene headings) and card files will be studied to build the narrative and the characters. The analysis is based on the contribution of scholars of screenplay writers, such as Syd Field, Lajos Egri, Doc Comparato, Luis Carlos Maciel Flávio de Campos, Marcos Rey, John Howard Lawson, Linda Seger, Linda Cowgill. Under an international perspective, we will study aspects of screenplays from the earliest and most representative filmmakers, like Robert Bresson, Dziga Vertov, Sergei Eisenstein, Pier Paolo Pasolini, Andrei Tarkovsky, Jean Epstein, Jean-Luc Godard, Pasolini, Griffith, among others. Also understand a historical panorama about some of the major Brazilian film periods: "início do cinema nacional" (start of national cinema), "a chanchada" (the popular comedies), "a pornochanchada" (the adults popular comedies), "o cinema novo" (the new cinema), "o cinema independente e de autoria" (the independent film and authorship) and "o cinema de retomada" (the cinema of resumption). From the point of view of the studies on the process of creation in the media, the thesis establishes a dialogue with the research of Salles that discusses the creation as a network process. From the analysis of singularities of the processes of the two films that are part of the search, it will be discussed the principles of the screenwriter project studied. It is intended to contribute to both, the bibliography of the field and the creation process.

Keywords: communication, film, script, creative process, screenwriter.

SUMÁRIO

Introdução.....	01
Capítulo 1: Algumas reflexões sobre o roteiro no processo de criação cinematográfico.....	08
A Tecnologia.....	10
Uma tentativa de não roteiro.....	12
O tempo, os planos e a montagem.....	16
O roteiro, a linearidade e a dominação da vertente narrativa.....	23
As principais características da estrutura narrativa linear.....	30
Inter-relação antes da criação do roteiro (conversas prévias).....	37
Inter-relação durante a criação do roteiro.....	38
Inter-relação após a criação do roteiro (conversas póstumas).....	39
O Plot.....	40
Elementos da estrutura narrativa linear.....	41
Um esboço da estrutura.....	44
Capítulo 2: Algumas reflexões sobre o roteiro no âmbito do cinema brasileiro a partir dos anos 2000.....	47
A chanchada e a pornochanchada.....	53
O cinema independente ou de autor.....	57
Capítulo 3: Processos de criação de Bráulio Mantovani: construindo na narrativa de <i>Cidade de Deus</i>	65
Os tratamentos.....	65
O protagonista.....	67
Extras: Dadinho/Zé Pequeno.....	85
Ordem, ritmo e humanização.....	88
A humanização dos personagens.....	101
Cenas fixas.....	106
Minibiografia.....	107

Sobre os personagens de <i>Cidade de Deus</i>	109
Extras: Busca-Pé.....	128
Outros personagens.....	130
Outros elementos do processo.....	138
Capítulo 4: <i>Tropa de Elite 2</i> : Sobre o filme e o roteiro.....	144
O primeiro e o último: uma grande diferença entre eles.....	145
Pesquisa e auxílio externo para o processo.....	175
As fases de criação de Bráulio Mantovani.....	179
Conclusão.....	194
Bibliografia.....	199

INTRODUÇÃO

Os estudos sobre processos de criação de roteiros cinematográficos, foco de nossa pesquisa, são escassos. Por outro lado, há um grande número de pesquisas dedicadas à crítica do filme e uma quantidade razoável de manuais de roteiros, como os estudos de Doc Comparato, Syd Field, Marcos Rey, Luiz Carlos Maciel, Flávio de Campos etc.

Esta pesquisa tem como objetivo suprir, de alguma forma, essa pouca atenção a essa produção a partir da prática do roteirista, dando assim destaque para essa etapa de grande relevância no processo cinematográfico, como destaca Flávio de Campos:

Em 1929, o cineasta Vsevolod Pudovkin afirmou que, sendo o plano cinematográfico o componente essencial do filme, a montagem era a etapa mais importante da sua cadeia de produção. (Literalmente: “O filme é construído e não filmado. Construído a partir de tiras de celuloide, que são a sua matéria prima.”). Tempos depois, a direção – isto é, a gravação em imagens em tiras de celuloide – passou a ser considerada a matéria prima do filme. Hoje, é consenso reconhecer o roteiro como matéria prima dessa cadeia, do qual se originam direção e montagem. (Campos, 2007:327)

Escrever um roteiro cinematográfico é estar consciente de que esse tipo de narrativa precisa contar uma história acessível e verossímil ao público a quem se destina. Aproximar os espectadores da narrativa exige experiência e conhecimento da maneira de como essa história vai ser mostrada. Os roteiristas profissionais sabem disso, e também são cientes de que essa identificação do público com seu roteiro depende de quem estará presente em suas histórias. Uma das formas mais certas de não deixar os espectadores se perderem, ou de conseguir conectá-los à narrativa, é usar o homem como elemento principal da história.

A forma cinematográfica pode ser definida como uma estrutura audiovisual, mas sua finalidade energética consiste numa visão do homem. O cineasta inicia seu trabalho já com determinada ideia do homem, derivada de sua própria vivência, de seu pensamento e observação. O processo criador é uma nova experiência de vida, reformulando e desenvolvendo a ideia da qual surgiu. A realização de um filme, desde o argumento até o corte final, representa um conflito com problemas emocionais, estéticos, racionais e estruturais. (Lawson, 1967:334)

Observando, de forma abrangente, um aspecto simples porém importante para adentrar no processo de criação dos roteiros cinematográficos, que permite analisar

elementos da criação narrativa já usados pela grande maioria dos roteiristas, não podemos deixar de compreender que cada roteirista encontra sua maneira de criar, e é a partir desse princípio que nossa análise se distingue da maioria dos estudos de roteiro. Para Salles (2010:172), “como um dos documentos do processo de construção de um filme, roteiros são textos que seguem determinado padrão de apresentação, e carregam marcas inevitáveis do estilo de cada roteirista”.

Em meu mestrado desenvolvi uma análise geral a respeito da construção do roteiro cinematográfico sob o ponto de vista do roteirista, porém, não de maneira a trabalhar os conceitos e as teorias que envolvem o campo dos processos de criação nas mídias, e sim com um olhar voltado ao roteiro como estrutura do entretenimento e como elemento da indústria cultural. A dissertação discutiu pontos como a narrativa linear, a criação de personagens, e foca-se em estudos que tratam do roteirista como um observador do homem, buscando encontrar uma maneira de conectar seu roteiro aos espectadores ao redor do mundo a partir da emoção e da representação da família.

Nesta tese vamos estudar, de modo amplo, um breve histórico do roteiro cinematográfico nacional e internacional a partir da criação de importantes cineastas. Após uma compreensão histórico-cinematográfica, analisaremos o processo de criação dos roteiros *Cidade de Deus* e *Tropa de Elite 2*, do roteirista brasileiro, conhecido no circuito cinematográfico nacional e internacional, Bráulio Mantovani.

Ele é formado em Língua e Literatura Portuguesa pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo e especialista em roteiro cinematográfico pela Universidade Autônoma de Madri. Iniciou sua carreira profissional como roteirista em 1997, quando foi convidado por Fernando Meirelles para ajudar na criação dos textos do *Tele Curso 2000*. A relação entre os dois deu certo, e após alguns outros trabalhos juntos, Meirelles convida Bráulio para adaptar o romance de Paulo Lins – *Cidade de Deus* – para o cinema. Esse foi o primeiro grande roteiro cinematográfico de Mantovani que lhe rendeu a indicação ao Oscar, em 2004, de melhor roteiro adaptado.

Após alguns anos, Bráulio foi chamado pelo diretor José Padilha para escrever *Tropa de Elite*, lançado em 2007, mas foi com *Tropa de Elite 2* que ele conseguiu trazer aos cinemas mais de 15 milhões de espectadores, tornando-se o filme brasileiro recordista de bilheteria até o momento.

É interessante saber que Mantovani não pensou em sua carreira como roteirista; ele tinha desejo de escrever, mas nunca cogitou sua participação sob o ponto de vista cinematográfico, como afirmou em entrevista para esta tese. O caso de Mantovani,

embora tenha se firmado como roteirista, tem o trajeto inicial de sua carreira bem parecida com os exemplos de Cecília Sayad (2008), referindo-se aos grandes roteiristas hollywoodianos, como Bem Hecht, de *Scarface* (1932), Michael Curtiz, de *Alma em Suplício* (1945), e William Faulkner, de *A Beira do Abismo* (1946). A autora comenta que “esses escritores muitas vezes ofereciam somente consultoria para os roteiristas oficiais. Cediam aos filmes suas experiências, talento, mas não suas assinaturas. Eram estrelas da literatura, não do cinema” (Sayad, 2008:12).

As palavras de Cecília Sayad contemplam em parte a trajetória de Mantovani, que também escreveu o romance *Perácio: Relato Psicótico* (2010), e a peça teatral *Menecma* (2011). Além disso, prestou consultoria, ajudando na criação de longas-metragens como *O Ano em que meus pais saíram de férias* (2006), *Querô* (2007), *Linha de Passe* (2008), *Última Parada 174* (2008) e *Vip's* (2011).

É claro que muito já se foi estudado, analisado e pesquisado sobre *Cidade de Deus* e *Tropa de Elite 2*, sob vários aspectos como direção, montagem, produção, personagens e até mesmo o roteiro. Porém, o viés de nossos estudos se aprofunda em estudos ainda não abordados, com base em material inédito cedido pela primeira vez com o intuito de ser utilizado em análises relevantes no âmbito dos estudos sobre processo de criação, chamados crítica de processos.

Antes de mais nada, precisamos nos entregar à dedicada e à aguçada observação dos documentos com os quais lidamos e tirar os procedimentos de criação que buscamos de dentro deles. Para que isso aconteça, devemos nos apropriar de um olhar interpretativo relacional, que seja capaz de superar nossas tendências para a segmentação das análises e que se habilite a estabelecer nexos e nomeá-los. (Salles, 2006:36).

O objetivo da tese é analisar o processo de criação de Bráulio Mantovani com base nos documentos de processo cedidos pelo próprio autor. O material ao qual tivemos acesso é composto por rascunhos, anotações sobre ações e personagens, diferentes tratamentos, cartões de cenas, *e-mails* trocados entre ele e os diretores, escaletas, ideias, ajustes e palpites de criação. Para Salles (2011:27), “o artista encontra os mais diversos meios de armazenar informações, que atuam como auxiliares no percurso de concretização da obra, e que nutrem o artista e a obra em criação”.

A autora afirma ainda:

Nesse momento de concretização da obra, hipóteses de naturezas diversas são levantadas e vão sendo testadas. Encontramos experimentação em rascunhos, estudos, croquis, plantas, esboços, roteiros, maquetes, copiões, projetos, ensaios, contatos, *storyboards*. Todos esses documentos podem ser digitais ou analógicos. (Salles, 2011:27)

Nesse percurso de construção de roteiros há uma série de registros que aparecem sob a forma de sinopse, argumento e diferentes tratamentos. Bráulio Mantovani não separa essas ações, tudo acontece ao mesmo tempo, uma escolha agindo sobre a outra como, por exemplo: a determinação da característica do personagem leva à criação de uma cena ou a alterações de cenas já escritas etc.

Sobre o processo de criação, Salles (2006:22) diz que a

incompletude do processo destaca também a sobrevivência de qualquer elemento a partir da inter-relação com outros. Observamos que uma anotação se completa em outra ou em uma fala de um personagem; um problema no desenvolvimento da obra se completa em leituras ou conversas com amigos etc.

A tese dialoga com as reflexões teóricas desenvolvidas por Salles (2006, 2010 e 2011), que discutem a criação como rede em construção.

A criação como rede pode ser descrita como um processo contínuo de interconexões instáveis, gerando nós de interação, cuja variabilidade obedece a alguns princípios direcionadores. Essas interconexões envolvem a relação do artista com seu espaço e seu tempo, questões relativas à memória, à percepção, aos recursos criativos, assim como os diferentes modos de se organizar as tramas do pensamento em criação. (redesdacriacao.org.br)

Sob o ponto de vista da continuidade, a partir do conceito de semiose de Peirce, a criação é um percurso sensível e intelectual de construção de objetos, aqui, cinematográficos, que pode ser visto como movimento falível com tendências, sustentado pela lógica da incerteza, englobando a intervenção do acaso e abrindo espaço para a introdução de ideias novas. Esse processo contínuo não apresenta um ponto inicial nem final. Por outro lado, estamos diante de um percurso de construção inserido no espaço e tempo da criação, que inevitavelmente afeta o artista. (redesdacriacao.org.br)

Tendências são rumos vagos que orientam o processo de construção das obras, no ambiente de incerteza e imprecisão; geram trabalho em busca de algo que está por ser descoberto. O desenvolvimento do processo leva a determinadas tomadas de decisão que propiciam a formação de linhas de força. Estas, por sua vez, vão dando consistência aos objetos em construção. Ao longo do percurso, vão sendo estipuladas restrições ou delimitações de naturezas diversas que tornam a construção da obra possível. As tendências dos processos podem ser observadas sob o ponto de vista da construção do projeto poético e do ato comunicativo. (redesdacriacao.org.br)

A tese busca compreender os princípios direcionadores do projeto de cinema (projeto poético) que regem o fazer do roteirista estudado. Quais seriam os recursos por ele utilizados em seu percurso de construção de narrativas audiovisuais?

É importante frisar que nossa pesquisa não enfocará de modo específico a tradução intersemiótica, que envolve roteiros adaptados da literatura, como no caso da adaptação de Bráulio Mantovani do livro *Cidade de Deus*, de Paulo Lins. No entanto, em determinados momentos recorreremos ao romance de Paulo Lins para melhor compreender algumas escolhas do roteirista ao longo das diferentes versões do roteiro. Não será discutida também a relação do roteiro com o filme; só também em alguns momentos específicos. A delimitação se deve ao interesse pela construção do roteiro e quantidade de material inédito cedido pelo roteirista.

Vamos nos deter somente na análise dos roteiros e do processo do qual o roteirista se apropria para escrevê-los. Dentro desta análise, focaremos em algumas características como a estrutura, o tipo de narrativa, a caracterização de personagens, suas mudanças entre tratamentos e o processo que Mantovani segue para criar e organizar a sua escrita.

A escolha por essas características se dá pela constatação de que esses são os principais elementos que passaram por maiores alterações na busca de Mantovani, explicitando, assim, questões onde houve maior experimentação expressa nos diferentes tratamentos e no campo de dúvidas e possibilidades. São partes importantes da produção do roteiro que necessitam de um desenvolvimento mais cuidadoso.

No primeiro capítulo, a tese tratará, de modo geral, sob uma perspectiva internacional, dos aspectos de roteirização a partir dos primeiros e mais representativos

cineastas do mundo, como Robert Bresson, Dziga Vertov, Serguei Eisenstein, Pier Paolo Pasolini, Andrei Tarkovski, Jean Epstein, Jean-Luc Godard, D.W. Griffith entre outros. Este primeiro momento levantará questões importantes acerca dos processos de criação contemporâneos que foram herdados dos primeiros cineastas.

O segundo capítulo nos conduzirá a um panorama histórico sobre alguns dos principais períodos cinematográficos brasileiro: início do cinema nacional, a chanchada, a pornochanchada, o cinema novo e o cinema de retomada. Compreenderemos essas épocas também pelo viés dos cineastas e da roteirização, traçando o caminho que o cinema brasileiro percorreu e sua dependência do cinema internacional hollywoodiano.

Já no terceiro capítulo vamos discutir três temas relativos à análise dos roteiros de Bráulio Mantovani: a narrativa linear de roteiros, o ritmo da narrativa e a criação e caracterização dos personagens. Esses elementos serão vistos sob a perspectiva dos roteiristas e teóricos que estudam roteiros, tais como Syd Field, Lajos Egri, Doc Comparato, Luis Carlos Maciel, Flávio de Campos, Marcos Rey, John Howard Lawson, Linda Seger, Linda Cowgil, Jean-Claude Carrière etc. Em seguida partimos para a análise da construção do roteiro de *Cidade de Deus*, em diálogo com a chamada estrutura clássica. Serão discutidos três dos doze tratamentos criados para se chegar ao roteiro final: o primeiro, quarto e o décimo segundo. O recorte foi feito para termos uma visão ao longo do tempo sem a intenção de esgotamento de todas as doze versões.

No quarto e último capítulo, vamos nos deter na análise do processo de criação de *Tropa de Elite 2*, sob a mesma perspectiva do terceiro capítulo. Falaremos das mudanças encontradas entre os tratamentos um, três e quatro, destacando o que nos parece pertinente ao processo de construção dos personagens, das mudanças narrativas, da exclusão de cenas, de sequências e de personagens, e da reorganização de elementos intrínsecos à estruturação da narrativa, assim como daremos atenção aos cartões de cenas, escaletas, diálogos entre roteirista e diretor, contribuições e pesquisas externas.

Compreender esse processo nos permite enxergar caminhos até então encobertos por estudos direcionados exclusivamente à análise da construção de roteiros. A maioria dos autores que pesquisam sobre o tema, busca observar o roteiro e não o roteirista, e discursam sobre a criação narrativa sob o ponto de vista de manuais e de fórmulas preestabelecidas. Esta tese nos leva a encontrar uma nova perspectiva de produzir uma narrativa cinematográfica, nos oferecendo instrumentos que auxiliam na compreensão

do processo de criação do roteirista. A roteirização é o momento em que o autor se atenta à sua volta, pois sua obra se faz e se transforma com o que lhe é sensível à sua visão, olfato, paladar, tato e audição. Para Salles (2006:33), “o artista cria um sistema a partir de apropriações, transformações e ajustes; que vai ganhando complexidade à medida que novas relações vão sendo estabelecidas”.

Capítulo 1

ALGUMAS REFLEXÕES SOBRE O ROTEIRO NO PROCESSO DE CRIAÇÃO CINEMATOGRAFICO

Sob o ponto de vista cinematográfico é importante entendermos que o surgimento do roteiro foi um processo demorado de cristalização e aceitação entre os primeiros cineastas. Até porque, a definição de cinema como arte nem sequer tinha sido pensada ou cogitada a partir do momento em que alguns cientistas decidiram projetar imagens estáticas com a tentativa de criar movimento. O conceito de cinematografia não existia no momento em que o cinema estava surgindo.

Cousins (2013) cita Thomas Edison, George Eastman, W.K.L. Dickson, Louis Le Prince, Louis e Auguste Lumière entre outros e aponta que

Nenhum desses homens foi o único inventor do cinema e não há uma data precisa para seu nascimento. Em 1884, o industrial George Eastman, de Nova York, inventou o filme de rolo, em vez de em *slides* individuais. Na mesma década, o inventor Thomas Edison, de Nova Jersey, filho de um comerciante de madeira, e seu assistente W.K.L. Dickson descobriram um modo de girar uma série de imagens estáticas em uma caixa que dava a ilusão de movimento e inventaram o cinetoscópio. (Cousins, 2013:22).

Sendo assim, não podemos historicamente dizer que o cinema, em seu surgimento, já nasceu estruturado em uma formação de profissionais vestidos em suas funções de diretor, produtor, diretor de arte e de fotografia, roteirista etc. O cinema estava sendo inventado e seus precursores mal sabiam de sua existência.

A história técnica do cinema, ou seja, a história de sua produtividade industrial, pouco tem a oferecer a uma compreensão ampla do nascimento e do desenvolvimento do cinema. As pessoas que contribuíram de alguma forma para o sucesso disso que acabou sendo batizado de “cinematógrafo” eram, em sua maioria, curiosos, bricoleurs, ilusionistas profissionais e oportunistas em busca de um bom negócio. Paradoxalmente, os poucos homens de ciência que por aí se aventuraram caminhavam na direção oposta de sua materialização. (Machado, 2011:17).

Porém, em 28 de dezembro de 1895, os irmãos Lumière projetaram pela primeira vez, na sala Boulevard des Capucines, em Paris, as imagens estáticas em uma frequência adequada para a recepção dos olhos humanos, causando a ilusão de movimento. O pequeno filme de quase cinco minutos foi o famoso *A chegada de um trem à estação de La Ciotat* (*L'arrivée d'un train em Gare de La Ciotat*). Segundo

Cousins (2013:23), esse foi o evento que “muitos historiadores consideram como o nascimento do cinema”.

A partir desse ponto podemos pensar sobre a construção do roteiro cinematográfico ou a sua não necessidade, conceito esse adotado por alguns cineastas como Robert Bresson, François Truffaut e Jean-Luc Godard. Torna-se necessário compreender também, que a tecnologia é um fator decisivo para a criação das histórias, o que veremos mais à frente, e que outros elementos também foram importantes para a evolução do processo de criação dos roteiros, tais como a elaboração de planos e sequências, o tempo na narrativa, montagem e tendências sociais.

O cinema apontava seu interesse ao realismo desde seus primórdios, e a busca por captar aquilo que estava a nossa frente era algo imensamente curioso e impactante. Esse impacto foi proporcional à ampliação da imagem projetada no *écran*. A dimensão das imagens exibidas gerava curiosidade e excitação pela nova forma e nova perspectiva de ver as pessoas e as coisas. A tela ampliava a nossa realidade e nos dava a oportunidade de ver aquilo que passava despercebido no cotidiano.

A força que essas imagens amplificadas tinham sobre o público era capaz de movê-los das poltronas. Em suas primeiras exibições e por alguns anos, o efeito levado aos espectadores era quase de participação na história contada durante a projeção; eles se assustavam, tampavam os olhos, se “afundavam” nas poltronas. O exemplo mais notável desse impacto das primeiras projeções causado no público vem novamente do filme *A chegada de um trem à estação de La Ciotat*, onde as pessoas do público corriam de suas poltronas com receio de serem atropeladas pelo trem que se aproximava e ganhava dimensões nunca vistas na tela de projeção.

Naquela época, os cineastas tinham a tecnologia de registrar as imagens, porém ainda não pensavam em criar uma história prévia para construí-las. O roteiro ainda não existia em sua concretude, mas os sistemas de roteirização estavam lá, mesmo que organizados em pensamentos e formas de captar a imagem. Os pequenos filmes eram desenvolvidos a partir de ações cotidianas, “o cinema [...] não era ainda, nos seus primórdios, o que hoje chamamos de cinema. Ele reunia, na sua base de celuloide, várias modalidades de espetáculos derivadas das formas populares de cultura, como o circo, o carnaval, a magia e a prestidigitação, a pantomima, a feira de atrações e aberrações etc.” (Machado, 2011:73).

Mesmo ainda não concretizado como processo de roteirização, os pensamentos sobre o que seria registrado, o espaço onde as imagens iriam acontecer, a hora em que o cineasta estaria no local para a filmagem, todos esses elementos faziam parte do princípio de organização e da construção das imagens, e mais tarde estariam impressos em roteiros para serem lidos, estudados e decupados para a realização do filme.

A TECNOLOGIA

Uma das características significativas para o pensamento da escrita cinematográfica está relacionada ao campo das tecnologias. No final do século XX, não se pensava no roteiro, mas era evidente que as histórias contadas só poderiam ser filmadas a partir das possibilidades técnicas que os cineastas podiam utilizar.

Filmes com um único plano, como o caso das pequenas histórias dos irmãos Lumière, entre 1895 a 1898, a exemplo do filme *A saída dos operários da fábrica* (*La sortie des ouvriers de l'usine*/1895), e iniciativas como a do norte-americano Enoch Rector, em seu filme *A luta de Corbett-Fitzsimmons* (*The Corbett-Fitzsimmons Fight*/1897), são construções narrativas pensadas a partir de uma câmera e um tripé fixos captando uma imagem quase sempre em plano aberto para revelar todas as ações que aconteciam ao mesmo tempo dentro desse único recorte. Esse tipo de história é contada sob o ponto de vista de sua própria perspectiva, ou seja, não há uma direção do cineasta, ele somente registra um fato que ocorre todos os dias ou, em alguns filmes, em eventos especiais.

Se analisarmos esse processo de filmagem, o roteiro está no próprio evento capturado e não no processo de produção da imagem. Como vimos nas pesquisas de Machado (2011), os eventos como apresentações de circos, aberrações entre outros espetáculos eram momentos singulares para a perspectiva do cineasta, que se interessava em registrar essas imagens para serem apresentadas a outro público – a burguesia –, cuja camada não frequentava tais locais considerados populares.

Podemos dizer, sob a perspectiva do “roteiro estar” no próprio evento, que os espetáculos e os shows seguiam uma ordem, as apresentações eram repetidas inúmeras vezes, a partir de um movimento já preestabelecido pelo seu inventor – o apresentador, a aberraç o, o palhaço etc. O cineasta não elaborava um roteiro para sua história, ao contrário, o seu foco narrativo dependia da história criada pelo próprio objeto a ser filmado.

Quando novas possibilidades tecnológicas são aperfeiçoadas ou descobertas, os processos de pensar a captação ganham outras perspectivas, e avançam para dar “asas” ao contar de histórias sob outros pontos de vista, ou permitem que o cineasta consiga conceber narrativas mais complexas. “A filmagem em cenários naturais, que se generalizou com a *Nouvelle Vague* (por razões estéticas e econômicas), fez evoluir a escrita do roteiro. Não se pode afastar as paredes, construir uma cascata: será necessário então que a decupagem e o conjunto da realização técnica se adaptem aos cenários – e não o contrário.” (Carrière; Bonitzer, 1996:35).

Uma braçadeira e novos suportes para tripé possibilitaram que George Albert Smith criasse o *phantom ride*, uma nova forma de ver as imagens, só que dessa vez em movimento. Segundo Cousins (2013:25), essa nova forma de olhar era “obtida pela colocação da câmera na frente de um trem em movimento, como se ela fosse um olho fantasmagórico avançando pelo ar”. Esse novo movimento é o que mais tarde recebe o nome de *travelling*.

A partir do cinema sonoro, “os cineastas como Max Ophuls, Stanley Donen, Orson Welles, Alfred Hitchcock, Kenji Mizoguchi, Guru Dutt, Andrei Tarkovsky, Miklós Jancsó, Bernardo Bertolucci, Chantal Akerman, Béla Tarr e Fred Kelemen usariam planos *travelling* para expressar suas histórias, suas ideias, políticas, espirituais e filosóficas.” (Cousins, 2013:30). Enquanto no decorrer das décadas as câmeras ganham mais leveza e se tornam mais compactas, as formas de narrar são ampliadas, gerando assim novas possibilidades de se narrar a mesma história ou histórias diferentes. O impacto da tecnologia não se limita apenas ao objeto principal da captação das imagens (a câmera), mas se expande para seus acessórios e movimentos de câmera, e com esse desenvolvimento tecnológico os cineastas ganham novos horizontes.

Em alguns casos, quando se espera que com as novas tecnologias as engrenagens funcionem com mais precisão, até mesmo os erros dessas novas máquinas podem ser capazes de conceber novas histórias. Essa desventura aconteceu com Georges Méliès em 1896: “enquanto filmava em Paris, sua câmera travou e, após um momento, voltou a funcionar. Quando ele viu o resultado impresso, reparou que, como nenhum filme tinha sido exposto durante a interrupção, os bondes de repente apareceram mais para frente e algumas pessoas sumiram. Essa descoberta de mais uma qualidade mágica do filme

inspirou-o a fazer filmes como *A Lua a um metro (La Lune à un Metre, 1896)*.” (Cousins, 2013:27).

Desde a sobreposição de imagens, as técnicas de *stop motion* e o desenvolvimento de *softwares* de edição, correção de cores e inserção de efeitos visuais, passando pelos diversos formatos de processo químico da impressão da imagem, de 8mm a 75mm (formato IMAX) e sua transposição para a captação digital das imagens, os cineastas encontraram nessas inovações desenfreadas da tecnologia novos recursos e ferramentas que permitiram-nos deixar de lado, década após década, o receio da impossibilidade de criar.

As histórias ficaram mais complexas e cheias de ação, ganharam novas formas de serem narradas e trouxeram para o cinema aquilo que até então estava restrito somente à literatura e à criatividade utópica do cineasta. “A introdução das tecnologias digitais facilitou imensamente os processos do cinema industrial e massivo, ao mesmo tempo que ampliou possibilidades estéticas e abriu novos caminhos aos realizadores independentes.” (Mascarello, 2006: 414).

UMA TENTATIVA DE NÃO ROTEIRO

É importante registrarmos aqui o fato de que alguns dos principais cineastas do mundo viam, na criação do roteiro, uma força contrária ao pensar o cinema como arte. Eles acreditavam que a roteirização conduzia seus filmes para o lado oposto ao que eles realmente deveriam seguir, que era um olhar pela perspectiva da construção significativa dos homens em sua mais “pura” realidade. “Vê-se porque a definição do cinema de Bresson é tão particular: se deve aí haver um encontro, é porque há algo (ou alguém) a ser encontrado; portanto, é preciso filmar – e montar – de maneira que não seja um personagem, um roteiro, um escrito que fale, mas o real.” (Aumont, 2012:17).

A História do cinema relata uma divisão de perspectivas sobre o que é pensar cinema. A primeira concepção defendida busca pela narrativa linear e industrial e a outra, pela criação naturalista e espontânea captada pelo olho da câmera, sem o artifício de prévias preparações. Assim como Robert Bresson, que escreveu suas *Notes sur le cinématographe* (Notas sobre um cinematógrafo), outros cineastas como François Truffault, Pier Paolo Pasolini e os cineastas da *nouvelle vague* buscaram por uma

história que tentasse captar a verdadeira arte intrínseca à forma natural de agir do homem.

Quando o técnico, o industrial, o economista pensam em cinema – mesmo que sejam cineastas – pensam nele tendo em vista um fim que não é o cinema, e sim o dinheiro, o sucesso, a conformidade a uma norma. Ao contrário, o cineasta que se considera um artista pensa em sua arte para as finalidades da arte: o cinema pelo cinema, o cinema para dizer o mundo. É essa obsessão que me pareceu estar no centro da teoria dos cineastas. (Aumont, 2012:8).

Sob esse ponto de vista, a busca pela arte cinematográfica a partir do relato das situações naturais do homem talvez gere a “falsa” sensação de não se preparar para o que vai ser mostrado ou contado, porém, o próprio recorte ou escolha do que vai ser narrado – montagem – já nos remete a uma elaboração prévia das imagens ou da história que se quer mostrar. Jean-Claude Carrière afirma que o “o roteirista é também o primeiro montador de um filme.” (Carrière; Bonitzer, 1996: 61)

As escolhas pelas imagens que se tornarão o filme são feitas pelo cineasta que, mesmo sem o roteiro escrito, já pensou de antemão, antes de posicionar a câmera, em como suas imagens serão dispostas para contar uma história. Esse processo se encontra no campo da construção das cenas, e não pode ser desassociado do pensamento de roteirizar. “Godard [...] filma algumas imagens que, em certo momento de sua vida, o acompanharam sempre, o assediam, uma paisagem, um rosto de ator, uma foto num jornal. Em seguida, projeta-os e pede, mostrando-me por exemplo um quadro de Bonnard, para *Salve-se quem puder: a vida*. Há uma cena ali?”. (Carrière; Bonitzer, 1996:65-66).

Carrière cita Jean-Luc Godard, que optava algumas vezes por trabalhar com filmes sem roteiro e outras roteirizando antes de filmar. A pergunta que Carrière faz no final da citação deixa evidente seu questionamento sobre a construção da cena, mesmo ela sendo ignorada pelo pensamento artístico de Godard. Esse questionamento introduz uma visão importante a respeito do ato de filmar sem roteiro.

É fundamental compreender que o roteiro se encontra antes de sua escrita no contexto imagético das ideias e das ações instauradas na cabeça do cineasta. O roteiro não pode ser resumido a falas e formas de interpretação e ação dos atores. O roteiro e a roteirização estão, ao mesmo tempo, na busca pelo espaço cênico, pelo contexto

histórico das ações escolhidas pelo cineasta, e procuram uma ordem em que as imagens vão ser dispostas e construídas para contar a história do filme.

O conceito com que todo roteirista deve lidar é o da visão fundamental da sequência de eventos, e isso inclui não só os diálogos ditos pelos atores como também a atividade física que exercem, o ambiente que os cerca, o contexto dentro do qual a história se desenrola, a iluminação, a música e os efeitos sonoros, os figurinos, além de todo o andamento do ritmo da narrativa. (Howard; Mabley, 2002:30).

Como dissemos no tópico anterior, o roteiro não está definido e concretizado em páginas, mas o processo de roteirizar já se encontra na construção das ideias do que se pretende narrar.

O cineasta escandinavo Carl Thodor Dreyer buscava construir seus filmes a partir de um ponto de vista divino, uma forma de narrar contemplando ações e personagens inverossímeis, surreais, se afastando da narrativa clássica e predestinada aos roteiros como guia para construir um filme. “Enquanto o realismo romântico fechado considera seus personagens seres humanos mundanos, similares ao seu público, porém mais glamorosos, os personagens de Dreyer vivem em um universo no qual o espírito divino é acessível para aqueles dotados de graça ou *insight*.” (Cousins, 2013:246).

Cousins refere-se a Dreyer como um cineasta que, ao mesmo tempo que aplica seus pensamentos a respeito do “divino” em seus filmes, atribui os mesmos olhares ao inesperado, ao *insight*, para direcionar suas narrativas. O filme é feito a partir de ideias que surgem repentinamente e constroem a história.

Uma forma bem diferente de se pensar a construção fílmica, apresentando, como já vimos, o contexto espacial e das ações em uma história, mesmo que espontâneas, elabora um processo de “fechamento mental” deliberando construções narrativas, ou seja, um evento leva ao outro. O roteiro também está aí. “É útil imaginar o cinema evoluindo como uma linguagem ou replicando-se como genes, porque isso ilustra que o filme tem uma gramática e que, em alguns aspectos, ele cresce e sofre mutações.” (Cousins, 2013:11).

O já citado cineasta Robert Bresson é relutante sobre o fato de uma história tentar replicar o que o real contém de precioso. Segundo Aumont (2012:49), o objetivo de Bresson “é dizer a verdade sobre o real ou, mais exatamente, deixar o real dizer a verdade, provocando as condições de seu encontro pelo espectador – o cineasta sendo uma espécie de mediador inspirado da operação.”

Sua aversão é reconhecida pelos cineastas da época e repassada ao longo da história do cinema. A convicção de Bresson sobre a escrita prévia para captar imagens era transmitida sem receios pelo próprio cineasta que “rejeitava todo espetáculo aparatoso dos estúdios de Hollywood, a sensação e a emoção técnicas dos primeiros anos e a transição subsequente para a narrativa. Rejeitava as realizações acumuladas do cinema e recusava todos os esquemas, exceto, talvez, os do documentário.” (Cousins, 2013:251).

Para alguns cineastas, a ideia da escrita do roteiro engessava o processo de criação do filme, que se detinha em apenas mostrar aquilo que foi pensado antes, sem a possibilidade de haver alguma mudança artística do momento – o *feeling* – que o documentário proporcionava aos documentaristas. Por isso Bresson não se opunha à linguagem documental, pois sabia que a criação do documentário dependia também do momento, do espontâneo, daquilo que não foi previsto, do “real” que pode acontecer a qualquer instante, e que remanejava e complementava com mais eficácia o tema a ser trabalhado. Cousins (2013:251) diz que Bresson tentava cada vez mais em seus filmes “suprir o que as pessoas chamam de enredo. O enredo é uma ideia do romancista.”

Segundo Aumont (2012:152), o cineasta François Truffaut apontava seu dedo para o verdadeiro profissional que era considerado o mais importante ou talvez o único realmente responsável pela criação de um filme: o diretor. Quem era responsável pelo filme existir, o roteirista ou o diretor? Para Cousins (2013:254), Truffaut denunciava “os prestigiados filmes literários e presos a roteiros feitos em seu país na época”. Ele criticava os filmes vistosos e muito bem iluminados e planejados e os apelidava de “camisa perfeitamente passada”. Para o cineasta, “esses filmes agitaram a bandeira francesa internacionalmente, ganharam prêmios, eram populares entre a classe média, mas não captavam a tensão contemporânea”. (Cousins, 2013:254).

De certa forma, Truffaut ganhava seguidores ao redor do mundo, porém era negado por outros profissionais por causa de sua ideologia e apologia à negação da necessidade do roteiro, que vinha ganhando respeito e importância dentro da produção cinematográfica. Muito de sua crítica aos roteiros entrava em contradição, pois sua atitude era “paradoxal, na medida em que se apoiava em uma consideração do cinema norte-americano, no qual o diretor só excepcionalmente é dotado de algum poder de decisão na produção”. (Aumont, 2012:152).

Por último, um olhar importante, também visto pela *nouvelle vague*, colocou a perspectiva de se criar narrativas baseando-se no princípio de busca pelo cotidiano. As

peessoas, em suas atividades mundanas, eram os verdadeiros personagens da história a ser contada. Os cineastas sentiam que era preciso deixar que o cotidiano falasse por ele mesmo, e assim ele construiria a própria história do filme. Para os cineastas dessa nova vertente, “ao levar para as ruas suas novas câmeras mais leves carregadas com filmes mais rápidos, eles podiam fotografar a vida cotidiana, mulheres de sua própria época, sem maquiagem ou iluminação complexa de estúdio. Os temas de seus filmes eram eles mesmos, sua imaginação erótica, sua fragilidade e alienação.” (Cousins, 2013:271).

É importante entender que esses não são os únicos cineastas que apontavam para uma produção cinematográfica com pensamentos recusadores de estruturas e moldes criados a partir de um roteiro. Porém, são alguns dos mais expressivos dentro da história do cinema. E mesmo sendo contrários à escrita do roteiro como base para a filmagem, talvez não observassem que os modos que utilizavam para filmar já trazia consigo elementos de roteirização. “Não se pode buscar qualquer coisa. É necessário esgotar o campo do possível, tendo em vista a situação.” (Carrière; Bonitzer, 1996:66).

O TEMPO, OS PLANOS E A MONTAGEM

Dentro dos estudos históricos sobre o cinema, um outro assunto sempre foi muito peculiar entre os cineastas: o tempo. Não vamos nos deter a estudá-lo minuciosamente, pois esse não é o objetivo desta pesquisa, porém, é importante citarmos duas grandes vertentes e seus precursores. Assim como as características analisadas até o momento, o tempo se torna elemento crucial para as formas de se construir um roteiro.

O conceito de tempo no cinema sempre foi considerado relativo para os cineastas, mas seus estudos ganharam um campo de pesquisa importante, uma vez que o advento dos planos e da montagem – o que veremos com mais clareza neste tópico – elevaram a linguagem cinematográfica a outro nível de criação. As duas principais vertentes sobre o tempo discutidas aqui são: o tempo do real e o tempo do filme.

O cineasta russo Andrei Tarkovski se deteve intensamente a pensar em seus filmes pelo ponto de vista do tempo. Para ele, o tempo determinava a forma de imaginar a construção visual do filme. Aumont (2012:32-34) diz que Tarkovski pensava no tempo a partir de três vieses: o tempo empírico, em que os espectadores buscam no filme momentos que podem preencher o tempo perdido em suas vidas reais; o tempo

impresso, o qual relata na história do filme o tempo na forma de acontecimentos, que podem extrapolar o *écran* e criar uma relação de posse com o filme, e os espectadores se identificam com os acontecimentos, ou usam-nos para criar novos eventos em suas vidas; por fim, o tempo esculpido, onde o cineasta toma como base o tempo real, reajusta-o para o tempo do filme, sem desqualificá-lo, e retorna ao espectador na tentativa de se aproximar ao máximo que puder de sua verdadeira significação segundo as leis temporais do mundo vivido.

É interessante observar que, sob o ponto de vista de Tarkovski, o tempo do filme deve ser o tempo do real. Dentro de suas observações a respeito desse assunto, ambas as construções dos tempos que cria estão conectadas à busca do tempo real como reflexo para o tempo do filme. Ele entende que a construção do tempo no filme depende dos planos e da montagem, e sabe que a aproximação temporal da história com o espectador depende de um trabalho minucioso da montagem dos planos. “O tempo só pôde ser impresso nos planos, e o cineasta só pôde montar o filme se soube captar o tempo verdadeiro, o tempo humano, o tempo dos afetos.” (Aumont, 2012:36).

A outra vertente estudada é a do cineasta Jean Epstein, que se refere ao tempo do filme como um “tempo modelado”, que se difere do tempo real. No filme, o tempo é relativo, e dois segundos podem demorar dez.

O cinema – esse fabricante de mundos imaginários indefinidos, sem limites, que podem ser revelados nos filmes – é conseqüentemente uma máquina de pensamentos com leis próprias, diferentes de nosso pensamento; no mundo do cinema, o tempo, o espaço, a causalidade – as principais categorias kantianas – funcionam de maneira bem diferentes da nossa realidade. (Aumont, 2012:38).

Ambas as discussões são importantes para nosso estudo, pois mostram caminhos diferentes para a construção do roteiro. A primeira leva o cineasta a criar suas histórias de acordo com o tempo preciso do real. A forma de se pensar a narrativa se torna metricamente elaborada, e os planos seguirão o tempo real de cada ação cotidiana. Já a segunda, permite que o tempo seja expandido ou comprimido, tornando as ações mais livres e possibilitando ao cineasta usar a sua câmera sem receio de se prender a sistemas cartesianos, tornando-o mais acessível para modelar o tempo real, psicológico e fantasioso.

Assim como para Tarkovski e Epstein o tempo dependia de um advento que foi compreendido pelos cineastas, pelo menos no seu surgimento, como uma forma de contar sua história diferente do que o teatro se propunha a contar, o cinema começa a manipular as imagens a partir dos planos.

Como vimos anteriormente, o cineasta George Albert Smith foi o primeiro a proporcionar uma imagem em movimento de *travelling*, e no mesmo filme que já citamos aqui ele combinou dois momentos na sua pequena história: imagens internas do trem, onde aparece um casal se beijando, e externas em *travelling*. “Filmes com mais de um plano só começaram a aparecer no final da década de 1890, e a combinação de Smith de plano interno e *travelling* foi uma das primeiras tentativas do cinema dizer 'enquanto isso'.” (Cousins, 2013:25).

O pensamento cinematográfico em forma de planos sofreu um processo demorado de assimilação entre os cineastas que estavam desvendando-os naquela época. Até porque, a forma de contar histórias vinha de um campo visual que só permitia um único “enquadramento” geral – a frente do palco teatral –, e o que direcionava o foco dos espectadores era a fala e as ações dos atores.

Smith foi além, e depois de criar planos paralelos ele decidiu mostrar ao espectador elementos que ficavam muito distantes dos olhares da plateia. Para isso, pensou em aproximar os objetos e os seres para que todos pudessem vê-los mais detalhadamente. Em *O gato doente* (*The Sick Kitten*/1903), o cineasta corta de um plano conjunto aberto, onde dois personagens seguram um gato, para um plano detalhe do gato tomando um medicamento. “Os cineastas da época tinham receio de que um corte repentino para um detalhe como esse chocaria o público acostumado, no teatro, a estar a uma distância constante da ação. Smith mostrou que isso não acontecia. O cinema não era o teatro; a ligação entre ambos foi rompida, e a ênfase e a intimidade do cinema estavam nascendo.” (Cousins, 2013:31).

Se pensarmos na construção do roteiro, mesmo que esses antigos cineastas ainda realizassem seus pequenos filmes a partir de um pensamento construtivo reservado apenas a contar a história diretamente de seu imaginário, sem o uso de páginas impressas, mais uma vez o processo de roteirização começa a ganhar cada vez mais força, mesmo que inconsciente, e os planos cristalizam, no processo de criação do cineasta, a forma de ver o filme como um organismo único que precisa ser preparado. O

cineasta russo Sergei Eisenstein faz uma comparação do cinema com outras artes e reafirma as especulações acima.

O músico usa uma escala de sons; o pintor, uma escala de tons; o escritor, uma lista de sons e palavras – e estes são todos tirados, em um grau semelhante, da natureza. Mas o imutável fragmento da realidade factual, nesses casos, é mais estreito e mais neutro no significado e, em consequência, mais flexível à combinação. De modo que, quando colocados juntos, os fragmentos perdem todos os sinais visíveis da combinação, aparecendo como uma unidade orgânica. (Eisenstein, 2002:16).

Esse olhar de Eisenstein sobre os fragmentos (planos) deixa claro o quão complexo se torna o contar uma história a partir de pequenos momentos. Guardar essa construção apenas em um processo mental logo se tornará um complicador para o cineasta, que entenderá que as ideias, planos e montagem necessitarão de um registro no papel. Mas é importante compreendermos que por mais que os cineastas fizessem os filmes sem os roteiros, fica claro o quanto tais histórias (roteiros) já faziam parte em seus pensamentos.

Os planos permitem que os cineastas possam guiar o foco e a atenção da história levando em consideração os espectadores. Esse “poder” de conduzir o olhar do público a ver o que se deseja que seja visto, permite que os cineastas criem novas histórias, agora com mais detalhes, o que antes era um complicador para eles com o plano único. No princípio, com o uso de apenas um plano, muitas pequenas histórias aconteciam ao mesmo tempo dentro de um momento principal. Em *O homem que sabia demais* (*The Man who knew too much*/1956), na cena do concerto no Albert Hall, na segunda versão dirigida por Alfred Hitchcock, mostra-se bem essa construção de pequenas histórias dentro de uma principal:

se Hitchcock tivesse mostrado essa cena num único plano geral, à moda do primeiro cinema, o espectador moderno não conseguiria perceber nada do que se passava: quem prestasse atenção nos címbalos do palco não veria a mulher que estava colocada no anfiteatro, nem o assassino que estava numa das galerias, muito menos o embaixador sentado num camarote do lado oposto ao do assassino. Portanto, para mostrar de uma forma inteligível e inequívoca uma ação que se passa num único intervalo de tempo, Hitchcock precisou desmembrá-la em instantes sucessivos: primeiro, mostrou um close-up da mulher gritando; depois, um primeiro plano do assassino disparando sua arma e se desconcentrando com o erro; em seguida, o percussionista batendo os címbalos; finalmente, o susto do embaixador e de sua comitiva. (Machado, 2011:96)

Em outro exemplo, o filme *A saída dos operários da fábrica* mostra, em um único plano, homens e mulheres saindo pela porta de uma fábrica ansiosos para retornar a suas casas. Cada um desses indivíduos se porta como um personagem, e suas ações e sentimentos são únicos. Detalhar alguns momentos intensos e suas reações poderia conduzir os irmãos Lumière a contar sua história de outra maneira.

Nos primórdios do advento dos planos, vários testes foram feitos com eles, e os cineastas arriscavam muitas possibilidades de construção narrativa com o intuito de separar, de uma vez por todas, a relação do teatro com o cinema. Além disso, era necessário para eles ter a certeza de que os planos não confundiriam a percepção do público. Cousins (2013) relata que o cineasta norte-americano Edwin S. Porter experimentou como seria a reação do público em seu filme *A vida de um bombeiro americano* (*The Life of an American Fireman*/1903), que mostra o salvamento de uma mulher em um prédio em chamas. A quebra das imagens entre o quarto da mulher e a rua se mostrava aos espectadores como algo mágico. “Isso não teria sido possível no teatro e, até as aparentes inovações de Porter em 1903, os diretores acreditavam que esses saltos espaciais confundiriam o público.” (Cousins, 2013:37)

No entanto, a assimilação aos cortes foi fluindo rapidamente no público que assistia aos filmes e se adaptava aos planos como que por “osmose”. “Aos poucos, vai se generalizando a constatação de que uma cena não precisa ser filmada em uma única tomada e de que ela pode ganhar melhor inteligibilidade se for desmembrada em fragmentos, que serão depois recompostos numa sequência linearizada, capaz de guiar os olhos do espectador.” (Machado, 2011:98).

Mais uma vez, o advento de um novo procedimento que se soma à linguagem cinematográfica vem para libertar os cineastas, possibilitando novos modos de se construir o filme, adicionando outras perspectivas e configurando novas formas de se contar histórias. Além da tecnologia, agora os planos são os motivadores para os “roteiros”. Assim, “o cinema havia aprendido a seguir o fluxo da ação de um espaço para outro. Isso tornou possíveis as sequências de perseguição, liberou os filmes e enfatizou o movimento”. (Cousins, 2013:38).

Porém, com o uso de planos para contar uma história, outro problema surge aos cineastas que não o tinham notado logo de início na produção de seus filmes. Quando se

desmembrava o plano único em vários outros planos, alguns sentidos começaram a ser observados, como a percepção da mudança súbita de espaços (cenografia/locação), a aproximação e o afastamento das imagens, detalhes ampliados das pessoas e das coisas, que até então o olho humano não percebia no cotidiano na continuidade das ações. Tudo isso alavancou o processo de roteirização dos filmes, pois era necessário fazer um estudo minucioso das cenas para que elas pudessem manter o ritmo desejado da ação e a verossimilhança do tempo da história.

Mais uma vez analisando o filme de Porter, *A vida de um bombeiro americano*, Machado (2011:99), usando as palavras do teórico de cinema André Gaudreault, diz que o filme apresentava

vários erros de continuidade, entretanto, parecem demonstrar que as duas sequências intercaladas não foram concebidas para uma montagem paralela: num plano, a mulher abre a janela e pede socorro, ao passo que ela se joga desesperada na cama, mas a janela está fechada! Pouco depois, quando o bombeiro entra no prédio em chamas, a janela está novamente aberta, mas no plano seguinte, tomado do interior do quarto em chamas, é o bombeiro quem abre a janela, até então fechada.

Esses erros causavam um mal-estar tanto no público quanto nos cineastas, que, após essa observação, rapidamente se puseram a pensar em uma forma “registrável” de se colocar ordem entre os planos.

De um lado, estava claro aos realizadores do começo do século XX que o espaço onde ocorria a ação deveria ser fragmentado em unidades mais ou menos discretas, que a câmera deveria mover-se durante esse processo para proporcionar sempre o ponto de vista mais adequado daquilo que acontece em cena. Mas, por outro lado, era preciso fazer com que esses fragmentos desfilassem uns depois dos outros num espaço/tempo contínuo, ou que – na pior das hipóteses – uma descontinuidade inevitável pudesse ser de alguma forma dissimulada. Isso era justamente o mais difícil: impedir que o esfacelamento da ação em unidades diferenciadas pudesse desorientar o espectador, a ponto de ele não saber mais se situar em relação aos acontecimentos que se desenrolam à sua frente; impedir também que os artifícios utilizados na construção da trama pudessem chamar atenção para si próprios, comprometendo a ilusão de verossimilhança que se queria criar. (Machado, 2011:102)

A solução para o problema da continuidade foi encontrada a partir do ponto de vista de cada cineasta, porém, quem demonstrou mais domínio sobre essa questão foi D. W. Griffith, que conseguiu “organizar os fragmentos chamados planos com uma tal

habilidade, que eles resultam coerentes para a experiência perceptiva do espectador”. (Machado, 2011:133).

Com todos esses olhares possíveis, uma nova “visão” para se pensar o cinema começava a surgir com muito mais definição: a montagem. Ela sempre esteve presente entre os cineastas, desde o surgimento do cinema, porém, sua percepção ficou mais aguçada a partir da concretude dos planos. A montagem é mais um elemento que reafirma o quanto o pensamento de roteirização já estava presente na prática cinematográfica dos cineastas. “Isto é para dizer, de passagem, que um roteirista deve ter noções de montagem tão precisas quanto for possível. Um roteirista que se recusasse a adquiri-las e se restringisse a uma atividade estritamente literária estaria amputando uma parte de si próprio.” (Carrière; Bonitzer, 1996:13).

A montagem é parte integrante do filme, e segundo Eisenstein (2002:52) “a transição da montagem do cinema mudo para o cinema sonoro, ou a montagem audiovisual, não muda nada quanto ao princípio”. Assim, podemos dizer que mesmo no cinema que se dizia ausente de roteiros, onde as histórias eram geradas a partir de um realismo, sem supostas pré-produções ou fórmulas escritas que aprisionariam os cineastas, mais uma vez enxergamos o processo de roteirização mental de tais artistas.

No momento em que se configura um princípio importante estabelecido entre a figura do roteirista e a montagem, não podemos separar os filmes dos pensamentos de roteirização. O filme faz com que o cineasta se torne inseparável do roteiro, mesmo que ele não exista de fato. “É como na montagem e na redação do roteiro, o local de sua intervenção mais pessoal, porque é com imagens que o cineasta exprime mais imediatamente seus sentimentos e suas ideias a respeito do mundo.” (Aumont, 2012:80). O cineasta como diretor é igual ao cineasta como roteirista; ambos partem do mesmo princípio de se pensar a história pela perspectiva das imagens.

A montagem estabelece uma ligação intrínseca com os planos. Podemos dizer que a montagem lapida os planos como um joalheiro lapida seu diamante. A relação que um plano tem com um outro é capaz de tornar a montagem harmoniosa ou não. “O cinema não pode dizer, como o poeta: 'mãos folhevoam'; ele primeiro tem de mostrar mãos que se agitam, depois folhas que esvoaçam. Porém essa restrição só existe em parte. Existe, se assimilarmos a imagem cinematográfica a um enunciado.” (Deleuze,

2013:193-194). Gilles Deleuze anuncia que os planos se tornam coerentes a partir do que ele chama de enunciado, uma metáfora para “contexto” ou montagem.

Um fragmento isolado dentro do contexto é o plano. E uma junção de fragmentos cria o contexto. Assim, a montagem dos fragmentos gera o contexto. Aumont (2012:23-24) diz que Eisenstein criava as suas histórias pelo ponto de vista da montagem, a qual ele dividiu em montagem métrica, rítmica, tonal, harmônica e intelectual. Todas elas estão relacionadas com os estímulos e sonoridade emocionais. Para Eisenstein (2002:17), “o menor fragmento 'distorcível' da natureza é o plano; engenhosidade em suas combinações é montagem”.

Então, é evidente que os elementos vistos neste tópico, tais como tempo, planos e montagem, fazem parte da história do cinema, e caminham progressivamente com o desenvolvimento da linguagem cinematográfica e suas novas formas de enxergar e realizar os modos de se fazer filmes. Fica claro o quanto os pensamentos de roteirização já são influentes entre os cineastas e ganham força com o passar dos anos. A indústria cinematográfica, que estava surgindo com grande força no começo do século XX, viu no roteiro uma forma de ordenar ideias, organizar custos, trazer confiança aos produtores executivos dos estúdios e criar uma vertente dominante sobre o modo de fazer cinema: a estrutura de narrativas lineares.

O ROTEIRO, A LINEARIDADE E A DOMINAÇÃO DA VERTENTE NARRATIVA

Diferente do que muitos possam imaginar, o roteiro não surgiu de uma maneira romantizada sobre a perspectiva do escrever. Ele não foi concebido por meio de discursos e de necessidades poéticas, mas por uma necessidade capitalista industrial. Segundo Aumont (2012:56), Godard relatou que “no cinema, a escrita surgiu na forma de roteiro, com base em considerações comerciais: o roteiro vem da contabilidade, primeiro foi um vestígio de como se gastou o dinheiro”.

Porém, como já discutimos, a ideia de roteiro estava quase que instaurada por completo no processo cinematográfico de filmar. Ainda existia alguns resquícios de relutância contra a escrita, mas ela já estava impregnada nos pensamentos dos cineastas da época. Essa ideia é expressiva no trabalho de Jean-Luc Godard.

O roteiro do filme *Passion* (1982) inaugura finalmente uma última etapa, uma nova ampliação da ideia e do visível. O filme começa sobre a oposição entre imagem e escrita para sublinhar que *Passion* não foi feito com base em um roteiro escrito, mas em um roteiro visual: “Creio que o que esse filme teve de original é que eu não quis escrever o roteiro, quis vê-lo[...], penso que primeiro se vê o mundo e depois se o escreve, e que o mundo descrito por *Passion*, era preciso antes vê-lo – ver, ver se existia para poder filmá-lo.” (Aumont, 2012:56).

Aumont deixa claro na citação que faz sobre a fala de Godard, que mesmo se recusando a usar uma forma concreta de se registrar uma história, o roteiro já fazia parte do pensamento do cineasta, que credita a construção de seu filme baseado em um roteiro visual, que, de qualquer forma, já precede o que inevitavelmente se tornaria um elemento importante no processo de produção cinematográfico.

Segundo Cousins (2013:26), talvez o primeiro roteiro da história do cinema seja da cineasta francesa Léon Gaumont, em *A fada dos repolhos* (*Le Fée aux Choux*/1896), que tratava de “uma fantasia cômica sobre bebês nascidos em canteiros de repolhos”. E com o advento do roteiro, agora concretizado, o cinema pode olhar para o futuro com mais entusiasmo, e a indústria encontrou na escrita do roteiro o que faltava para lhe dar garantia de que tudo estaria sob controle.

O roteiro era do roteirista cineasta, mas deveria servir para todos que iriam produzir o filme, pois “o roteiro precisa ter clareza suficiente para que diretor, fotógrafo, técnico de som e todos os outros profissionais criem um filme que se assemelhe às intenções originais do roteirista”. (Howard; Mabley, 2002:30).

A partir de 1907, gradativamente os cineastas ganham funções e os diretores, em sua maioria, se empenham apenas em dirigir visualmente as histórias, e os roteiristas ganham sua importância no cinema. A produção cinematográfica começa a tomar rumos inimagináveis e industriais. Ao mesmo tempo que a construção dos roteiros começa a tomar forma e a ser pensado de uma maneira a agradar a massa, o cinema cresce como indústria. “As tentativas de construir novos códigos narrativos, que pudessem transmitir ao espectador as intenções e motivações de personagens, acontecem paralelamente às tentativas de regulamentação e racionalização industrial.” (Mascarello, 2006:28).

Os roteiristas são procurados então para criar histórias que pudessem ser identificadas não somente por um público restrito a determinado assunto, pois era necessário extravasar as fronteiras culturais em busca de lucros internacionais. Sendo

assim, “os filmes começam a utilizar convenções narrativas especificamente cinematográficas, na tentativa de construir enredos autoexplicativos”. (Mascarello, 2006:27). A responsabilidade do roteirista era grande, pois ele como “escritor é o primeiríssimo a 'ver' o filme, embora unicamente na mente e no papel”. (Howard; Mabley, 2002:31).

Para que o filme então tivesse o sucesso esperado, o roteiro precisava ser estruturado de uma maneira a criar uma ilusão entre os planos, ter uma boa montagem e, além disso, trabalhar com temas que fossem bem recebidos pelo público. Ele precisava chamar a atenção dos indivíduos na sala do cinema para que estes saíssem de lá levando a impressão de que algo surpreendente aconteceu naquele lugar. Portanto, tudo precisava ser muito bem articulado. “O jovem Eisenstein, cuja ambição é dominar absolutamente os recursos de sua arte, busca antes de mais nada produzir filmes cujo efeito sobre o espectador seja determinável de antemão de uma maneira muito certa.” (Aumont, 2012:25).

Com isso, era necessário compreender que o filme precisava ter um sentido dentro dele mesmo e para os espectadores. Essa percepção não surgiu nesse período de transição entre o filme independente e o industrial, pois esse princípio do sentido já norteava as principais discussões dos primeiros cineastas. Aumont (2012:69) diz que Paolo Pasolini “defendia o cinema como 'a semiologia *in natura* da realidade': em primeiro lugar, simples reprodução da realidade visual, o cinema torna-se num segundo tempo sua 'língua escrita', um sistema de anotação do sentido da realidade e potencialmente de expressão desse sentido”.

Um desses sentidos estava na busca pela realidade dentro do próprio filme, como Pasolini mesmo buscava. Porém, a respeito dessa característica falaremos mais adiante em nossa tese. Aqui cabe discutirmos outro aspecto que auxiliou na construção do sentido do filme, com a mesma expressividade do realismo, e concebeu, talvez, a principal característica das narrativas clássicas modernas: a linearidade.

Os filmes independentes perdiam a sua força, a poética das imagens não lineares deu lugar ao que era mais acessível ao público menos “pensante” e a indústria cinematográfica autofagicamente tentou amputar uma das vertentes que a criou: o cinema arte.

A história efetiva do cinema deu preferência à ilusão em detrimento do desvelamento, à regressão onírica em detrimento da consciência analítica, à impressão de realidade em detrimento da transgressão do real. O poder da sala escura de envolver e invocar nossos fantasmas interiores repercutiu fundo no espírito do homem de nosso tempo, este homem paradoxalmente esmagado pelo peso da positividade dos sistemas, das máquinas e das técnicas. (Machado, 2011:25).

Essa mudança não se deve ao fato de escolhas tomadas aleatoriamente pelos estúdios, mas reflete a forma como os estúdios viam as mudanças necessárias que deviam ser tomadas a partir do novo público consumidor de cinema. O que no final do século XIX era pensado para uma classe burguesa, agora é elaborado para um novo seguimento derivado da burguesia: a classe média.

Nos Estados Unidos, particularmente, onde a guerra ao cinematógrafo chegou a um nível insuportável, os industriais que investiam no setor e a pequena burguesia, que realizava filmes na condição de fotógrafos, cenógrafos, roteiristas e diretores, sentira que o cinema precisava mudar. Esses homens todos perceberam rapidamente que a condição necessária para o pleno desenvolvimento comercial do cinema estava na criação de um novo público, um público que incorporasse também (ou sobretudo) a classe média e os segmentos da burguesia. Essa nova plateia não apenas era mais sólida em termos econômicos, podendo portanto suportar um crescimento industrial, como também estava agraciada com um tempo de lazer infinitamente maior do que o dos trabalhadores imigrantes. A extraordinária expansão do cinema americano e a sua ascensão ao domínio mundial depois do advento do som foram consequências diretas da criação dessa audiência durante o período de 1905-1915. (Machado, 2011:78-79).

Nesse sentido, a linearidade influenciou na forma de contar histórias, e após esse pensamento os roteiros exigiam certa inteligibilidade temporal entre filme e público. Um começo, meio e fim apresentado na montagem de cada cena – que era preenchida por planos – se tornara necessário, e cada plano precisava ser muito bem conectado com o outro, criando uma linearidade das ações da mesma maneira que o público executava-a fora do cinema. Para o cineasta e documentarista russo Dziga Vertov “não é possível organizar o real visível para a compreensão do espectador se ele não for visto realmente”. (Aumont, 2012:20).

Para Machado (2011:96), essa linearização “é algo tão óbvio para nós, espectadores modernos, que se torna até difícil deixar de entendê-la como 'natural' e inevitável. No entanto, ela é resultado de uma convenção que se cristalizou ao longo de uma sucessão infinita de filmes”.

A descontinuidade se tornou um elemento do *film d'art* que foi cada vez mais perdendo sua força para o cinema industrial. Dois grandes motivos deixaram o cinema arte em segundo plano: seu processo de não linearidade da montagem – presente geralmente em filmes que tinham como temática os dramas psicológicos – e a forte ligação que ainda mantinha com o teatro. Machado (2011:80) relata que o filme de arte “não tinha ainda conseguido se impor como forma dramática autônoma no sentido erudito do termo, que ele dependia do prestígio e da eloquência de outras formas expressivas (sobretudo do teatro), as quais eram apenas transplantadas na sala escura”.

O domínio da linearidade fica tão evidente com a evolução do cinema industrial que, para Eisenstein (2002:109), “a escultura negra, as máscaras polinésias, o modo soviético de montar filmes, tudo foi, para o Ocidente, apenas exotismo. Nada além de exotismo”. Essa visão corrobora a crítica discutida por nós a respeito dos interesses da indústria cinematográfica e dos grandes estúdios que passaram a dominar os cinemas mundiais.

A arte agora é outra e para outro público. E, como diz Deleuze (2013:190), “tudo se passa como se o cinema nos dissesse: comigo, com a imagem-movimento, vocês não podem escapar do choque que desperta o pensador em vocês. Um autômato subjetivo e coletivo para um movimento automático: a arte das 'massas’”.

Os Estados Unidos tomam a frente na disputa cinematográfica, e os caminhos que os filmes deveriam traçar pareciam estar muito evidentes para o cineasta David W. Griffith, que “com seus dramas psicológicos de fundo moral, realizados no período em que esteve a serviço da *Biograph*, apontaria para a direção de maior sucesso”. (Machado, 2011:80). Griffith entendeu rapidamente que uma das melhores maneiras de se ter a atenção do público – dentro da linearidade – era inserir nos filmes elementos reais vividos ou não, mas possíveis, do cotidiano dessa massa. Machado (2011:80) reforça a ideia de que “o novo espetáculo passa a cuidar do 'coeficiente de realidade' com que se molda a fábula, ou seja, com o enquadramento do imaginário pela moldura legitimadora do naturalismo”.

A partir dessa aceitação do público, tudo pareceu mais certo para os estúdios, que encomendavam centenas de roteiros lineares e de fácil compreensão. A “fórmula” do roteiro estava incorporando novos elementos, o que mais tarde roteiristas e estudiosos de roteiros chamariam de “manual” para se construir narrativas para o

cinema. A linearidade encontrou seu objetivo nos filmes, como relata Cousins (2013:277): “*Bem-Hur* (1959), *Os 101 dálmatas* (1961), *Mary Poppins* (1964) e a *Noviça Rebelde* (*The Sound of Music*/1965): épicos, musicais e animações, como em décadas anteriores, e nenhum corte descontínuo entre eles”.

Assim uma nova e mais sofisticada forma de narrar se eleva à principal vertente entre os roteiristas, e deixa os estúdios cada vez mais “famintos” por novas histórias e mais lucros.

Uma história, de qualquer modo que seja narrada ou transmitida, compreende necessariamente alguém que a conta e alguém a quem é contada, digamos um narrador e um narratário. O narrador é o autor, o narratário é o público (ouvintes, leitores, espectadores). O objetivo do narrador é agradar, seduzir o público, é fazê-lo ver o novo. (Carrière; Bonitzer, 1996:103).

O que Carrière diz reflete os ideais que caminharam junto à história do cinema e dos cineastas. Porém, a narração no cinema não está ligada diretamente a um narrador – *voice over* – que conta uma história e utiliza as imagens para contemplar a sua fala. Pelo contrário, a narração está na construção das imagens, na forma em que elas se conectam e se montam para contar algo – independente de um narrador. Para Carrière (1996:95) “não se trata somente de saber contar, mas ainda de saber contar em função da imagem”.

a distinção entre a história propriamente dita (isto é, simplesmente “o que acontece” quando se coloca o roteiro na ordem cronológica) e um outro nível que podemos chamar de narração – chamada por outros de relato, discurso, construção dramática, etc –, que diz respeito à maneira como a história é contada, ou seja, à maneira como os acontecimentos e os dados da história são levados ao conhecimento do público (modos de narrativa, informações ocultas depois reveladas, utilização dos tempos, das elipses, das insistências, etc.).” (Chion, 1989:87-88).

Observando as discussões colocadas acima, os autores expõe a perspectiva que estamos estudando: a narrativa é construída a partir das imagens, que se fazem presentes tanto na criação imagética do diretor como na do roteirista, fato esse já discutido anteriormente.

O roteirista escreve, porém escreve o que imagina em imagens. A união dessa narratividade com a linearidade cria o que conhecemos hoje como estrutura linear clássica. Machado (2011 p.103) comenta que D. W. Griffith “deu a contribuição mais decisiva para o processo de linearização narrativa, colocando-a resolutamente para os

fins de construção do discurso moralizante. Com Griffith, a câmera encontra-se sempre muito mais próxima de seu objeto do que aquela de seus precursores”.

O novo caminho adotado pelo cinema agora finca sua supremacia e estabiliza-se como a “melhor maneira” de contar histórias ao redor do mundo. A indústria cinematográfica hollywoodiana lidera o *ranking* das empresas mais lucrativas da história do cinema, e invade o mercado internacional atropelando todas as outras formas de narrar – inclusive as mais poéticas e não lineares. “A importância dos *nickelodeons* começou a progredir paralelamente à evolução do filme narrativo, pois este último que introduziu a longa duração e as técnicas de identificação e envolvimento da plateia.” (Machado, 2011:75).

Os longas-metragens tornam-se a principal forma de narrar as histórias. Os roteiristas agora possuem sindicato e se elevam em importância, assim como o diretor e outros profissionais do cinema. Criar histórias se tornou um processo que de certa forma deve seguir os padrões préestabelecidos pelo cinema industrial e pelo interesse da audiência. Isso porque o “predomínio avassalador de Hollywood na contemporaneidade decorre fundamentalmente da reconfiguração estética e mercadológica do *blockbuster* a partir de 1975, no contexto da integração horizontal dos grandes estúdios aos demais segmentos da indústria midiática e de entretenimento”. (Mascarello, 2006:335).

Esse modelo linear narrativo é predominante desde o início da década de 1980 até o momento, porém, é importante entender que não é o único. A partir dele analisaremos, em partes, o foco principal de nossos estudos: os roteiros de *Cidade de Deus* e *Tropa de Elite 2*, que estão enquadrados dentro desse mesmo modelo clássico e linear de narrar uma história. Assim como veremos ainda os elementos singulares de Bráulio Mantovani, que se apropria desses princípios préestabelecidos e cria a sua própria maneira de roteirizar.

De qualquer maneira, é importante que não esqueçamos que “se existem histórias mal contadas, a do cinema deve ocupar um lugar destacado entre elas e uma das causas principais dessa miopia tem sido o privilégio excessivo de um único modelo de cinema – o filme narrativo – e de um único formato de apresentação – o longa-metragem”. (Machado, 2011:141).

AS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DA ESTRUTURA NARRATIVA LINEAR

Antes de nos aprofundarmos no processo de criação do roteirista Bráulio Mantovani em um de seus maiores sucessos para o cinema, é importante que compreendamos alguns dos principais elementos para se construir um roteiro cinematográfico. Nos deteremos, como ponto de apoio e investigação, nas estratégias e procedimentos da estrutura linear narrativa, a qual já foi analisada anteriormente, pois as obras de Mantovani estão inseridas nessa maneira de contar histórias.

A análise nesse campo estrutural não limita nossa discussão ao respeito do processo de criação de Mantovani. Mesmo sabendo que o roteirista segue determinados padrões já estabelecidos, é necessário compreender que seu trabalho se diferencia de outros pelos princípios fundamentais que determinam as teorias dos processos. “Esse processo que vai se dando ao longo do tempo, caminha de uma nebulosa fértil em direção a alguma forma de organização. A obra em criação é um sistema em formação que vai ganhando leis próprias.” (Salles, 2011:40).

Sob a perspectiva de Salles, essas leis parecem estar ligadas diretamente à vida do autor, que permite à sua obra se tornar, de certa forma, singular, por motivos particulares – a forma individual de criar – e por conta do processo coletivo – o campo das relações externas –, em que o autor estabelece conexões com as coisas à sua volta e com outros indivíduos, da sua área ou não. Portanto há, de saída, um recorte exclusivo da obra de Mantovani que se torna, naturalmente, o foco de nossos estudos.

Em toda prática criadora há fios condutores relacionados à produção de uma obra específica que, por sua vez, atam a obra daquele criador, como um todo. São princípios envoltos pela aura da singularidade do artista; estamos, portanto, no campo da unicidade de cada indivíduo. São gostos e crenças que regem o seu modo de ação: um projeto pessoal, singular e único. (Salles, 2011:44).

Roteirizar exige observação do cotidiano, foco, noção de tempo e espaço – montagem – e disciplina para conduzir uma narrativa sem deixar que a história se fragmente e se perca no decorrer das cenas e sequências. “A coisa mais difícil ao escrever é saber o que escrever. Ao escrever um roteiro, você tem que saber onde está indo; tem que ter uma direção – uma linha de desenvolvimento que conduza à resolução, ao final.” (Field, 2001:101).

Sob a perspectiva dos processos de criação, e com um olhar exclusivo sobre a criação de roteiros, Salles (2010) contribui com nossa pesquisa ao chamar a atenção para aspectos individuais e coletivos que influenciam os artistas em geral e o roteirista, em particular para esta análise, em dois pontos: a criação do roteiro focado em sua estrutura, ações, personagens e narrativa, ou seja, o roteiro para o roteirista; e a criação do roteiro como guia para o diretor e a equipe. Nesse segundo aspecto, o roteiro carrega elementos imagéticos capazes de direcionar, com maior eficácia, a visão do roteirista sob o ponto de vista do diretor.

Sob a perspectiva processual, roteiros são vistos, portanto, como uma etapa do processo que, de certa forma, tem a função de tornar o filme possível. No roteiro, o filme já está sendo feito. Trata-se de um mapa, com contornos ainda não totalmente definidos, que carrega algumas tendências do futuro filme. É instigante pensar que o mesmo roteiro pode gerar diferentes filmes, dependendo, por exemplo, do momento da filmagem e da equipe envolvida. Nesse contexto, podemos falar de roteiro como espaço de possibilidades, que indicia caminhos para o filme. Não podemos nos esquecer, também, da relevância do roteiro como documento mediador, entre um processo individual do roteirista e a coletividade da equipe de filmagem, atores, etc. (Salles, 2010:173).

Considerando as cogitações de Salles, apresentamos o trecho abaixo, a sequência inicial do tratamento do roteiro de *Cidade de Deus*. Notemos os detalhes que Mantovani insere na narrativa e o quanto esses detalhes direcionam os planos escolhidos pelo diretor. As ações criadas pelo roteirista são muito visuais e as imagens parecem se construir em nossa mente – são quase táteis.

1 EXT. CASA DE ALMEIDINHA - DIA 1

Abrimos com a imagem de um FACÃO sendo afiado.

CARACTERES em superposição: 1981

Ouve-se o murmúrio de VOZES alegres, vozes CANTANDO um samba acompanhado de um BATUQUE. Não vemos as pessoas. Mas os sons deixam claro que se trata de um ambiente festivo.

A letra do samba tem como tema: comida.

MÃOS NEGRAS amarram com um barbante a PERNA de um GALO.

O galo é imponente e vistoso. Alternamos o galo --incomodado por ter a perna amarrada -- a imagens que sugerem a preparação de um almoço:

ÁGUA FERVENDO numa enorme panela.

O galo parece reagir à imagem anterior.

Batatas sendo descascadas por MÃOS de uma mulher negra.

O galo reage como se entendesse a situação: vai virar comida.

GALINHAS MORTAS sendo depenadas por MÃOS de mulheres negras.

O galo reage. Ele tenta libertar a perna amarrada ao barbante.

Para Howard e Mabley (2002:31), o roteirista precisa ter conhecimento do processo de produção de um filme, porém, não significa que ele “precise ser técnico de

som, fotógrafo, cenógrafo ou eletricista, muito menos diretor ou ator principal; mas o roteirista tem de saber como as várias artes cinematográficas podem ser utilizadas para evocar na tela, com convicção, aquilo que nasceu originalmente em sua cabeça”.

Prever como sua criação vai ser visualizada na tela não significa interferir na arte de imaginar do diretor. Esse princípio da roteirização é muito comum, e cabe ao roteirista encontrar meios de escrever para conduzir o olhar do diretor.

Considerando-se todos os estágios que separam um roteiro final da primeira exibição do filme resultante daquele trabalho, é espantoso que ainda permaneça alguma coisa intacta da visão original do roteirista. Mas permanece, justamente porque o bom roteirista vê a produção em sua totalidade, comunica-se com todos os que colaboram no processo e, acima de tudo, permanece sintonizado com o que deve ser revelado para surtir efeito e obter máximo impacto. (Howard; Mabley, 2002:31-32).

Cada roteirista encontra uma forma de desenvolver seu roteiro, e é isso que veremos a partir dos próximos tópicos. Porém, não podemos deixar de levar em consideração que todos eles seguem determinadas estruturas padrões para a criação de um bom roteiro, ou seja, a maioria dos roteiristas estuda e usa uma estrutura já estabelecida.

O roteiro é o princípio de um processo visual, e não o final de um processo literário. Escrever um roteiro é muito mais do que escrever. Em todo caso, é escrever de outra maneira: com olhares e silêncios, com movimentos e imobilidades, com conjuntos incrivelmente complexos de imagens e de sons que podem possuir mil relações entre si, que podem ser nítidos ou ambíguos, violento para uns e suave para outros, que podem impressionar a inteligência ou alcançar o inconsciente... (Comparato, 2000:20)

Assim como o roteirista e escritor Doc Comparato, que compreende o roteiro filmico como mais do que uma simples forma de contar uma história, mas também uma maneira magnífica de visualizar imagens para cada palavra ou ação descrita, Luis Carlos Maciel (2003) também trabalhou como roteirista no cinema e na televisão, e em suas obras estuda a construção do roteiro desde as suas raízes no teatro grego até os dias atuais.

Maciel deixa claro que, para se chegar a um roteiro completo, o roteirista tem que passar pelas seguintes fases: rascunho, *story-line*, sinopse e argumento, cada um deles com suas características particulares. Porém, diz também que “esses métodos servem, ao contrário, para que o roteirista tenha um procedimento de trabalho diante da tarefa de criar uma obra nova, que ainda não existe. Não são normativos nem critérios

de avaliação; são um auxílio que, na verdade, não interessa a ninguém, com exceção daqueles que querem escrever roteiros”. (Maciel, 2003:18).

Maciel abre um tópico singular e específico para algo que precede a todas as quatro fases citadas acima – a ideia ou premissa. “Roteiros originais podem ter os mais variados pontos de partida – ou inspiração. A lista de possibilidades inclui histórias que ouvimos quando crianças, notícias de jornal, passagens da *Bíblia*, mentiras de amigos, sonhos... numa palavra: tudo!” (Maciel, 2003:26).

Para Field (2009), a ideia também é necessária, mas não é a coisa mais importante para o roteirista. Depois da ideia é preciso expandir para um tema que dê corpo à vaguidade de algo que existe ainda de forma bastante germinal.

Uma ideia, por mais que essencial, não passa de uma noção vaga. Não possui detalhes, profundidade, dimensões. Não, você realmente precisa de mais do que uma simples ideia para escrever um roteiro. Você precisa mesmo é de um tema que incorpore e dramatize a ideia inicial. Um tema pode ser definido como ação e personagem. Ação é sobre o que a história é, e personagem é sobre quem a história é. (Field, 2009:44)

Esse é o ponto crucial que vai comandar toda a estrutura linear narrativa. Como já vimos, as ações e as personagens nela contidas devem ser muito semelhantes ao realismo do cotidiano. Para Aumont (2012:68) “ver é ver uma imagem, no sentido de que o espectador (e, antes dele, o autor) jamais tem de lidar com nada além disso. Porém, ao mesmo tempo, é ver, por delegação, a própria realidade que o cinema tem sempre a virtude de mostrar mais inteira e mais íntegra”.

Tal aspecto nos direciona a uma palavra importante, e que é o foco de atenção para o roteirista: o humano. A ideia e o tema para a criação do roteiro de cinema se torna mais possível a partir da perspectiva do realismo humano, e mesmo que um filme seja de ficção científica, a credibilidade humana se torna necessária.

Este sentimento tão direto de credibilidade vale tanto para os filmes insólitos maravilhosos como para os filmes “realistas”. Uma obra fantástica só é fantástica se convencer (senão é apenas ridícula) e a eficácia do irrealismo no cinema provém do fato que o irreal aparece como atualizado e apresenta-se aos olhos como a aparência de um acontecimento, e não como uma ilustração aceitável de algum processo extraordinário que tivesse simplesmente sido inventado. (Metz, 2010:18)

Talvez seja possível dizermos que o eixo principal que conduz a trama, e que se tornou a principal razão do sucesso industrial dos filmes de entretenimento esteja depositado no aparato “ignorado” do homem: o cotidiano.

Tudo tem um propósito, ou uma premissa. Cada segundo da sua vida tem sua própria premissa. Queira ou não nós somos conscientes disso. Essa premissa pode ser simples como um respirar ou complexa como uma decisão emocional vital, mas ela sempre está lá (Egri, 2004:1)

É intrínseca a relação do roteirista com fatores externos a sua obra e que podem servir de elemento auxiliar para sua criação. Não podemos evocar a ideia de narrar uma história como artifício único e exclusivo do roteirista – pensar que ele é suficiente em si. O processo de criação é compartilhado, e, antes dele, a busca pelas ideias também é coletiva.

Temos uma tendência natural a romantizar inovações revolucionárias, imaginando ideias de grande importância que transcendem seus ambientes, uma mente talentosa que de algum modo enxerga além dos detritos das velhas ideias e da tradição engessada. Mas as ideias são trabalho de bricolagem; são fabricadas a partir desses detritos. Tomamos as ideias que herdamos ou com quem deparamos e as ajeitamos numa nova forma. (Johnson, 2011:28).

Acompanhando os pensamentos de Steven Johnson e Lajos Egri, Maciel (2003) complementa sua teoria dizendo que são possíveis três fontes quase que inesgotáveis de ideias: a vivência, a literatura e a criatividade. Todas elas vindas do que podemos chamar o humano.

A primeira gera ideias provenientes da **vivência** de cada indivíduo em que cada ação que executou ou que aconteceu com ele é fato indispensável para se criar uma história. A soma das ações de sua vivência leva a um evento com começo, meio e fim. Essa fonte, a vivência, é talvez a mais inesgotável de todas, pois cada indivíduo a atravessa desde o nascimento até o presente momento de sua vida, e por sua vez conta também com a utilização de ações vindas de outros indivíduos que convivem com ele, tendo assim um leque incontável de possibilidades de ideias para a criação do roteiro.

A segunda fonte – a **literatura** – é onde buscamos ações escritas e registradas por outras pessoas, mesmo essas não fazendo parte do nosso cotidiano. Podem ser estrangeiros e até mesmo indivíduos que já faleceram há tempos. Buscar uma ação da literatura para se ter uma ideia é, segundo Maciel (2003), ter a possibilidade de adaptar, basear-se ou inspirar-se na obra literária: livros de todos os gêneros, artigos de jornais ou revistas, contos, poemas e tudo o que já foi registrado pelo homem.

Em entrevista com Bráulio Mantovani sobre onde ele buscou informações para criar o realismo de *Cidade de Deus*, ele disse: “Em todo projeto há sempre muita pesquisa. Em *Cidade de Deus*, minha fonte principal foi sempre o romance do Paulo Lins. Ali tem tudo.” No caso de Mantovani, o romance foi suficiente para se obter informações porque o próprio Lins vivenciou quase tudo aquilo que registrou no livro. Suas experiências na comunidade de Cidade de Deus lhe renderam os mais ricos detalhes daquele lugar.

Os roteiristas que fazem adaptações geralmente buscam por outras pesquisas e referências fora do romance, com o intuito de captar o realismo necessário e tornar seu roteiro verossímil.

Por sua própria natureza, a adaptação é um processo de transição ou conversão de uma mídia para outra. Assim, o material original sempre oferecerá uma certa resistência à adaptação, como se dissesse: “Aceite-me do jeito que sou”. Porém, a adaptação implica mudança. Implica um processo que exige que tudo seja repensado, reconceituado. Além disso, exige a compreensão de que a natureza do drama é algo intrinsecamente diferente da natureza de qualquer outra forma de literatura. (Seger, 2007:17-18).

Após a virada do século XX, com a incansável corrida pelo aperfeiçoamento tecnológico, como já vimos anteriormente, o cinema conseguiu ferramentas para transformar qualquer possível ideia em produto audiovisual vendável. Isso facilitou o aperfeiçoamento dos efeitos gerados em computação gráfica – efeitos visuais – possibilitando qualquer obra literária ser transformada em película para o cinema, inclusive os heróis e vilões das histórias em quadrinhos.

Por último, mas nunca menos importante, temos a **criatividade** como fonte verdadeiramente infinita de ideias, pois ela depende única e exclusivamente da “criação original” do indivíduo. Mas Maciel (2003) nos alerta a tomar cuidado com a criatividade, pois muitos roteiristas acreditam que suas ideias são as mais originais possíveis, e que ninguém jamais pensou em algo tão inovador. Essa alegação pode ser catastrófica para qualquer pessoa que imaginar que em todo o planeta só ela pode ser criadora onipotente.

A originalidade plena é uma invenção romântica datada do início do século XIX. O “gênio”, demiurgo que faz das trevas luz, é uma expressão transfigurada do individualismo burguês então em ascensão. Esse super-herói respondia às angustias dos artistas que viviam as contradições de um mundo que exaltava o indivíduo, ao mesmo tempo que submetia todos ao ritmo da produção capitalista [...] A crença no valor absoluto da originalidade não é mais do que uma ideia reguladora. Ela não deixa de ser importante, pois aponta para um valor

ainda significativo da nossa cultura. Mas num mundo recoberto por camadas e camadas de linguagem, no qual as práticas cotidianas são em grande medida operações com materiais culturais acumulados, apostar na criação de obras absolutamente novas é, no mínimo, duvidoso. (Saraiva; Cannito, 2009:53).

Assim como Leandro Saraiva e Newton Cannito, Maciel orienta a ter cuidado com o plágio inconsciente. A internet é uma ferramenta muito útil para essa dúvida constante da ideia original. Hoje podemos fazer buscas e pesquisas universais para, pelo menos, “peneirar” as possibilidades de não copiar uma ideia já construída.

Se pararmos para refletir, vamos notar que as três fontes de ideias citadas por Maciel são quase que inseparáveis. Como é possível separar criatividade da vivência, ou literatura da vivência e até mesmo criatividade da literatura? Se o indivíduo deseja criar uma nave espacial buscando ideias de sua criatividade e, portanto, decide dar uma forma circular a essa nave, ele só pode aplicar uma forma porque em sua vivência aprendeu o conceito do que é um círculo. “Parte da origem de uma boa ideia consiste em descobrir que peças sobressalentes são essas e em assegurar que não estamos apenas reciclando os mesmos velhos ingredientes.” (Johnson, 2011:40).

A ideia está intrinsecamente ligada ao processo de criação. Cada criador deve estar ciente de que somar ideias não o rebaixa em seu nível intelectual ou em qualquer outro campo da criação, mas dá a ele – no nosso caso, o roteirista – a possibilidade de enxergar os fatos sob um ponto de vista mais amplo, não permitindo que sua obra seja subjugada por um único viés – o seu –, que, para Salles (2011), parece ser uma atitude limitadora.

Não se pode limitar o conceito de processo com tendências, neste contexto de uma obra específica, a um grande *insight* inicial. Se assim fosse visto, o processo de criação seria um percurso quase mecânico de concretização de uma grande ideia que surge no começo do processo. No contato com diferentes percursos criativos, percebe-se que a produção de uma obra é uma trama complexa de propósitos e buscas: problemas, hipóteses, testagens, soluções, encontros e desencontros. Portanto, longe de linearidades, o que se percebe é uma rede de tendências que se inter-relacionam. (Salles, 2011:44).

Abaixo apresentamos a relação entre Mantovani e o diretor Fernando Meirelles na construção das ações da narrativa de *Cidade de Deus*. Como é comum entre roteirista e diretor, as inter-relações que Salles discute se manifestam durante a produção filmica – após a criação do roteiro; na pré-criação – em discussões que antecedem a criação do roteiro; e no próprio momento em que o roteiro está sendo concebido.

INTER-RELAÇÃO ANTES DA CRIAÇÃO DO ROTEIRO (CONVERSAS PRÉVIAS)

O último comentário genérico é sobre o Busca-Pé. Acharam que falta mais família e contexto dele, eu discordo. Comentaram que falta alguma pegada pessoal para ele. A paixão pela fotografia poderia ser uma saída, ele pode ver umas fotos do Cartier Bresson, ou as fotos que ele tira podem ter uma intenção artística e não apenas de registro. Na figueira, com a Angélica, ele pode fazer algum comentário de composição, mostrar alguma foto onde o Thiago foi diminuído pelo enquadramento ou colocado na sombra intencionalmente. A outra saída é a idéia de falar da virgindade dele, um assunto que cria uma identificação com todos que já passaram pelo problema, eu diria uns 92% da humanidade.

No texto acima, Meirelles aponta situações que podem ajudar a melhorar a construção do personagem Busca-Pé. Nessa conversa com Mantovani, é importante focarmos em dois pontos: o “*falta mais família*” e “*falar da virgindade dele, um assunto que cria uma identificação com todos [...] 92% da humanidade.*” Como já vimos anteriormente, duas preocupações importantes são destacadas pelo diretor: a primeira é o realismo do personagem e o “aumento” da sua humanidade, e a segunda se detém na identificação com o público.

Uma se conecta com a outra. Quanto mais acrescentamos elementos para garantir um maior realismo humano nos personagens, mais eles estabelecem um vínculo com o público. O cinema exige essa realidade, pois dela se garante a aceitação e a aprovação do público. Para Metz (2010:16), “de todos estes problemas de teoria do filme, um dos mais importantes é o da impressão de realidade vivida pelo espectador diante do filme. Mais do que o romance, mais do que a peça de teatro, mais do que o quadro do pintor figurativo, o filme nos dá o sentimento de estarmos assistindo diretamente a um espetáculo quase real”.

Essa visão fica clara no discurso de Fernando Meirelles. Com relação ao personagem Busca-Pé, analisaremos ele com detalhes mais à frente, em um tópico exclusivo sobre os personagens de *Cidade de Deus*.

INTER-RELAÇÃO DURANTE A CRIAÇÃO DO ROTEIRO

2ª ALTERAÇÃO DE ROTEIRO / 12º TRATAMENTO 27/07/2001

- 11-JARDIM DO AMANHÃ - 3 caras saltam de uma laje com cam contra-plongê
- 12-CJARDIM DO AMAHNÃ - carro de polícia da ré bandidos disparam ao fundo.
- 13-CAFOFO DO PEQUENO -Quarto do Ali Baba ficando vazio.
- 14-CAFOFO DO PEQUENO - Pequeno paga mais para Faquie e recebe balas e armas.
- 15-RUA DA GUERRA - Uma porta de bar é fechada as pressas.

143A. DENTRO DA KOMBI EXT AMANHECER.
Busca Pé está entregando Pilhas de jornal de dentro de uma kombi, em algum lugar da zona sul. Pode ser na Urca ou em alguma rua do Jardim Botânico.
Entra o off:

BUSCA PÉ (VO)

Você deve estar se perguntando o que eu fiz neste tempo todo. É simples, tentei ficar de fora. Arrumei um emprego num jornal, tentei me contentar com uma vida de otário mesmo. A boa notícia é que eu estava muito perto de finalmente conseguir ir para cama com uma mina. Ela estava quase entrando na minha.

Segue igual, ele no salão paroquial etc.

146 -KOMBI EXT AMANHECER - ZONA SUL
Busca Pé com sono vai jogando pilhas de jornal para fora da Kombi. Olha uma delas e vê a foto do Pequeno na capa. Vai com o dedo no nome da reporter: Marina Cintra.

INTER-RELAÇÃO APÓS A CRIAÇÃO DO ROTEIRO (CONVERSAS PÓSTUMAS)

2ª ALTERAÇÃO DE ROTEIRO / 12º TRATAMENTO 27/07/2001

164A SKY CAM -EXT- DIA E FIM DO DIA.

Vamos ver quanto custa fazer alguns passeios de helicóptero com a sky cam ou com aquela câmera no helicópterozinho que pode voar bem baixo. Gostaria de fazer um longo plano que começa no rio poluído de CDD, passeia sobre as casas, Pode circular entre os apês. Estas imagens podem dividir a tela durante os créditos finais. Acho interessante mostrar CDD em 2001, especialmente se a narração for de um cara mais velho fazendo o Busca Pé hoje em dia. (Esta é uma decisão que não tomei ainda, quero ver a performance do Alexandre narrando, antes de decidir). Mas as imagens valem a pena.

EXTRAS EXT DIA E FIM DO DIA.

Uma diária para filmar Cidade Alta amanhecendo
Cidade alta de carro
Cidade Alta de helicóptero, se rolar o sky cam.
Prédios para aplicar em Sepetiba
Prédios para aplicar no Jardim do amanhã
Prédios para aplicar na favela papelão
(Vou imprimir as fotos do enquadramentos onde precisamos fazer estas aplicações.

Os três momentos de inter-relação expostos acima não podem ser isolados, uma vez que cada uma dessas etapas estão conectadas em uma única obra, ou seja, todas elas fazem parte de uma unidade dentro do processo de criação de Mantovani. Para Salles (2011:83) “o processo de criação mostra o trabalho do artista como partes e essa intervenção aparentemente parcial atua sobre o todo”.

Observamos que em ambas as anotações, a construção isolada – de Mantovani – e a construção coletiva – Mantovani e Meirelles – não se modela somente a partir de continuações de ideias já formadas. Fica evidente que o antes, o durante e o depois permitem que a relação criativa entre roteirista e diretor continue gerando novas ideias, onde o diretor espera por uma resposta de aprovação ou negação do roteirista e vice-versa. Sendo assim, podemos dizer que a ideia é permanente, ou seja, ela não encontra o seu fim no *insight* inicial, e continua “viva” até o “fim” da obra.

Salles (2011:40) diz que os pensamentos de criação andam juntos com o tempo da obra, e esse tempo “tem um clima próprio e que envolve o artista por inteiro. O processo mostra-se, assim, como um ato permanente. Não é vinculado ao tempo de

relógio, nem a espaços determinados. A criação é resultado de um estado total de adesão”.

O PLOT

Após a história que quer se contar ser concebida sob a forma de argumento, é importante analisarmos a coluna vertebral de um roteiro para o cinema. Essa linha central é conhecida como *plot* ou trama.

plot é a alma da tragédia e os personagens são secundários em relação a ela. A sucessão de acontecimentos diretamente determinados pela ação, na visão de Aristóteles é o fundamento da expressão dramática. Os personagens devem, consequentemente ser compostos de maneira a atender às necessidades do desenrolar da trama (Maciel, 2003: 34).

Então o *plot* é a ação principal do roteiro, ele é quem conduz o personagem principal e os secundários ao desfecho de seus objetivos. É fundamental ainda sabermos que o *plot* pode ser classificado em concreto ou abstrato.

Quando o roteirista decide contar uma história usando um ***plot concreto***, ele sabe que o objetivo central a ser buscado ou resolvido pelo personagem principal é algo que ele possa materialmente tocar, guardar, carregar, cheirar, olhar, destruir, matar etc. Tomemos como exemplo o filme *O Senhor dos Anéis* (*The Lord of the Rings*/2001/2002/2003), a trilogia, do diretor Peter Jackson. O *plot*, como já vimos, é a ação propulsora do roteiro. No caso dessa trilogia, o *plot* concreto é destruir o anel; esse é objetivo central da trama que conduz Frodo – o personagem principal – e seus coadjuvantes na aventura empreendida por eles. O objetivo da trama é levar o anel (algo concreto) para ser destruído na lava de um vulcão onde ele foi forjado. Outros exemplos de *plot* concreto em filmes de fantasia e ação seriam: recuperar o amuleto mágico, encontrar a caveira de cristal, matar o dragão, recuperar a princesa sequestrada etc.

Já o ***plot abstrato*** é uma escolha do roteirista para criar uma narrativa quase sempre com objetivos interiorizados do personagem. Ao contrário do concreto, o objetivo principal do protagonista está relacionado a uma busca afetiva, uma descoberta, uma solução para algo que não se pode tocar; o objetivo é materialmente invisível, mas pode ser sentido. Por exemplo, no filme *O Homem Bicentenário* (*Bicentennial Man*/1999), do diretor Chris Columbus, o objetivo central que gera a ação principal é justamente: ser considerado um ser humano, o que conduz Andrew – o robô

protagonista – a eventos que o farão garantir sua humanidade (não como um ser humano em sua estrutura fisiológica, mas um humano em sua essência). Podemos citar outros exemplos de *plot* abstrato almejado em narrativas de ficção: a recuperação da sanidade, a recuperação de um trauma, reconstruir o amor devastado por alguém, recuperar a fé perdida etc.

Em um roteiro com narrativa linear, o *plot* é a coluna vertebral, e só tem sua função principal realizada – de conduzir todos os personagens a executarem suas ações e concluírem seus objetivos – se essa for associada a uma estrutura de roteiro mapeada e organizada com alguns elementos imprescindíveis: apresentação de personagens, pontos de giro, pré-clímax, clímax e resolução.

ELEMENTOS DA ESTRUTURA NARRATIVA LINEAR

Apresentar os personagens é a maneira que o roteirista encontra, no primeiro momento da trama – logo no início do filme –, de estabelecer a identificação dos personagens ficcionais com os espectadores da plateia. Porém, essa tática de identificação rápida – de mostrar ou desvendar aos poucos os personagens da história – é mais frequente e intensa com o personagem principal, pois é ele quem vai, junto com o *plot*, conduzir a trama e os eventos principais até o fim da narrativa.

Jean-Claude Carrière (2006:116) usa uma metáfora muito pertinente se observada pelo ponto de vista do roteirista sob a perspectiva do realismo: ele compara a apresentação dos personagens como um aperto de mão e diz que “a história começa quando aquele ou aquela a quem você dá a mão toma a partir daí uma opção sobre os seus pensamentos mais íntimos, sobre os seus desejos mais escondidos, sobre o seu destino”. Veremos mais à frente, em nossa pesquisa, uma análise mais detalhada sobre a construção do personagem.

Abaixo, um trecho da conversa entre Fernando Meirelles e Mantovani com relação à parte introdutória do roteiro. Notamos que a preocupação em apresentar coerentemente os personagens e em torná-los verossímeis e realistas é um fator significativo na mensagem do diretor. No *e-mail*, também vemos a participação de Walter Salles (Waltinho), que foi um dos cineastas que contribuíram para tornar a história mais “lapidada”.

Braulio,

Aqui estão as observações da leitura da casa do Waltinho, mais as observações da leitura com a produção e mais alguns palpites. Só para te dar uma adiantada antes de podermos nos falar pessoalmente.

Observações gerais:

A primeira parte está muito redonda, personagens interessantes, humanos, trama simples, ganha o espectador.

O **ponto de giro** é o exato momento em que algum problema ou desafio externo – um meteoro vindo em direção à terra, o filho foi sequestrado, alienígenas estão invadindo a terra – ou interno – problemas psicológicos, dúvidas, doenças degenerativas – acontece com o personagem principal e modifica completamente o seu cotidiano comum apresentado no início da trama.

Geralmente filmes hollywoodianos com narrativas lineares apresentam de dois a três pontos de giro durante todo o filme. “Quase todo grande roteiro tem pontos de giro em sua história. O ponto de giro conduz a história em uma nova direção, proporciona variedades, inicia um novo desenvolvimento, e muda o foco da história.” (Seger, 2003:81). Assim, quanto mais pontos de giro a trama possui, mais complicado e complexo é o caminho para sua conclusão.

Já o **pré-clímax** é uma alternativa que os roteiristas utilizam para gerar maior impacto no ponto mais “forte” da trama: o clímax. Os dois trabalham juntos – clímax e pré-clímax –, pois, em roteiros de puro entretenimento, um auxilia o outro a ter a sua função realizada. Para Chion (1989:177), a atribuição do pré-clímax é dada pela progressão contínua. Ele diz ainda que “a tensão dramática será concebida de modo a ir crescendo até o fim, até o 'clímax'. Portanto, os acontecimentos mais impressionantes e, sobretudo, as emoções mais fortes, serão previstos para o final do filme, depois de uma curva ascendente”.

O pré-clímax é o momento em que o roteirista relembra aos espectadores as ações mais emotivas e intensas da história, as quais o personagem principal vivenciou. O objetivo dessa característica é a retomada emocional, que conduz os espectadores atentos ou dispersos a entender que a jornada do personagem não foi em vão.

O pré-clímax é o “empurrãozinho” que a trama precisa para obter seu êxtase máximo com o **clímax**. Este por sua vez é o pico culminante do filme, é o momento que todos esperam na narrativa: que o herói conquiste a mocinha com seu beijo cinematográfico, o momento em que o policial enfrenta o bandido procurado, o confronto entre o pai e o sequestrador do filho, a destruição do anel após uma longa jornada de dor e aventuras mortais, e o “clímax de ET, o extraterrestre, de Steven Spielberg, que é a volta do alienígena ao seu planeta...”. (Maciel, 2003:50).

Para os roteiristas, os espectadores vão sentir o que o personagem principal sente, vão pular da poltrona se o clímax for horripilante, vão abraçar e chorar caso seja melodramático, vão sorrir se for engraçado, vão se sentir leves quando a tensão acabar, e quando isso acontecer, a estrutura do roteiro conduzirá os personagens à resolução da trama.

O clímax do filme é o ponto culminante (em emoção, em drama, em intensidade) da sua progressão dramática. Se o roteiro for concebido no sentido de uma progressão dramática contínua (modelo mais comum), seu clímax deverá, em princípio, situar-se perto do fim. Depois do clímax, só pode haver cenas de resolução e descontração. (Chion, 1989:179).

Luis Carlos Maciel (2003) diz que na **resolução** o personagem principal, e muitas vezes os seus coadjuvantes, finda sua jornada ou o seu objetivo com um caráter modificado, e essa modificação faz com que os personagens concluam seu objetivo, ou seja, finalizem a sua jornada num patamar superior ou inferior ao que eles começaram. “No nascimento a dor é o pré-clímax, e o nascimento em si é o clímax. O resultado, que pode ser morte ou vida, será a resolução.” (Egri, 2004:230).

Na narrativa linear, se o personagem inicia a trama sem o amor de sua vida, ele a termina nos braços de seu amor, se ele se apresenta como um ser mortal e cheio de medos, terminará com a possibilidade de ser imortal pela sua bravura adquirida, se ele é um péssimo pai, encontrará a redenção de suas falhas e poderá enfim ter seus filhos de volta. Assim como, nessa mesma estrutura, é possível o contrário.

o desfecho é um ajuste (*adjustement*) que se produz quando o fim é alcançado. “Ou destruímos as forças de afinidade e repulsão (os inimigos se reconciliam, os obstáculos entre os dois apaixonados é suprimido), ou criamos uma relação entre objetos de afinidade, ou

rompemos (pela morte de um dos dois, por exemplo) a relação entre os objetos da repulsão.”. (Vale apud Chion, 1989:191-192).

Trabalhamos com sentimentos e emoções gerando uma expectativa de desejos e objetivos a serem concluídos, assim como no clímax ficcional. Sempre esperamos que tudo acabe bem, pois no final sempre torcemos para dar certo: essa é a tentativa da resolução que a realidade busca no ficcional, o almejado final feliz. Para Lajos Egri (1946), o roteiro imita o real, e só funciona se não for uma estrutura mecânica, cheia de regras, mas uma estrutura humana cheia de sentimentos e de observação da vivência individual e/ou coletiva.

Tentemos então criar um caminho com gráficos para entender como poderia ser o olhar do roteirista ao desenvolver a sua obra. É necessário que não enxerguemos nos gráficos uma ordem verdadeira e absoluta, pois estabelecemos aqui uma forma de simplificar visualmente todo trabalho humano do roteirista, e não enquadrá-lo em um sistema ordenado como se fosse uma fórmula a seguir.

UM ESBOÇO DA ESTRUTURA

1)



Como já vimos, é necessário que o roteirista primeiramente encontre uma ideia a qual julgue interessante para contar uma história. Ele pode buscar essa ideia em fontes humanas muito interessantes – na sua vivência ou na das pessoas a sua volta, na literatura ou até mesmo na sua própria criatividade, algo que julgue original. Com essa ideia estabelecida, ele então consegue dar um norte para sua narrativa, ele concebe o *plot* (trama) que conduzirá seus personagens e conseqüentemente suas ações aos seus objetivos finais.

2)



Com o *plot* definido, vimos também que um fator importante para que o roteirista consiga manter o espectador focado na trama é a assimilação dele ao tempo ficcional da história. As ações devem seguir uma ordem quase que necessariamente parecida com a ordem das ações que executamos na vida real. Se essa ordem for desconstruída e modificada, as ações, os fatos e até mesmo os personagens – em seu caráter – podem ser perturbados e passíveis de uma não compreensão, ou pelo menos podem sofrer uma demora muito maior de assimilação e aceitação da narrativa.

3)



Cria-se então o que é chamada de estrutura narrativa linear. Para chegar a essa estrutura, os primeiros roteiristas tiveram que compreender o “mundo” e principalmente as pessoas que nele vivem, como já vimos em nossa análise sobre a história do cinema.

É tarefa crucial de um roteirista saber observar os indivíduos e como se portam em sociedade. Vimos, em um primeiro momento, a ordem necessária dos elementos da trama (apresentação de personagens, pontos de giro, pré-clímax, clímax e resolução) que permitem à narrativa linear se desenvolver sem complicações e ser “absorvida” sem muitos entraves.

Alguns roteiristas e estudiosos de roteiros, como Syd Field (2001), vão dizer que a estrutura linear é mecânica, que ela é um advento dos grandes estúdios hollywoodianos pensada mercadologicamente para funcionar ao redor do mundo. Tudo acontece em seu devido tempo – quase cronologicamente igual – de filme para filme. Outros teóricos, como Lajos Egri (1946), acreditam na estrutura mecânica, mas para que ela realmente funcione é necessário preencher essa estrutura com algo que seja compreensivo por todas as nações – pelo menos pela grande maioria delas –; os motivos humanos.

Como também já foi observado no tópico acima, construir uma narrativa linear cronológica exige uma gama de características fundamentais elaboradas não somente por profissionais da área cinematográfica ou da comunicação. Sua primeira estruturação

já podia ser vista nos teatros franceses melodramáticos, tornando-se fascinante aos olhos da indústria cinematográfica hollywoodiana, pois atraía cada vez mais público aos luxuosos *theatres*.

Porém, administrar uma estrutura vinda do teatro para os cinemas exigia muito mais do que os pensamentos, estudos e técnicas de um roteirista; eles precisariam ir além, uma vez que o teatro era algo inviável comercialmente para ser transportado mundo afora. Os grandes estúdios de Hollywood precisavam entender como construir uma estrutura vendável e compreensiva às várias culturas, buscando assim olhares de profissionais ligados à sociedade e ao indivíduo. Dessa forma, recrutaram sociólogos, psicólogos, antropólogos, filósofos, historiadores e, é claro, cineastas.

A indústria cultural viu no realismo a força motriz para as novas condutas dos estúdios e tomou como regra o uso da narrativa linear. O cinema industrial “pretende ele próprio reproduzir rigorosamente o mundo da percepção cotidiana, tornou-se uma norma na produção”. (Adorno; Horkheimer, 1985:118). Para Morin (1980:28) o cinema é a arte de trabalhar as imagens, portanto a imagem deve ser “uma presença vivida e uma ausência real, uma presença-ausência”.

Edgar Morin chama a atenção para a relação do filme com o espectador. A imagem do filme se assemelha às ações que o próprio espectador já vivenciou ou presenciou, porém ele não faz parte da história do filme, e é aí que se encontra a ausência. Portanto, suas colocações acompanham nossos estudos já abordados sobre o realismo do cotidiano, e reafirmam o exaustivo processo de se pensar roteiros (histórias) quase em sua maioria sob esse ponto de vista.

Essa estrutura é encontrada vigorosamente até hoje na grande escala de produção em série de filmes norte-americanos e de demais países, pois a estrutura é lucrativa, então vale a pena copiá-la. Ela se torna tão eficaz que atinge até os menos atenciosos na sala escura. “A violência da sociedade industrial instalou-se nos homens de uma vez por todas. Os produtos da indústria cultural podem ter certeza de que até mesmo os distraídos vão consumi-los alertamente.” (Adorno; Horkheimer, 1985:119).

Capítulo 2

ALGUMAS REFLEXÕES SOBRE O ROTEIRO NO ÂMBITO DO CINEMA BRASILEIRO A PARTIR DOS ANOS 2000

Assim como discutimos o panorama da roteirização na história do cinema internacional, se torna relevante também algumas reflexões sob o ponto de vista do roteiro no Brasil. Para isso vamos relatar aqui alguns dos principais momentos da evolução do cinema nacional, assim como suas fases, gêneros e seus principais cineastas.

A partir de 2000, o cinema nacional lançou filmes como os suspenses *O Invasor* (2001), dirigido por Beto Brant e roteiro de Renato Ciasca e Marçal Aquino; *Beline e a Esfinge* (2001), de Roberto Santucci e roteiro de Tony Belloto; comédias como *Deus É Brasileiro* (2004), de Cacá Diegues e roteiro de João Emanuel Carneiro, Renata Magalhães e João Ubaldo Ribeiro; dramas como *Casa de Areia* (2005), do diretor Andrucha Waddington e roteirizado por Elena Soares; *Serra Pelada* (2013), de Heitor Dhalia e roteiro de Heitor Dhalia e Vera Egito; *Carandiru* (2003), de Hector Babenco e roteiro de Hector Babenco, Victor Navas e Fernando Bonassi; narrativas policiais como *Última Parada 174* (2008), de Bruno Barreto e roteiro de Bráulio Mantovani; *2 Coelhos* (2011), de Afonso Poyart e escrito pelo próprio diretor; *Tropa de Elite* (2007), de José Padilha e roteiro de Bráulio Mantovani, José Padilha e Luiz Eduardo Soares; e o filme que analisaremos no próximo capítulo *Tropa de Elite 2: O Inimigo Agora É Outro* (2010), de José Padilha e roteiro de Bráulio Mantovani e José Padilha.

A lista de filmes acima reflete um sistema de roteirização muito parecido entre eles. Não no que se refere ao processo de criação dos roteiros, mas sim com relação aos temas e assuntos discutidos em suas próprias histórias: reflexos socioculturais do país, comédias regionais, ideologias, problemas sociais e em, alguns casos, histórias de puro entretenimento sem nenhuma relação com “olhares” nacionalistas. Essa observação vem de um processo histórico, econômico e cultural, e esse é um dos pontos que discutiremos neste capítulo. Junto a isso, discutiremos a forte tendência do uso de uma estrutura de narrativa linear nos filmes nacionais herdada dos norte-americanos.

Há uma bibliografia consolidada que enxerga, a partir de *Carlota Joaquina* (1995), uma nova etapa do cinema nacional, que recebe o epíteto de Cinema da Retomada. Porém, em 3 de abril de 1998, Walter Salles lança *Central do Brasil* e leva o cinema brasileiro novamente às telas internacionais. Dessa forma, consagra Fernanda Montenegro, indicada ao Oscar de melhor atriz (1999), disputando a estatueta com outras quatro atrizes norte-americanas. Foi a primeira vez que uma atriz latino-americana é indicada ao Oscar nessa categoria. Por sua vez, o filme ganhou muitas premiações internacionais e também foi indicado ao Oscar como melhor filme estrangeiro.

Central do Brasil foi considerado o melhor filme brasileiro no final dos anos de 1990. Segundo o crítico cinematográfico Pablo Villaça, em seu relato para o site *cinema em cena*, ele diz:

Sim, este é um daqueles filmes que conseguem a proeza de praticamente transformar os personagens em nossos amigos pessoais. Nos importamos com eles, choramos por eles, queremos ajudá-los. Se dizem algo de terrível (como Fernanda Montenegro faz, em alguns momentos), tendemos a perdoá-los, a relevar a ofensa. Eles são “de casa”[...]Walter Salles realiza, enfim, mais um grande trabalho. Sua direção é sincera e hábil ao mostrar um Brasil feio, pobre, mas rico em sentimentos. Os vários rostos marcados pela vida que narram as cartas neste filme são um retrato vivo de um país que deixa seu povo sofrer - mas que não consegue impedir que este expresse profundamente suas paixões ou que sorria de seus infortúnios. E isso, por si só, já é uma maravilhosa mensagem.

Analisando do ponto de vista do roteiro, que foi escrito por Marcos Bernstein, João Emanuel Carneiro e pelo próprio Salles, os roteiristas, tomando Bernstein como principal, fizeram o que constantemente foi executado pelos cineastas escritores durante a história do cinema brasileiro: seguir uma necessidade de reflexão crítica social no que se diz respeito a um tema quase que obrigatório, o realismo sociocultural.

é comum se observar no filme brasileiro uma esquematização dos conflitos que articula, de forma bem peculiar, uma dimensão política de lutas de classe e interesses materiais, e uma dimensão alegórica pela qual se dá ênfase, no jogo de determinações, à presença decisiva de mentalidades formadas em processos de longo prazo, mentalidades que, numa óptica psicologista já muitas vezes questionada, porém persistente no senso comum, definem certos traços de um suposto “caráter nacional” (Xavier, 2001:21).

O reflexo disso está na fala de Villaça, quando diz que Walter Salles “mostra um Brasil feio, pobre, mas rico em sentimentos”. Uma reflexão “clichê” e duradoura de muitos filmes brasileiros rotulados por constantemente falarem de pobreza, bandidagem, drogas, regionalismo, palavrões etc. Porém, cheia de sentimentos, uma vez que se justifica o Brasil como um país multicultural derivado de uma colonização europeia mesclada com a mão de obra africana e de povos autóctones, entre outros.

Aqui não se faz uma crítica ao filme de Walter Salles, mas há uma tentativa de compreender que Marcos Bernstein encontrou uma nova forma de contar uma história com a mesma temática usada há décadas pelo cinema brasileiro.

É claro que o Brasil não tratou o cinema como uma simples maneira de replicar o que era trabalhado na Europa e nos Estados Unidos. Os cineastas brasileiros trouxeram para o cinema nacional uma singularidade cultural e um estilo particular de se contar histórias.

No desenrolar de sua evolução histórica, que vai de 1896 aos nossos dias, a indústria cinematográfica brasileira não só repetiu experiências internacionais já consagradas, realizando uma forma recalcitrante de cosmopolitismo cultural e temático, mas também desenvolveu temas e estilos de características originais, reveladoras de personalidade criadora. (Pereira, 1973:36)

Para entendermos essas características trabalhadas pelos cineastas no Brasil, antes de tudo, precisamos analisar, de uma forma mais ampla, as fases da evolução do cinema brasileiro.

Para Geraldo S. Pereira (1973), o cinema brasileiro está dividido em seis fases: **fase primitiva**, que vai de 1896 a 1912, quando o cinema chegou ao Brasil e se iniciou as atividades nos ramos da produção e exibição; **fase artesanal**, de 1913 a 1922, que inclui as primeiras tentativas de produção organizada e surgimento significativo de movimentos regionais; **fase pré-industrial**, de 1923 a 1933, marcada pelo cinema de autoria, fecundo e original, revelado através de talentos criadores de cineastas – diretores e roteiristas – como Humberto Mauro, Almeida Fleming, Mário Peixoto, Adhemar Gonzaga entre outros. Também caracterizada como uma fase em que o cinema se organizou em estúdios e tentou uma organização industrial; **fase industrial**, com um significativo aumento da produção, a diversificação temática e, finalmente, a eclosão industrial ocorrida no Rio de Janeiro e em São Paulo, com surgimento de estúdios

cinematográficos como Atlântida, Vera Cruz, Maristela, Multifilmes etc., além de laboratórios de processamento e estúdios de som e montagem; **fase da produção independente**, marcado pelo cinema de autoria, do que resultou o talentoso grupo do Cinema Novo, integrado por cineastas das novas gerações; e, por fim, a **fase contemporânea**, que realiza um misto de produção independente e de grupos consorciados de produção e distribuição, influenciada pela política federal de fomento à cultura.

Da mesma maneira, como vimos na história do cinema mundial, o cinema brasileiro também se desenvolveu a partir das possibilidades tecnológicas e dos vieses dos cineastas na época em que viveram e em que vivem. Para Fernão Ramos (1987), os principais períodos do cinema nacional são o da Bela Época (1896-1912), o do Cinema Carioca e Paulista (1913-1933), o da Chanchada (1930-1955), o do Cinema Novo (1955-1970), o do Cinema Contemporâneo e da Pornochanchada (1970-1987). A partir de 1990 entramos na fase a qual os cineastas atuais chamam de a Retomada do Cinema.

Os movimentos de cada época influenciaram e continuam a influenciar a forma, a estética e as histórias cinematográficas dos cineastas brasileiros. Em cada momento consagram-se gêneros que se definiram como primordiais no processo de criação e produção nacional. “A produção cinematográfica brasileira, relevando as naturais exceções, pode agrupar-se, do ponto de vista temático, em sete grupos principais: a Comédia Urbana e Popular; o Drama Rural; o Drama Político, Social e Psicológico; o Drama Cosmopolita; a Comédia-Musical; o Filme Experimental e de Pesquisa; e o Filme de Época.” (Pereira, 1973:37)

Esses sete temas citados por Pereira se estendem até o cinema atual, e o que mais ganhou força na retomada do cinema foi o Drama Cosmopolita.

Neste grupo incluem-se aquelas películas de temática internacional, testada no tempo e dispondo de audiência tradicional, como, por exemplo, o filme policial. Apesar de abordar entrecos inspirados na crônica policial das grandes cidades, sua linha narrativa é convencional e calcada no modelo estrangeiro, sem apresentar os traços característicos da personalidade nacional. Nesta faixa também se incluem os filmes motivados pela eclosão contemporânea da violência, do erotismo e da exploração do escândalo social nas grandes cidades. Os objetivos imediatos desse tipo de cinema aproximam-se menos do estudo crítico das anomalias do comportamento humano e social exacerbado, do que da busca do

sensacionalismo e exploração da marginalização social. (Pereira, 1973:40).

Podemos enquadrar, na descrição de Pereira, os dois roteiros de nossa análise: *Cidade de Deus* e *Tropa de Elite 2*. O gênero não é uma criação de Bráulio Mantovani, mas, a partir dele, o roteirista cria seu modo de narrar.

Sob o ponto de vista da roteirização nacional, o primeiro roteiro escrito integralmente foi *O Caçador de Diamantes* (1934), do diretor Victor Capellaro que, segundo Máximo Barro (2004: 5) “historicamente, ele é o segundo roteiro completo (ao menos conhecido até agora) escrito para ser filmado no Brasil, sendo que o primeiro, *Ouro Branco*, editado em Manaus, agosto de 1919, não era realmente um roteiro pois, na verdade, é apenas um relato jornalístico sobre a extração do látex, cultivo e colheita da castanha e aspecto topográficos da região amazônica e mato-grossense, que havia sido registrado pela câmera do major Thomas Reis”.

Já comentamos que o tratamento final de um roteiro não significa que o filme produzido será idêntico a essa última versão da história, pois no processo de produção há ajustes e novos olhares que podem reorganizar o roteiro com novas cenas, diálogos menos engessados e improvisados, ações excluídas, entre outras decisões tomadas pelo diretor e sua equipe. Essas alterações são vistas no primeiro roteiro de Capellaro.

Nossa posição é a de que o roteiro seja anterior às filmagens, construído para orientar a produção, baseando-nos na confrontação que realizamos entre o roteiro e a cópia restaurada. O roteiro apresenta 20% de tomadas que não constam no filme e, por sua vez, há inversões na ordem das tomadas montadas, em relação ao roteiro. (Barro, 2004:26)

É importante entendermos que as alterações da produção fílmica só podem ser analisadas a partir do roteiro escrito. Nos primórdios do cinema mundial, assim como no brasileiro, os filmes eram desenvolvidos, como já estudamos, sob a perspectiva de uma roteirização estabelecida, em grande parte, somente nos pensamentos e nas ideias dos cineastas, ou seja, não havia uma transposição de sequências e cenas para o papel. O roteiro de Capellaro ultrapassa, portanto, os primórdios do cinema brasileiro e já oferece material para os estudos de processo de criação entre roteiro e filme, que podem ser melhor realizados quando é possível haver comparação entre a escrita e o produto audiovisual.

Por outro lado, ao focarmos a pesquisa somente no roteiro, para elaborarmos uma análise crítica sobre processo de criação do roteiro cinematográfico, são de grande relevância a documentação deixada pelo roteirista assim como as diferentes versões de tratamentos, escaletas, anotações etc. Porém, mesmo para os cineastas iniciantes, esse processo sempre existiu, só que de maneira interiorizada, ou seja, as modificações – subtrações e adições – de ações, novas ideias adquiridas a partir de novos pensamentos e contatos externos, influenciavam a criação do cineasta. A diferença é que esse processo, de modo geral, não era organizado a partir de elementos impressos.

Os roteiristas brasileiros sempre estabeleceram um diálogo com os modelos de cinema internacional, especialmente o norte-americano:

O que então predominava no mercado de exibição eram as produções francesas da Pathé, seguidas pelas importações italianas e dinamarquesas. Durante a guerra o panorama se diversifica com a maior participação de filmes de outros países, entre os quais os norte-americanos, que vão gradualmente monopolizando a distribuição, com as grandes companhias se instalando diretamente aqui [...] Já em 1921 a proporção de filmes norte-americanos que chegam ao Brasil é de 71%; em 1925, é de 80% e, em 1929, de 86% [...] Quando o cinema brasileiro começa a imitar o norte-americano, é preciso considerar que se consolidava entre nós desde o pós-guerra uma cultura cinematográfica de perfil norte-americano. (Ramos, 1987:106-107)

Com o advento do som, a tecnologia brasileira não era capaz de reproduzir à altura os sons e os efeitos sonoros dos filmes hollywoodianos, ocasionando um declínio no consumo de filmes norte-americanos. Os produtores brasileiros acreditavam que aquele era o momento de produzir e fazer com que o público se adequasse aos padrões nacionais, que contava com uma compatibilidade tecnológica de captação de som e imagem e de suas reproduções – projeções.

Outro fator que também incentivou a produção nacional foi a possibilidade de ver um filme sem o uso da legenda, uma vez que os filmes estrangeiros, agora com som, necessitavam de legendagem, o que inicialmente não era agradável para o público, que não conseguia ler as legendas e ver as imagens ao mesmo tempo. Porém, o cinema hollywoodiano tinha condições financeiras de distribuição, o que não cessou a demanda importadora de filmes para outros países, e “pouco tempo depois, o público já se mostrava bastante receptivo ao filme sonoro, e a subtítuloagem triunfava rapidamente”. (Ramos, 1987:135).

Já no final dos anos de 1940 até meados dos anos de 1960, o Brasil embarcou em um pensamento do cinema industrial inspirado pelo sucesso hollywoodiano de produção. Foi uma época em que estúdios cinematográficos como Cinédia, Vita Filme, Atlântida, SonoFilmes, Flama Filmes, Maristela, Multi Filmes, Kino Filmes e o mais conhecido de todos, Vera Cruz, proporcionaram aos cineastas e roteiristas uma gama de novas possibilidades de se fazer filmes. Com as tecnologias adquiridas fora do país, o circuito cinematográfico conseguiu ser mais criativo em nível de estética e história.

Para Ramos (1987:165) “a experiência da Vera Cruz abriu caminho para a qualidade técnica e diversidade temática que seriam privilegiadas em termos da produção, indicando novos rumos para o cinema brasileiro que pudessem compará-lo a um cinema de qualidade internacional”.

Os roteiristas brasileiros aproveitaram as novas tecnologias e colocaram em prática um desejo que era fervescente para essa época: a adaptação.

A literatura era de antemão um artifício da *arte cult*, e sua narratividade era complicada de ser transposta para o cinema devido ao grau de dificuldade que os cineastas acreditavam ter para criar novas estéticas, novos enquadramentos, movimentos, efeitos e montagem que fossem compatíveis com a qualidade da obra original. “Numerosos escritores, argumentistas, dialoguistas e roteiristas foram contratados no Rio e em São Paulo, realizando-se a versão de famosas obras de nossos escritores, compradas a bom preço, e com elencos reunindo famosos intérpretes brasileiros do teatro e do cinema.” (Pereira, 1973:134).

A CHANCHADA E A PORNOCHANCHADA

Um estilo que predominou na época do cinema industrial brasileiro foi a Chanchada carioca, que deixa resquícios até os dias de hoje. A chanchada era caracterizada pela *comédia de tipos*, e inicialmente se manifestou em histórias carnavalescas como em *Carnaval Atlântida* (1952), *Alegria de Viver* (1953), *Carnaval em Marte* (1955), *Rio Fantasia* (1957) entre outros.

O cinema brasileiro, através das comédias produzidas principalmente no Rio de Janeiro, marcou esse espaço de inserção do homem simples brasileiro em suas narrativas e na constituição do mercado consumidor para os filmes. Jogando habilmente com o processo de identificação

entre o mundo da tela e o universo do espectador, a comédia carioca, em sua recriação do real, consagrou tipos populares como herói espertalhão e desocupado, os mulherengos e preguiçosos, as empregadas domésticas e as donas de pensão, os nordestinos migrantes, além de outros tipos que viviam os dramas e a experiência do desenvolvimento urbano. (Ramos, 1987:174)

Os produtores cineastas notaram que a audiência nos cinemas crescia a cada ano e, a partir de 1952, as chanchadas com temática carnavalesca eram esperadas com entusiasmo pelo público no início de fevereiro.

Um reflexo dessa cultura da espera, que cria uma sazonalidade cinematográfica, se estendeu durante os anos de 1980 até meados dos anos de 1990. O cinema nacional conseguiu repetir a façanha de conquistar um público cativo, mesmo que por um pequeno período de tempo – dessa vez durante os meses de janeiro e julho –, com o mesmo estilo de comédia que consagrou a chanchada, agora com novos olhares, novas tecnologias e novos atores: os Trapalhões.

Com a possibilidade de grandes lucros no período de férias dos estudantes, o cinema não encontrou, durante vinte anos, entraves que atrapalhassem as produções de comédias circenses com os tipos mais caricatos da televisão brasileira. O roteirista mais destacado dos filmes que traziam o quarteto cômico como elenco principal das suas histórias foi José Gilvan Pereira, que roteirizou mais de dez filmes, entre eles *Robin Hood: o Trabalhão da Floresta* (1974), *Os Saltimbancos Trapalhões* (1981), *Os Vagabundos Trapalhões* (1982), *Os Trapalhões na Serra Pelada* (1982), *Atrapalhado a Suate* (1983), *Os Trapalhões e o Mágico de Oroz* (1984).

Com receio de “cansar” os telespectadores com suas massivas aparições no cinema, e com a morte dos integrantes Mussum e Zacarias, o cinema de comédias sazonais repassa as produções para Xuxa Meneguel, que, junto com os Trapalhões, vai ganhando aceitação do público cinematográfico nessa fase de transição com filmes como *Os Trapalhões no Reino da Fantasia* (1985), *A Princesa Xuxa e os Trapalhões* (1989). Nesse período, Xuxa segue carreira solo com *Super Xuxa contra o Baixo Astral* (1988), *Lua de Cristal* (1990), *Xuxa Requebra* (1999). Com a retomada do cinema no início dos anos 2000, o cinema sazonal ainda insistia em Xuxa nos filmes *Xuxa e os Duendes 1 e 2* (2002) e *Xuxa Abracadabra* (2003). Porém, a produção cinematográfica atual já não lucra mais com as ficções infantojuvenis, dando lugar a uma pluralidade temática com histórias mais atrativas para o novo público.

Mais ou menos de 2005 em diante, as histórias cômicas tomam um novo rumo. Os cineastas apontam para uma construção narrativa que atente os interesses do atual público, que busca tramas sintonizadas com as comédias hollywoodianas, ou seja, as comédias românticas e os filmes de ação com elementos humorísticos. Essa mistura de gêneros trazida pela excessiva distribuição dos filmes norte-americanos acarretava boas bilheterias ao redor do mundo, e os cineastas brasileiros encontraram nessa fórmula uma maneira de dar continuidade à comédia vinda com a chanchada nos anos de 1920.

Alguns exemplos dessa “adaptação” das comédias norte-americanas encontram-se em *E se Eu Fosse Você* (2006), que usa do toque cômico da mudança de corpos muitas vezes escrito e reescrito para acompanhar a evolução das gerações *yankees* nos filmes *Um Espírito Baixou em Mim* (*All of Me*/1986), *Tal Pai, Tal Filho* (*Like Father, Like Son*/1987), *Sexta-Feira Muito Louca* (*Freaky Friday*/2003), *A Garota Veneno* (*The Hot Chick*/2003) entre outros. Da mesma maneira vemos *Loucas Para Casar* (2014), que segue um humor muito próximo ao de *Clube das Desquitadas* (*The First Wives Club*/ 1996), e também notamos nuances parecidas entre *Os Caras de Pau em o Misterioso Roubo do Anel* (2014) e *Johnny English* (2003).

As comparações acima são algumas das muitas tentativas de o cinema brasileiro imitar o norte-americano, uma vez que o público do Brasil sempre teve certa rejeição aos filmes produzidos em seu próprio país, um estigma construído desde os anos de 1920 que atualmente busca-se ultrapassar.

Embora surjam alguns cineastas capazes de igualar o nível técnico estrangeiro, já não é possível no pós-guerra afirmar-se diante de monopólios solidamente industriais. As dificuldades habituais soma-se a incapacidade de elaborarmos um gênero de cinema que conquistasse o público, a essa altura acostumado ao cinema norte-americano e estranhando os nossos produtos mesmo quando tentam imitar o concorrente. Devido à sua marginalidade econômica e à inautenticidade dramática, nosso público não consegue se reconhecer nos filmes nacionais, num ciclo vicioso que põe em cheque sua subsistência. (Ramos, 1987:107)

Assim, fica evidente que, como vimos no primeiro capítulo, muitos fatores podem influenciar o processo de criação de um roteiro. Sob o ponto de vista nacional, além da tecnologia e das ideologias nacionais, tais como a ditadura, o populismo, o nacionalismo etc., outro fator de forte atribuição dos maneirismos, da estrutura e da

forma narrativa dos roteiros está na predominante “invasão” do mercado hollywoodiano no país.

Para muitos cineastas, essa miscigenação se torna dúbia e problemática: um país que se preocupa em roteirizar histórias nacionalistas, porém com fortes tendências estrangeiras. Entretanto, para os cineastas, os princípios do vender e de gerar lucros estão conectados aos critérios estipulados pela massa, que, nesse caso, também se torna uma influência para a escrita do roteiro.

A cultura de massa e a cultura popular são conceitualmente diferenciáveis, mas também mutuamente imbricadas; é a dinâmica tensa e ativa entre ambas que define o momento contemporâneo. O apelo da mídia deriva, em um certo sentido, de sua capacidade de mercantilizar a memória popular e a esperança de uma futura *communitas* igualitária. A mídia procura assim substituir a gargalhada visceral do carnaval pelo aplauso enlatado das festividades simuladas, retendo apenas traços inócuos da energia subversiva original. Seja qual for a sua orientação política, a cultura popular encontra-se agora integralmente imbricada na tecnocultura globalizada transnacional. Faz sentido, portanto, percebê-la como plural, como uma instância de negociação entre diversas comunidades inscritas em um processo conflituoso de produção e consumo. (Stam, 2003:342-343)

A influência norte-americana contribui fortemente com os olhares dos diretores, montadores e roteiristas brasileiros. Seu modo artístico-industrial de ver o filme, ritmá-lo e escrevê-lo se tornam referência para os cineastas no Brasil.

Sob essa perspectiva, o cinema brasileiro tentou encontrar uma forma de construir um olhar singular em sua cinematografia, e durante quase quinze anos encontrou na pornochanchada uma nova forma de atrair maior bilheteria. Uniu os preceitos humorísticos da chanchada à leve pornografia – outro elemento de grande interesse do público adulto –, que entre os anos de 1970 e 1980 eram os maiores consumidores de cinema do país. É importante entendermos, conforme argumenta Ramos (1987: 406), que esse gênero supostamente brasileiro não é exclusivo dos roteiristas daqui; ele tem “influências de filmes italianos em episódios.”.

Curiosamente, um dos fatores que poderiam dificultar a aparição da pornochanchada foi a dura repressão e censura da política da época. O governo atacava severamente as produções audiovisuais, e os temas e gêneros eram muito restritos, e deviam aspirar por patriotismo e narrativas que exaltassem o poder e a ordem da nação e das autoridades governamentais. Apesar disso, esse gênero erótico conseguia fugir dos

princípios morais pregados pelo novo governo, e os lucros adquiridos com esses filmes galgavam interesses dos cineastas e produtores cinematográficos.

A comédia erótica sempre estabeleceu relações cheias de atritos no interior do campo cultural da década de 1970. Criticada pelos cinema-novistas, repreendida pela censura e por políticos moralistas, vista com reservas pelos órgãos estatais (pois conseguia a almejada conquista do mercado, mas com modos mal-educados para o gosto oficial), foi uma presença incômoda naqueles tempos de repressão e indefinições. Em consequência, pouco se refletiu e debateu sobre o indesejado estranho que invadia o cinema. (Ramos, 1987:407)

Esse foi um período “pobre” para os roteiristas, que não tinham como expandir sua criatividade, reclusa apenas a histórias leves e superficiais que traziam momentos de sexo e erotismo.

O CINEMA INDEPENDENTE OU DE AUTOR

A partir de 1950, com o fracasso e o declínio da industrialização cinematográfica brasileira refletidos nos estúdios, os cineastas encontram uma nova maneira de filmar suas histórias, e gradativamente se libertam das amarras burocráticas e falidas da tentativa de imitar o sistema hollywoodiano de produzir filmes. Os cineastas agora estudam maneiras inovadoras de contar uma história.

Os cineastas buscam novas formas de produção fundamentalmente artesanais, que não utilizem grandes estúdios e dispensem todo o aparato técnico que caracteriza a produção estrangeira. E, diretamente relacionado com as tais propostas, todo um processo de descoberta e de reflexão sobre a significação cultural do cinema brasileiro começa a ser elaborado. (Ramos, 1987:275).

Esse novo modo de se produzir cinema cria raízes profundas na cinematografia brasileira, que, em algumas produções, perduram até os dias de hoje. Aos poucos, com as leis de incentivo à cultura, o cinema de autor ganha força para uma retomada de algo que estava perdido em seus próprios maneirismos.

A independência, que os cineastas encontraram nesse novo caminho, permitiu criar histórias diversificadas, fora de padrões preestabelecidos a partir do que se acreditava ser a demanda do público. Para Ramos:

O cinema independente seria aquele que o diretor pode, livremente, expressar suas ideias, ao contrário do que acontece no cinema

empresarial, em que o diretor é apenas um contratado para realizar um filme cuja ideia não partiu dele. Ou seja, “cinema independente” seria sinônimo de “cinema de autor”. (Ramos, 1987:276)

Esse pensamento é válido para todas as áreas do cinema, inclusive para os roteiristas, que podem escrever mais livremente, sem depender de um estúdio que encomende roteiros preestabelecidos. Agora era possível EXPLORAR NOVAS POSSIBILIDADES, porém, os pequenos incentivos ao novo cinema contavam com restrições temáticas que engessavam mais uma vez os roteiristas.

Com relação aos assuntos dos filmes brasileiros, deveria se desenvolver (ou pesquisar) uma “temática nacional”, centrando-se na figura do homem brasileiro, no homem do povo, em seu trabalho, em seus esquemas de pensamento, na sua maneira de falar, andar e vestir. A realidade brasileira, subdesenvolvida, deveria ser filmada “sem disfarces”. Entretanto, esse “retrato” deveria ser, ao mesmo tempo, verdadeiro e elaborado, submetendo essa realidade a um tratamento intelectual refinado, transformando-se em obra de arte. Deveria ser transposto para a tela o romance brasileiro posterior ao modernismo. (Ramos, 1987:276).

Como vimos, o realismo na narrativa cinematográfica é um elemento imprescindível para o bom funcionamento do roteiro e consideravelmente necessário para o público, pois, para muitos cineastas, a conexão filme-espectador se mantém a partir da relação de aceitação com a suposta realidade da ficção. De certa maneira, as novas regras entre os cineastas independentes contribuiu para aproximar o público brasileiro que permanecia afastado das salas que exibiam o cinema nacional.

A realidade nacional estigmatizada no *écran* era considerada dúbia, uma vez que o público sempre teve certo repúdio aos filmes nacionais, pois eles pareciam estacionar sempre em temas sobre depreciação nacional: pobreza, violência, drogas, marginalidade. Se o intuito era entreter, o espectador buscaria filmes que o levassem para outra realidade, e não uma dose de assuntos exaustivamente lembrados pelos noticiários da televisão.

Bráulio Mantovani, em seu texto intitulado “Eu Não Sou Capitão Nascimento”, escrito para a revista científica *Dicta&Contradicta* (2010), do Instituto de Formação e Educação (IFE), diz sobre *Cidade de Deus*:

eu tinha certeza mesmo de que *Cidade de Deus* passaria despercebido. Minhas razões por pensar de maneira tão equivocada ainda hoje me parecem razoáveis: (1) Quem iria se interessar em ver uma história tão violenta? Já não bastam as notícias sobre os crimes do tráfico de drogas que vemos

diariamente nos jornais e telejornais? (2) Quem vai pagar ingresso para ver um bando de atores desconhecidos?

Mantovani se surpreendeu com o resultado do filme no Brasil e com sua repercussão internacional. Os resultados foram impressionantes e o filme classificou-se em sexto lugar na lista dos vinte melhores filmes de guerra e ação selecionados pelo jornal inglês *The Guardian*. *Cidade de Deus* ficou na frente de *Glória Feita de Sangue* (*Paths of Glory*/1957), do diretor Stanley Kubrick e *Roma, Cidade Aberta* (*Roma, città aperta*/1945), de Roberto Rossellini.

De certa forma, o realismo é considerado um fato crucial que continua tendo sua força entre os espectadores, e mesmo que a realidade brasileira seja continuamente retomada para criar narrativas sintomáticas a partir de leis de fomento federais e estaduais impregnadas de nacionalismo, os roteiristas independentes compreendem que essa característica do real nacional deve permanecer nas histórias, mesmo que reflitam uma sociedade depreciativa. Então, o realismo – intercultural ou extracultural – continua surtindo efeito sobre os espectadores, pois ali estão incrustadas as emoções e sentimentos das nações.

Assim desenvolve a nossa vida de sentimentos, de desejos, de receios, de amizade, de amor, toda a gama de fenômenos de projeção-identificação, desde os estados de alma inefáveis às fetichizações mágicas. Basta considerarmos o amor, projeção-identificação suprema; identificamo-nos com o ser amado, com as suas alegrias e tristezas, sentindo os seus próprios sentimentos; nele nos projetamos. Isto é, identificamo-lo conosco, amando-o com todo amor que a nós próprios dedicamos. (Xavier, 1983:149)

Quanto ao realismo nos filmes nacionais e internacionais, há uma aparente repetição de temas e de situações sociais sob a perspectiva de cada cultura, e junto à clássica narrativa linear hollywoodiana compõe histórias que se tornam facilmente assimiladas e identificadas. O espectador adquire um “olhar adestrado” e se comporta passivamente como se assistisse a histórias parecidas, que se remodelam de acordo com diferentes gerações. Segundo Rodrigo Guéron (2011:104) “de forma geral, é este tipo de cinema que teria se exaurido, segundo Deleuze. Não em si mesmo, ou seja, não existe uma exaustão do cinema clássico nos seus grandes mestres e nas suas escolas fundadoras, mas um esgotamento nos clichês, nas fórmulas prontas nas quais estes filmes se transformaram”.

Os cineastas independentes criaram novas perspectivas para repensar a narrativa linear, e para trazer, ao cinema nacional, histórias que não se desligavam completamente dessa estrutura, porém renunciavam os lucros das bilheterias em prol de mostrar o Brasil de uma forma diferente, marginal e poética, sem se desvencilhar das normas nacionalistas.

Falo, portanto, da sintonia e contemporaneidade do Cinema Novo e do Cinema Marginal, com os debates da crítica e com os filmes dos realizadores que, tomando a prática do cinema como instância de reflexão e crítica, empenharam-se, em diferentes regiões do mundo, na criação de estilos originais que tensionaram e vitalizaram a cultura. (Xavier, 2001:14-15).

A partir desse momento, o cinema independente brasileiro se dividiu em duas grandes vertentes: a **tradicional**, que continuava seguindo os parâmetros da narrativa linear hollywoodiana, e a de **autoria poética**, que trazia olhares críticos em suas narrativas e novas maneiras de ver a sociedade com estéticas e gêneros até então não explorados.

O autorismo também realizou uma estimável operação de resgate de filmes e gêneros até então negligenciados. Encontrou personalidades autorais em locais os mais surpreendentes – especialmente entre os diretores norte-americanos de filmes B como Samuel Fuller e Nicholas Ray. Resgatou gêneros inteiros – o *thriller*, o faroeste, o filme de horror. (Stam, 2003:111)

O cineasta brasileiro mais expressivo desse gênero – terror B –, que ganhou reconhecimento internacional, é José Mojica Marins (Zé do Caixão), diretor e roteirista de filmes como *À Meia Noite Levarei Sua Alma* (1964), *Esta Noite Encarnarei no Teu Cadáver* (1967), *Encarnação do Demônio* (2008), entre outros *trashs* que fugiam do tradicionalismo nacional evidente, oferecendo fortes críticas sociais contidas em suas narrativas horripilantes. Suas experiências com narrativas, que de certa forma eram avessas aos padrões cinematográficos da época, contribuem até hoje como significantes trabalhos de autoria e originalidade. Algo que os cineastas nacionais almejavam arduamente naquele momento.

Entretanto, como o cinema de autor dependia do dinheiro dos próprios cineastas e da baixa verba de instituições ligadas ao governo e a grandes empresas financiadoras, ambas as vertentes – cinema tradicional e de autoria poética – deveriam continuar seguindo certas restrições, inclusive no que dizia respeito aos roteiros.

Recomenda aos produtores o aproveitamento de argumentos baseados em temas nitidamente nacionais, e que estes temas representem a realidade atual; a forma deve ser destituída de qualquer hermetismo, para melhor entendimento da plateia. “Baseados nestes elementos, concluímos que o conteúdo verdadeiramente nacional é fator decisivo para a conquista do mercado interno...” (Ramos, 1987:280).

Outro diretor que construía seus roteiros e que teve grande importância para a cinematografia brasileira foi Glauber Rocha. Mesmo seguindo as regras que ditavam as normas nacionalistas, Glauber encontrou uma forma expressivamente ácida em seu “falar nacional”, e como cineasta independente de estúdios, quebrou os protocolos e dilacerou a realidade brasileira de uma forma bastante singular e poética.

Glauber, em seu incendiário manifesto “Estética da fome”, de 1965, postulou um cinema faminto por “filmes feios e tristes”, que não apenas tratassem a fome como tema, mas que também fossem famintos, em razão da pobreza de seus meios de produção. Em uma forma deslocada de mimese, a pobreza material de estilo sinalizava a pobreza do mundo real. Para Glauber, a originalidade da América Latina era sua fome, e a manifestação cultural mais nobre da fome era a violência. Tudo o que era preciso, rezava o *slogan*, era “uma câmera na mão e uma ideia na cabeça.” (Stam, 2003:115)

A estética da fome citada por Glauber é visivelmente encontrada em *Deus e o Diabo na terra do Sol* (1963), filme que dirigiu e roteirizou. Outros filmes com temáticas parecidas, onde o cineasta exibia sem receios a realidade que tanto o Cinema Novo especulava são *Terra em Transe* (1967), *O Dragão da Maldade Contra o Santo Guerreiro* (1969), *O Leão de Sete Cabeças* (1970), entre outras obras que transcendiam o senso comum das narrativas até então.

Para Xavier (2001: 19), o Cinema Novo trouxe “para o debate certos temas de uma ciência social brasileira, ligados à questão da identidade e às interpretações conflitantes do Brasil como formação social. Desde *Deus e o Diabo na Terra do Sol*, é nítida a incidência de um velho debate sobre as formas de consciência do oprimido”.

Assim como Glauber Rocha, o Cinema Novo contou com a participação de grandes cineastas como Nelson Pereira dos Santos, Leon Hirszman, Ruy Guerra, Rogério Sganzerla, Roberto Santos, Cacá Diégues, entre outros. Os cineastas dessa época contribuíram em vários aspectos para a retomada do cinema nacional contemporâneo: a busca por novas histórias, novas formas de mostrar o que era reivindicado pela federação, a liberdade de criação e do modo independente de produzir filmes, uma maior demanda por narrativas ficcionais livres de temas nacionalistas – que

vem se ampliando a cada ano – e capacidade de atrair a atenção do governo federal e dos governos estaduais para criar leis de incentivo à cultura cinematográfica e audiovisual.

A partir de 1974, “a modernização intensa da sociedade brasileira particulariza-se então no cinema, através de uma articulação entre expansão da produção, mercado e propostas culturais estatais. Estas propostas, embora presentes em outros setores, encontram neste segmento da indústria cultural um solo extremamente favorável” (Ramos, 1987:419).

Com a retomada do cinema no início dos anos de 1990, a liberdade criativa dos roteiros se torna incomparável em relação a tudo o que os roteiristas e cineastas já tinham se submetido. Porém, como as leis de incentivo se tornaram a melhor forma de captação de recursos para produção, o governo ainda alimentava resquícios de uma política que exaltava a pátria. A cada dez filmes financiados, oito deveriam contar com histórias em que temáticas nacionais estivessem presentes.

Com a crescente tecnologia, os cineastas conseguiram incrementar o modo de contar suas histórias sob a perspectiva de melhores cenários, qualidade de imagem, movimentos de câmera, fotografia, efeitos especiais e visuais. Mesmo com as regras ditadas pelas instituições financiadoras, os cineastas encontraram uma forma de atrair o público: uniram a autoria de criação, a tecnologia acessível e a simpática narrativa linear herdada pelos norte-americanos, que sempre foi benquista por aqui.

Essa união gerou importantes filmes para a história do cinema nacional, e agora, sem o julgo da opressão militar, e com uma política que apoiava versões cinematográficas que narrassem aspectos do próprio país, houve uma grande quantidade de filmes históricos, principalmente sobre um tema que a pouco era “maldito” e impenetrável: a ditadura. Nessa vertente foram produzidos *Pra Frente Brasil* (1982), de Roberto Faria, *O que É Isso, Companheiro* (1997), de Bruno Barreto, trabalho indicado ao Oscar como melhor filme estrangeiro, *Ação Entre Amigos* (1998), do diretor Beto Brant, *Cabra Cega* (2005), de Toni Venturi, *O Ano em que Meus Pais Saíram de Férias* (2006), de Cao Hamburger e contribuição de Bráulio Mantovani no roteiro, *Batismo de Sangue* (2007), de Helvécio Ratton, e muitos outros que incorporam essa temática experienciada pelo país.

Um significativo número de filmes liderados pela questão política pontilham a passagem da década. Tanto no plano do documentário – dirigido em grande parte para as lutas e greves dos trabalhadores, revelando alterações na relação entre cineastas e sindicatos – como no âmbito ficcional, desfilam as obras que tematizam traços abafados nos anos anteriores. Greves, luta armada, tortura, e depois manifestações pelas diretas e transição permeiam esta série de filmes. (Ramos, 1987:440).

A partir do início dos anos 2000, o cinema nacional ganha frente nas premiações nacionais e internacionais, e oferece diversidade nas narrativas e nas formas de contá-las. Para Xavier (2001:14) “falar em cinema moderno remete a uma pluralidade de tendências...”. Hoje, o Brasil está vigorosamente dentro dos padrões dessa pluralidade que Ismail Xavier contempla: são produzidos mais de cem filmes anualmente, apesar de a exibição parece ser muito menor.

Isso ocorre devido ao problema que o cineasta independente encontra com a distribuição de seu filme. Além de captar dinheiro com as leis do audiovisual, e em parcerias públicas e privadas, o diretor precisa de dinheiro também para a distribuição nas salas de cinema. Muitas vezes, o filme já produzido e finalizado fica engavetado até que haja dinheiro suficiente para distribuí-lo, mesmo que seja em um circuito menor, fora das salas comerciais.

Os cineastas atuais acompanham as tendências, e independente da utilização ou não de estruturas já construídas, independente de remanejar moldes norte-americanos de roteirização, montagem, fotografia e direção, o cinema brasileiro adentra cada vez mais no mercado cinematográfico mundial. Segundo Xavier (2001: 18) “em sua variedade de estilos e inspirações, o cinema moderno brasileiro acertou o passo do país com os movimentos de ponta de seu tempo”.

O cinema brasileiro segue em frente. A industrialização problemática gerou uma crônica falta de estruturas, mas ao mesmo tempo possibilitou a permanência de saudáveis espaços para a respiração autoral. Metida numa crise que pode resultar em criativas saídas, com a ultrapassagem dos empecilhos políticos e mercadológicos dos últimos 20 anos, a produção cinematográfica tem hoje plena potencialidade para entrar em sintonia com a sociedade e a cultura modernizadas, condensando os desejos da vida contemporânea e os sonhos de transformação latentes. (Ramos, 1987:451).

Além do mais, as tendências para um possível futuro da roteirização sob os aspectos nacionais e internacionais permearão histórias com ritmos frenéticos, cortes cada vez mais rápidos, histórias com muito mais ações do que diálogos. Provavelmente

os roteiristas continuarão com a aceitável narrativa linear – que ainda parece ter vida longa – e, ciclicamente, devem permanecer acompanhando os anseios do público de cada geração, que se atualiza e se torna exigente além de mentalmente rápido, espelhando a constância com que um filme entra e sai das bilheterias.

Atualmente, pode-se dizer que a corrente do cinema, em sua tão ostentada especificidade, parece estar desaparecendo em meio ao caudal mais amplo dos meios audiovisuais, sejam estes fotógrafos, eletrônicos ou cibernéticos. Perdendo seu estatuto privilegiado (e conquistado a duras penas) de “rei” das artes populares, o cinema tem hoje de competir com a televisão, os videogames, os computadores e a realidade virtual. Ocupando tão somente uma faixa relativamente estreita em um amplo espectro de dispositivos de simulação, o cinema passa a ser visto como em um *continuum* com a televisão, e não mais como sua antítese, com uma grande dose de fertilização cruzada em termos de recursos humanos, financeiros e mesmo estéticos. (Stam, 2003:345)

Capítulo 3

PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE BRÁULIO MANTOVANI: CONSTRUINDO A NARRATIVA DE *CIDADE DE DEUS*

OS TRATAMENTOS

Cidade de Deus não foge da estrutura e da narrativa linear compreendida anteriormente. Este tópico analisará as principais características da escrita de Mantovani que recorre a alguns recursos da “clássica” narrativa linear, unindo-a a construções e caminhos que são somente seus. Ele analisa tecnicamente o romance original de Paulo Lins, adapta-o, usando alguns elementos da estrutura linear ficcional, e imprime no roteiro seu modo de criar ações, sequências, ritmo e personagens.

Antes de partirmos para análises de elementos específicos do processo de criação de Bráulio Mantovani, é importante definirmos que nossa discussão se concentra em três tratamentos – o primeiro, o quarto e o último (décimo segundo) –, o que não exclui os demais como parte do processo, porém não serão abordados aqui.

Os tratamentos são parte integrante do gradativo processo de ajustes que o roteirista faz a partir da sua primeira versão. Com base nos estudos de Salles (2006:59), “a progressão potencialmente infinita pode ser percebida nas modificações que dão origem a outra edição, outra apresentação, outra exposição ou outra montagem. Podemos também encontrar temas sendo revistos, personagens reaproveitados”.

Geralmente o primeiro tratamento é o mais imaturo; ele ainda está em trânsito entre as ideias e a concretude das ações, dos personagens e suas falas. A “primeira” narrativa é quase como se fosse um esboço ou rascunho sobre o que vai ser de fato o roteiro. “O primeiro tratamento significa o roteiro final sem revisão, correção ou ajustes.” (Comparato, 1983:17).

O autor Kevin Conroy Scott (2008), em entrevista com o roteirista Darren Aronofsky, de *Réquiem para um sonho* (*Requiem for a dream*/2000), relata suas experiências como roteiristas e pontua situações que são muito comuns entre os profissionais que desejam escrever para o cinema:

Não acho que exista nada fácil em relação a escrever roteiros. Ou melhor, existem partes mais fáceis do processo. Você o decompõe,

primeiro começa com uma ideia, depois começa a dar corpo a uma estrutura e isso é um longo processo. Acho que é ali que gastamos muito tempo, só imaginando a estrutura, todos os atos e todas as subdivisões da história. E depois vem o grande salto que é o primeiro tratamento. Eu o chamo de “o tratamento forçado”, porque a gente simplesmente o força a sair. Não nos preocupamos com o que está faltando, vamos em frente até chegar o final.

Acho que a melhor metáfora que já ouvi para a roteirização é que ela é como a escultura. Na escultura, a gente começa com uma grande massa informe de barro e, caso nos concentremos demais na cabeça ou na mão, então aquela cabeça ou mão ficará, em detalhe e em tamanho, excessivamente fora de proporção em relação a todas as outras coisas. Acho que a maneira de fazer é esculpir lentamente, avaliar repetidamente, continuar a selecionar as coisas e aperfeiçoar cada vez mais. (Scott, 2008:142).

Aronofsky esboça algumas vezes sua reação com relação ao processo de criação, e reforça nossos estudos vistos até esse momento. Este cineasta traz em seu portfólio como roteirista os filmes *Submersos* (Bellow/2002), *Fonte de Vida* (The Fountain/2006) e *Noé* (Noah/2014). Dirigiu os mesmos filmes citados e também os seguintes, indicados ao Oscar: *O Lutador* (The Wrestler/2006) e o vencedor do Oscar de melhor filme e direção *Cisne Negro* (Black Swan/2011).

Em *Réquiem para um sonho* ele trabalhou com processos parecidos aos de Bráulio Mantovani: a adaptação. O roteiro foi adaptado da obra *Last Exit to Brooklyn*, de Hubert Selby Jr, o que torna a citação acima mais próxima da realidade da pesquisa que estamos desenvolvendo, no caso de *Cidade de Deus*. Ambas descendem de obras já escritas, porém estas não delimitam a produção do roteiro sob o ponto de vista do processo de criação.

Ao lidar com o transitório, o olhar tem de se adaptar às formas provisórias, aos enfrentamentos de erros, às correções e aos ajustes. De uma maneira bem geral, poderia se dizer que o movimento criativo é a convivência de mundos possíveis. O artista vai levantando hipóteses e testando-as permanentemente. Como consequência, há, em muitos momentos, diferentes possibilidades de obra habitando o mesmo teto. Convive-se com possíveis obras: criações em permanente processo. As considerações de uma estética presa à noção de perfeição e acabamento enfrentam um “texto” em permanente revisão. É estética da continuidade, que vem dialogar com a estética do objeto estático, guardada pela obra de arte. (Salles, 2011:34).

O roteiro é a “obra de arte” do roteirista, assim como o filme o é do diretor. Portanto, não podemos falar de roteiro sem falar dos tratamentos, que refletem claramente os caminhos cursados pelo autor. Os tratamentos são “as pinceladas” na tela crua, que vai ganhando vida, dimensão e contexto conforme as cores e os traços se

juntam. Podemos dizer que o roteiro final é o quadro concretizado, porém, ele não recebe o verniz como forma de finalizá-lo. O roteiro ainda continua sendo uma obra inacabada. O filme em si talvez possa ser considerado a versão final da história.

A palavra “talvez” acima mencionada se dá pela possibilidade tecnológica a qual alguns diretores recorrem para “continuar” finalizando algo que para o cinema já estava resolvido desde sua primeira versão que chegam às salas de projeção. Um caso clássico é o da primeira trilogia de *Guerra nas Estrelas* (*Star Wars*/1977/1980/1983), que foi relançada em 1997 sob o julgo de preencher os filmes com elementos – personagens, objetos e efeitos – gerados em computação gráfica que não eram possíveis para a época da primeira versão.

O PROTAGONISTA

Para discutirmos o modo como a narrativa de Mantovani se estrutura, temos que, antes de tudo, fazer uma reflexão acerca do personagem principal da história *Cidade de Deus*, já que no aspecto da criação dos personagens, o roteirista se afasta, em parte, das convenções do modelo da narrativa linear. Cabe-nos analisar também essas diferenças.

Em uma história convencional, temos a figura do personagem principal facilmente identificada pela sua representação dentro da trama – a história geralmente gira em torno dele e de suas ações, e pela sua importância perante os outros personagens. A partir deles seguimos a história. “Em um roteiro, a história sempre vai adiante, do início ao fim – seja de maneira linear ou não. [...] A maneira como a sua história avança está intimamente ligada às ações dos personagens, bem como às suas escolhas dramáticas ao longo da história.” (Field, 2009:58).

Em uma narrativa linear, a figura do protagonista é crucial para garantir a conexão entre história e espectador. Marcos Rey (2003:27) diz que o personagem principal “é o grande ele entre o autor e o público. Se bem concebido, por inteiro, pode salvar uma história fraca ou até dispensá-la, pois traz no bojo toda uma biografia repleta de fatos”. Dar uma atenção especial a esse personagem nos garante uma análise mais precisa sobre o roteiro de Mantovani.

Para muitos roteiristas que seguem essa vertente narrativa, a história se desenvolve a partir do protagonista. É preciso então descobri-lo antes de começar a

escrever. Para Syd Field (2009:59), o roteirista deve sempre perguntar “quem é seu personagem? Sua história é sobre quem? Se sua história for sobre três caras querendo roubar pedras da lua, qual deles é o personagem principal? [...] É claro que você pode ter mais de um personagem principal, mas as coisas certamente ficam mais claras quando definimos um único herói ou heroína”.

O personagem principal é elevado ao patamar de herói, ou seja, ninguém pode ser mais astuto, inteligente, forte, corajoso e compreensivo do que ele na trama, pois “o herói simboliza aquela divina imagem redentora e criadora, que se encontra escondida dentro de todos nós e apenas espera ser conhecida e transformada em vida” (Campbell, 2005:43). Os outros personagens podem até ser iguais a ele em caráter, porém, convencionalmente, não serão melhores. O herói sempre terá algo notável ou escondido em sua personalidade que o fará único na narrativa.

Outro aspecto fundamental que caracteriza o personagem principal é sua virtuosidade: pelo fato de o protagonista ser classificado como o herói dentro da linguagem narrativa e audiovisual, ele carrega consigo a bondade e o apreço para com os outros personagens de bem, e mesmo que demonstre certa instabilidade e desrespeito em determinadas ações, ele geralmente achará uma maneira de se desculpar e corrigir seu erro, quase sempre ligado às questões da boa moral.

Jacques Aumont (2012:111) comenta que o cineasta escocês John Grierson admitia que o cinema – sua história e seus personagens, inclusive aquele que recebe o mérito de herói – era vinculado ao pensamento moralista. Sendo assim, o filme era preenchido com moralidades. “Se o cinema é sujeito ao político, se é um instrumento de difusão, é porque existem valores que devem ser difundidos. A questão do material está, portanto, no centro da ideologia realista e utilitária de Grierson, mesmo se, no final das contas e de maneira um pouco limitada, sua avaliação é quase sempre moral.”

Assim, “sempre houve uma tendência no sentido de dotar o herói – protagonista – de poderes extraordinários desde o momento em que nasceu ou mesmo no momento em que foi concebido. Toda a vida do herói é apresentada como uma grandiosa sucessão de prodígios, da qual a grande aventura central é o ponto culminante”. (Campbell, 2005:167). Joseph Campbell refere-se ao herói que conduz a história (aventura) principal da narrativa, e o público o acompanha do começo ao fim em sua jornada.

Compreendida a posição do personagem principal/herói na narrativa linear, iniciamos a análise do processo de criação do roteiro de *Cidade de Deus*, o qual ganha perspectivas inovadoras no que se refere à criação do protagonista.

Primeiramente ocorre uma divisão da história em capítulos, o que não leva à assimilação imediata, na leitura dos tratamentos, sobre quem é o personagem principal. Se olharmos sob o ponto de vista estrutural da história, veremos que o roteirista separa a narrativa em capítulos. Esses capítulos estão separados na tabela abaixo, em cada um dos tratamentos analisados, e eles são nomeados de acordo com a história de outros personagens, como, por exemplo, “A História de Cabeleira”, “A História de Ceará”, “A Despedida de Bené” etc. Poucos deles contêm no título algo relacionado a Dadinho/Zé Pequeno. Essa divisão nos dá uma falsa sensação de que não há um personagem único e expressivo:

Tratamento 1	Tratamento 4	Tratamento 12
<u>Letterings indicam histórias e personagens:</u> 1 O Plano de Dadinho 2 Conversa de Botequim 3 A Figueira Mal Assombrada 4 Segunda-feira à Noite 5 Prazeres do Peixe 6 Dez Anos Depois 7 A História de Cunha e Damião 8 Bené e os Cocotas 9 Vida de Otário 10 Caindo no Crime 11 Um Ano Depois 12 A Noiva de Mané Galinha 13 O Terceiro Assalto 14 A Guerra 15 Um Ano Depois	<u>Divisão em duas categorias: letterings que indicam partes e letterings que indicam história e personagens:</u> Parte 1 – A História de Cabeleira 1 O Plano de Dadinho 2 Nove Meses Depois 3 Na Outra Segunda-feira 4 Na Manhã Seguinte 5 Vingança Parte 2 – A História de Zé Pequeno 6 A Boca de Fumo dos Apês 7 Dadinho Faz 18 Anos e Vira Zé Pequeno 8 Bené e os Cocotas 9 Vida de Otário 10 Caindo no Crime 11 A Despedida de Bené 12 A Noiva de Mané Galinha 13 A História de Mané Galinha 14 Um Ano depois 15 O Começo do Fim	<u>Letterings que indicam histórias e personagens:</u> 1 A História de Cabeleira 2 O Plano de Dadinho 3 A História de Ceará 4 A História de Zé Pequeno 5 Bené e os Cocotas 6 Vida de Otário 7 Caindo no Crime 8 A Despedida de Bené 9 A História de Mané Galinha 10 Começo do Fim

Fica evidente como Bráulio vai amadurecendo essa construção em capítulos no decorrer dos tratamentos e enxugando tudo o que realmente não interessa para a narrativa como ações, falas, *offs* do narrador e personagens que se fundirão, dando espaço para um novo e mais completo ser ficcional. No tratamento doze, da tabela

acima, ele pontua necessariamente o que vai ser decisivo para a condução da sua história e do personagem principal, deixando apenas os capítulos que fazem a diferença na orientação da narrativa e dos personagens.

Outra característica da criação de Mantovani, que desestrutura a narrativa linear, encontra-se em colocar um personagem coadjuvante como narrador da história. Buscapé é a liga entre a *Cidade de Deus* e os espectadores, ele conduz o público a um melhor entendimento da trama e se comporta como um “pseudo-olhar” onisciente – ele não sabe de tudo, mas está sempre no lugar certo e na hora certa –, e, com isso, nos revela informações importantes para a compreensão das ações dos personagens e quais as suas funções no roteiro. Geralmente, na narrativa linear o narrador é o personagem principal, porém Buscapé assume o papel de coadjuvante em *Cidade de Deus*.

Outro aspecto relevante nessa discussão sobre o modo como o roteirista lida com o personagem principal, e que talvez contribua para a originalidade da história, é o lento desvendamento do protagonista. Há a substituição do personagem principal, ligado à figura do herói, por um bandido imoral e antiético que foge descontroladamente de todas as convenções relativas à bondade e altruísmo discutidas anteriormente.

Esses três itens citados são os procedimentos relativos à construção dos personagens utilizados pelo roteirista. Eles permitem um afastamento do modelo clássico no que contribuem, entre outras questões, para deixar menos claro quem é o personagem principal: Dadinho/Zé Pequeno.

O nome original desse personagem no romance de Paulo Lins é “Inho”, que mudou seu nome em um terreiro para “Zé Miúdo”. Fica evidente o uso de um sinônimo para Miúdo, no roteiro de Bráulio, quando dá vida a Pequeno.

Romance	Tratamento 1	Tratamento 4	Tratamento 12
Inho	Dadinho	Dadinho	Dadinho
Zé Miúdo	Zé Pequeno	Zé Pequeno	Zé Pequeno

Agora observemos as três características analisadas acima, que a nosso ver desconstróem a narrativa linear, para entendermos como Dadinho/Zé Pequeno se define como protagonista.

Nos tratamentos estudados observamos que o título “O Plano de Dadinho” está presente nos três tratamentos, e “A História de Zé Pequeno” encontra-se apenas nos tratamentos quatro e doze. Parece contraditório dizer então que Dadinho/Zé Pequeno é o

personagem principal, uma vez que, dentre tantos títulos – *letterings* –, que são os capítulos no roteiro, somente dois falam do protagonista. Se *Cidade de Deus* tem um protagonista, pela lógica da narrativa linear, os capítulos seriam baseados em Dadinho/Zé Pequeno.

Porém, parece que os títulos servem como guia no momento em que Mantovani constrói a sua história, e o personagem Dadinho/Zé Pequeno passa ao longo dos tratamentos a ter presença constante na maioria das histórias. Torna-se assim o protagonista da narrativa. Analisemos o tratamento doze, na tabela abaixo:

Título	Participação de Dadinho/Zé Pequeno
A História de Cabeleira	Cabeleira é integrante do Trio Ternura formado pelos bandidos/traficantes da geração mais velha da Cidade de Deus. Dadinho , mesmo criança, não se enturma com meninos da sua idade, e já demonstra gosto pelo crime desde criança, e está o tempo todo com o Trio Ternura. Sua participação inicial é expressiva e reflete nos demais personagens.
O Plano de Dadinho	Dadinho elabora um plano de assaltar um motel e convence os bandidos maiores a realizar seu traiçoeiro evento, com uma condição, a que ele pudesse participar do crime.
A História de Ceará	Ceará é um personagem nordestino que odeia negros e tem asco por bandidos. Dadinho e alguns bandidos velhos matam os nordestinos amigos de Ceará.
A História de Zé Pequeno	Essa é a passagem de Dadinho para Zé Pequeno , onde descobrimos mais fatalidades e crimes que até esse momento na narrativa Mantovani havia escondido do espectador. Desvendamos a verdadeira face diabólica do personagem.
Bené e os Cocotas	Zé Pequeno é amigo íntimo de Bené desde criança, e está presente quando Bené se envolve com os Cocotas e se apaixona por Angélica, fazendo com que ele mude seu estilo de vida para impressionar a garota. Zé Pequeno acompanha essa mudança.
Vida de Otário	Nesse capítulo o foco se atenta ao personagem coadjuvante Busca-pé, que tenta ganhar a vida trabalhando em um supermercado. Zé Pequeno tem participação secundária nesse capítulo.
Caindo no Crime	Nesse capítulo a narrativa descreve a tentativa de Busca-pé em virar bandido, mas seu empreendimento é completamente em vão; ele e seu amigo Barbantinho descobrem não ter dom para o crime. Zé Pequeno tem participação secundária nesse capítulo.
A Despedida de Bené	Bené está totalmente envolvido com a cocota Angélica e decide sair da vida de crimes. Zé Pequeno está visivelmente contrariado com a decisão de seu amigo e sua fúria cresce com a morte de Bené.
A História de Mané Galinha	Mané Galinha é o novo herói da Cidade de Deus. Ele decide entrar para o crime com o intuito de se vingar de Zé Pequeno , responsável pelo estupro de sua namorada, pela morte de seu avô e pelo assassinato de seu irmão Gerson. Zé

	Pequeno cria uma nova máquina de matar: Mané Galinha.
O Começo do Fim	O último capítulo que narra “o começo do fim” da ascendência e do império de Zé Pequeno na Boca dos Apês em Cidade de Deus. Um disputa épica entre os traficantes de Zé Pequeno contra o vingador Mané Galinha, Cenoura e sua gangue.

Fizemos uma análise mais profunda do 12º tratamento para mostrar como a presença de Dadinho/Zé Pequeno se tornou significativa, na medida em que é a versão final do roteiro mais próxima da filmagem, isto é, mais próxima daquilo que roteirista e diretor buscam no filme.

As histórias contidas no tratamento doze também estão presentes nos tratamentos anteriores. Sendo assim, um panorama dessa última versão contempla também as outras.

Observamos então que Zé Pequeno é a “peça principal” que carrega a história do roteiro de Bráulio até o fim. Ele é apresentado logo no início da narrativa, assim como no final dela, com sua foto na primeira página do jornal. Além disso, todas as pequenas histórias do filme se desenvolvem em torno de Dadinho/Zé Pequeno, ou foram elaboradas para conduzirem esse personagem a executar alguma ação. Portanto, torna-se indiscutível a sua definição como protagonista.

A segunda característica que reforça Dadinho/Zé Pequeno como personagem principal é quando Mantovani coloca Busca-pé como narrador das histórias de *Cidade de Deus*. Buscapé pouco narra a sua vivência dentro da história, mas o tempo todo narra a história de outros personagens com os quais ele convive. Sua própria narrativa gira em torno de Dadinho/Zé Pequeno. Busca-pé se comporta como um contador de histórias, como alguém que lê um livro para outra pessoa, e algumas vezes está presente nas ações, contudo sua participação não é tão expressiva quanto a de Dadinho/Zé Pequeno ou a de qualquer outro coadjuvante.

E, por fim, o herói bondoso e altruísta – convencionado na estrutura clássica – é substituído pela personificação quase que total do mal, encarnada em Dadinho/Zé Pequeno, que, também, não é merecedor do título de anti-herói, pois “o anti-herói só deixa de ser 'herói' por ele não se enquadrar no esquema de valores subjacentes ao ponto de vista narrativo”. (Kothe, 1987:16). O anti-herói tem crises, medos, muitas vezes é sarcástico em suas falas e ações, e se comporta como alguém que desdenha as pessoas.

Entretanto não hesita em ajudá-las, salvá-las do perigo e do mal, e seu caráter não é destituído de moral e ética, apesar de nos dar a sensação de não tê-las.

Victor Brombert (2004), estudioso da criação dos anti-heróis na literatura, diz que a figura do anti-herói é a mais próxima do ser humano ordinário, que vive em seu cotidiano, e que agora deixa a armadura de deus – pertencente aos heróis – e se beneficia das “coisas” humanas para vencer na narrativa. Para o autor, os anti-heróis:

Contestam a pertinência de postulados transmitidos de uma geração para a outra, induzem o leitor a reexaminar categorias morais e ocupam-se, muitas vezes de maneira desconcertante, da sobrevivência de valores. Força que assume a forma de fraqueza, deficiência traduzida em força, dignidade e vitórias ocultas conseguidas por meio do que pode parecer perda de dignidade, a coragem do fracasso vivido como a afirmação de honestidade fundamental. (Brombert, 2004: 20-21)

Essa aspiração por personagens protagonistas que se desvencilhavam dos atributos genuínos de um herói nasceu dentro dos grandes estúdios hollywoodianos na década de 1950.

Contra esse pano de fundo cultural em que a vida familiar definia as normas sociais, *Rastros de ódio* (John Ford/1956), *A marca da maldade* (Orson Welles/1958), *Um corpo que cai* (Alfred Hitchcock/1958) e *Onde começa o inferno* (Howard Hawks/1959) tratavam de homens maduros isolados e seus complexos vínculos com mulheres. Nessa era da história americana em que as famílias eram centrais, nenhum desses homens pertencia a uma. (Cousins, 2013:258).

Mantovani, além de se basear no personagem criado por Paulo Lins, usa de características já desenvolvidas por outros cineastas, e essas escolhas influenciam no seu processo de criação. Referências entre cineastas sempre foram consideradas relações sadias: roteiristas e cineastas não escondem suas preferências e seus mentores.

Um dos casos mais atuais é do diretor indiano M. Night Shyamalan, que ao mesmo tempo que dirige é também roteirista e produtor de seus próprios filmes. Em seus principais filmes, *Sexto Sentido* (*The sixth sense*/1999), *Corpo Fechado* (*Unbreakable*/2000) e *Sinais* (*Signs*/2001), admite ter usado muito da técnica de suspense criada por Hitchcock. Até suas pequenas aparições em seus filmes de suspense copiam as famosas aparições de Hitchcock em suas produções.

Muitos críticos e criadores discutem a questão que não há criação sem tradição: uma obra não pode viver nos séculos futuros se não se nutrir dos séculos passados. Nenhum artista, de nenhuma arte, tem seu significado completo sozinho. Assim como o projeto individual de cada artista insere-se na tradição, é, também, dependente do momento de uma obra no percurso da criação daquele artista específico: uma

obra em relação a todas as outras já por ele feitas e aquelas por fazer. (Salles, 2011:49).

No caso de *Cidade de Deus*, Dadinho/Zé Pequeno é o vilão da história, e ele seria, na narrativa linear clássica, o coadjuvante que enfrentaria o herói protagonista. Porém Mantovani eleva o traficante assassino a papel de protagonista e decide contar a história sob a perspectiva de um vilão, surpreendendo as convenções clássicas. É possível, a partir de Dadinho/Zé Pequeno, compreender o herói em sua mais nova faceta, a qual podemos chamar de vilão herói.

Uma vez discutida a definição do personagem principal do roteiro, vamos associá-lo às principais características da narrativa linear clássica.

Na **apresentação dos personagens**, Bráulio inicia sua narrativa contando um pouco sobre cada um dos personagens, e assim, como vimos no tópico anterior deste capítulo, os personagens são apresentados logo no início do filme para que o espectador tenha ciência de quem faz parte da trama. Junto a essa apresentação geral, é claro que também é apresentado o protagonista.

O público precisa de um guia para conduzi-lo na história, e esse guia é Dadinho/Zé Pequeno, que é apresentado em sua versão adulta, dono da Boca dos Apês e bandido destemido na Cidade de Deus. Dadinho/Zé Pequeno não é só apresentado pelas suas ações e falas, mas também ganha uma ajuda extra com a narração de Busca-pé, que auxilia o espectador a se adaptar e se identificar rapidamente com o personagem. Observemos a forma de apresentação que Bráulio desenvolve nos três tratamentos estudados:

TRATAMENTO 1

3. EXT. VIELA PRÓXIMA - MESMA HORA
[ZÉ PEQUENO ESPANCA GRATUITAMENTE O VENDEDOR DE PANELAS] 3.
- Com ZÉ PEQUENO -- gordinho, pescoço socado e cabeçudo -- à frente, os bandidos perseguem o galo pelas vielas da cidade de Deus. Os bandidos -- uns 30 -- estão se divertindo com a situação.
- A perseguição é cheia de peripécias, com o galo "dando um baile" nos perseguidores.
- Durante a perseguição, vamos conhecendo ~~um pouco~~ a Cidade de Deus: ~~suas~~ casas simples, ~~suas~~ ruas mal cuidadas, ~~seus~~ moradores pobres: ~~um bicho~~ ... (V)
- Zé Pequeno, ao dobrar uma viela, tromba com um VENDEDOR de PANELAS. Zé Pequeno cai no meio das panelas. Dá sua RISADA FINA, ESTRIDENTE E RÁPIDA.
- Ele se levanta, e começa a ESPANCAR violentamente o vendedor de panelas.
- Zé Pequeno tira de trás do calção uma PISTOLA. Parece que ele vai matar o coitado. Mas, em vez disso, aponta o revólver para o alto, e dá a ordem:

ZÉ PEQUENO
Senta o dedo no galo!

Zé Pequeno atira. E, em seguida, todos os bandidos o imitam, começando o TIROTEIO contra o galo.

TRATAMENTO 4

3 EXT. VIELA PRÓXIMA - MESMA HORA 3

Com ZÉ PEQUENO -- gordinho, pescoço socado e cabeçudo -- à frente, os bandidos perseguem o galo pelas vielas da Cidade de Deus. Os bandidos estão se divertindo com a situação.

A perseguição é cheia de peripécias, com o galo "dando um baile" nos perseguidores.

Durante a perseguição, passamos por alguns dos caminhos tortuosos da Cidade de Deus: casas simples, algumas casas muito pobres, ruas mal cuidadas, moradores na maioria negros, pobres e ASSUSTADOS com a correria dos bandidos.

Zé Pequeno, ao dobrar uma viela, tromba com um VENDEDOR de PANELAS. Zé Pequeno cai no meio das panelas. Dá sua RISADA FINA, ESTRIDENTE E RÁPIDA.

Ele se levanta, e começa a ESPANCAR violentamente o vendedor de panelas.

BUSCA-PÉ

(em off)

Zé Pequeno era um baixinho feio de dar dó. Mas ninguém na favela tinha coragem de dizer isso na cara dele. A não ser que tivesse a fim de morrer...

Zé Pequeno tira de trás do calcão uma PISTOLA. Parece que ele vai matar o coitado. Mas, em vez disso, aponta o revólver para o alto, e dá a ordem:

ZÉ PEQUENO

Senta o dedo no galo!

Zé Pequeno atira. E, em seguida, todos os bandidos o imitam, começando o TIROTEIO contra o galo.

TRATAMENTO 12

MONTAGEM PARALELA

Intercalamos a conversa de Barbantinho e Busca-Pé às imagens dos bandidos perseguindo o galo pelas vielas da Cidade de Deus:

VIELA - BANDIDOS

Com ZÉ PEQUENO -- gordinho, pescoço socado e cabeçudo -- à frente, os bandidos perseguem o galo pelas vielas da Cidade de Deus. Os bandidos estão se divertindo com a situação.

Zé Pequeno aparece em close imediatamente após Busca-Pé dizer "daquele filho da puta".

A perseguição é cheia de peripécias, com o galo "dando um baile" nos perseguidores.

Durante a perseguição, passamos por alguns dos caminhos tortuosos da Cidade de Deus: casas simples, algumas casas muito pobres, ruas mal cuidadas, moradores na maioria negros, pobres e ASSUSTADOS com a correria dos bandidos.

RUA - BUSCA-PÉ E BARBANTINHO

BARBANTINHO (CONT.)

Na boa, Busca-Pé. Eu acho que os cara do jornal tão de sacanagem. Eles nunca vão te dar emprego.

BUSCA-PÉ

Pô, Barbantinho. Se conseguir essa foto, eu vou ficar na moral com os caras, tá entendendo?

pág.3.

2 CONT.:

2

BARBANTINHO

Tu tá falando dum jeito que parece até que a gente tá num episódio da Missão Impossível.

BUSCA-PÉ

Pior é que é.

VIELA - BANDIDOS

Zé Pequeno, ao dobrar uma viela, tromba com um VENDEDOR de PANELAS. Zé Pequeno cai no meio das panelas. Dá sua RISADA FINA, ESTRIDENTE E RÁPIDA.

Ele se levanta, e começa a ESPANCAR violentamente o vendedor de panelas.

Zé Pequeno tira de trás do calção uma PISTOLA. Parece que ele vai matar o coitado. Mas, em vez disso, aponta o revólver para o alto, e dá a ordem:

ZÉ PEQUENO

Senta o dedo no galo!

Imediatamente, todos os bandidos sacam suas armas e correm atrás do galo, que está se aproximando cada vez mais a uma esquina.

Notamos como Bráulio constrói, no decorrer dos tratamentos, a imagem de Zé Pequeno e sua interação com a *Cidade de Deus* e seus personagens/habitantes. Nos três tratamentos ele introduz o personagem principal descrevendo como ele é fisicamente, o que é considerado de praxe para os roteiristas, e isso veremos mais a frente em nossos estudos específicos a respeito da criação dos personagens.

Sendo assim, as características **físicas** do personagem antecedem as características **pessoais** e **psicológicas**, todas as três consideradas estágios ou camadas do personagem, que serão reveladas em doses certas para que não se perturbe a recepção dos espectadores com informações que precisam ser digeridas com mais tempo, tornando assim a identificação com o protagonista e seus coadjuvantes mais acessível. “As camadas do personagem seguem uma ordem de quatro elementos: o Quem (Quem é o personagem?), o O que (O que o personagem quer?), o Por que (Por

que o personagem quer isso?) e Como (Como o personagem consegue isso?).” (Seger, 2003:137).

É importante saber que essa ordem de características – física, pessoal e psicológica – é um sistema que foi elaborado para a narrativa linear. Filmes arte, como já observamos, recorrem a uma dissimulação dessa ordem, pois o comprometimento do personagem com o público está em um campo mais denso – o das tramas psicológicas –, que perde a sua cronologia, uma vez que a própria mente é linear e não linear ao mesmo tempo.

Mesmo os roteiristas de narrativas lineares muitas vezes quebram esse paradigma e arriscam trabalhar com os estágios dos personagens de uma forma não linear. Veremos exemplos mais à frente.

Observamos também, nos três tratamentos, indícios da animalização de Zé Pequeno ao trombar com um vendedor de panelas. Sua brutalidade é acentuada quando o roteirista adiciona o **adjetivo** “violentamente” à ação do personagem, e esse fator é crucial para que o entendimento sobre Zé Pequeno, na fase de apresentação, fique claro, pois essa característica de caráter – violento – é refletida em Dadinho, que comete atrocidades ainda quando criança, ou seja, o adjetivo é intrínseco a esse personagem em todas as suas fases.

Os adjetivos que são ligados a verbos de ação são elementos qualitativos que o roteirista usa para direcionar e dimensionar o personagem dentro da história. A partir da adição de um termo qualificativo para o personagem, ele muda em duas perspectivas: a primeira está ligada à forma em que o ator vai conduzir o seu personagem, e a segunda, como é que o espectador vai compreender o personagem na narrativa. Todo adjetivo deve ser atribuído ou retirado a partir da perspectiva do caráter do personagem, caso contrário pode confundir ator e público.

Abaixo, um pedido de Meirelles para Mantovani, que reflete nossa discussão acima:

CENA 32

Tire a palavra “imponente” isto é um perigo para um ator um pouco mais canastrão.

Fica claro também o *status* hierárquico que Zé Pequeno tem na comunidade de *Cidade de Deus*. Ele é quem toma a frente da perseguição do galo, e também é o

responsável pelos comandos e ordens dadas ao seu grupo de bandidos; seus súditos seguem-no em qualquer ação – o que ele faz, os outros repetem.

Por último vemos algumas sutilezas na forma de narrar essa apresentação. No **tratamento um**, Zé Pequeno é o centro da narrativa, e suas ações descrevem uma pequena parte de seu caráter, o suficiente para compreendê-lo como “o mal”; no **tratamento quatro**, Mantovani conta com o *off* de Busca-pé, que garante informações irrelevantes sobre o aspecto medonho e assustador de Dadinho/Zé Pequeno; no **tratamento doze** Bráulio elimina essas informações, e dá espaço para uma segunda ação entre os amigos Busca-pé e Barbantinho, que serão alvo de Zé Pequeno e seu bando.

Essa mudança feita por Mantovani deixa claro que a aparição inicial de Busca-pé – que não tinha sido cogitada nos tratamentos anteriores – reforça a ideia de se usar o personagem coadjuvante como ponto de transição da história. Falaremos mais sobre Busca-pé no próximo tópico deste capítulo.

Analisemos agora a segunda característica da narrativa linear: os **pontos de giro**. Bráulio trabalha com quatro pontos importantes em seu roteiro. O primeiro é quando Dadinho – ainda criança – bola o plano do assalto ao motel, e, por ter tido a “brilhante” ideia, consegue pela primeira vez ter acesso à quadrilha dos bandidos mais velhos do Trio Ternura. É nessa sequência que Dadinho aproveita para mostrar que realmente nasceu para o crime, matando todos os funcionários do local, e é nesse momento que ele próprio desvenda não ter medo de sangue; sua vida de pequenos delitos agora assume uma versão assassina.

No trecho abaixo, vemos outra conversa do diretor com o roteirista. Dessa vez, Meirelles traz para Mantovani algumas características de Dadinho que estavam faltando para compreendê-lo melhor. Parte dessa narrativa do diretor é de observações feitas numa conversa entre Meirelles e Paulo Lins. As dicas ajudaram Mantovani a direcionar Dadinho/Zé Pequeno a partir de novas características que foram construídas no decorrer dos tratamentos. Este trecho é do exato momento do primeiro ponto de giro citado acima:

1- Dadinho espera na porta do motel e está louco para matar alguém. Quer ação.

Da tiro em vidro, da tiro em vidro... Esses cara pensa que eu não tenho disposição assim que nem eles, ahan... Aposto que se o bicho pega mermo eu mato mais do que Alicate, e fico mais na atividade do que esse lerdo do Marreco(faz gesto de quem está em combate). Tomara que os homi chega, eu eu mato logo dois e pego consideração... se esse caras também morre tudo e eu consegui salvar cabeleira da morte vagabundo lá na favela vai me maior conceito... Eu queria ver ninguinho fudendo lá dentro. Se eu matar pelo menos um, neguinho vai me dar mais um conceito... Vou chegar assim que nem Charrão chegava lá no morro... vagabundo tudo no respeito comigo... Neguinho pensa que eu toco gaita, mas eu vou mostrar que eu toco e birimbau...

O segundo ponto de giro é quando Zé Pequeno estupra a mulher de Mané Galinha e mata em seguida o avô e o irmão desse personagem. Essa sequência desencadeia a ira de Galinha que decide se vingar de Zé Pequeno, que até esse momento na trama é o dono da Cidade de Deus. O protagonista percebe que seu *status* está em fase de extinção. Essa nova criatura – Mané Galinha –, que Pequeno criou, está prestes a acabar com seu império, e ele acredita ser esta a hora de montar um novo exército, pois a guerra vai começar.

O terceiro ponto de giro está no momento em que Zé Pequeno perde todo o dinheiro que ainda lhe resta e consequentemente todo o seu poder na Cidade de Deus. Por último, talvez o mais importante e expressivo ponto de giro que Bráulio trouxe do romance de Paulo Lins, é a mudança de nome e de alma do protagonista, o momento em que Dadinho se transforma em Zé Pequeno, e a brutalidade de sua personalidade, que ainda mantinha resquícios de timidez, se “esfarela” dando vida ao novo homem que mata por vingança, por ódio, por poder e por nada. Abaixo a sequência dessa ação vista nos três tratamentos analisados:

TRATAMENTO 1

93. INT. TERREIRO DE UMBANDA - NOITE
[DADINHO FECHA O CORPO NO TERREIRO]

93.

Cerimônia de umbanda. Dadinho, acompanhado por Bené, consulta o Exu.

EXU
Eu sou o Diabo, moleco! Se quiser eu te tiro desse buraco, esse, boto suncê num lugar formosado, esse, mas, se tu fuder comigo, vamo lá. Eu te dou proteção de balador de atirador, esse, te tiro das garras de butina preta, esse, boto zimbrador no teu bolso e mostro os inimigado, esse. Só quero uma garrafa de marafo e um toco, esse... Não precisa falador, esse, não, pensa no que tu quer.

Dadinho fecha os olhos e se concentra. O Exu parece ler os pensamentos do bandido.

EXU
Tu vai ter o que tu quer, esse... Mas tu não tenta ser mais esperto do que eu, não, que te fodo, infio um tronco de figueira no teu cu, esse... Te boto num terno de madeira, esse... Tu me obedeca moleco. Tu agora tem que ter o nome que eu vou te dar. esse... Tu agora vai ser chamado com o nome de Zé Pequeno.

FIM DO FLASH-BACK.

TRATAMENTO

4

84 INT. TERREIRO DE UMBANDA - NOITE

84

Cerimônia de umbanda. Dadinho, acompanhado por Bené, consulta o Exu.

EXU
Eu sou o Diabo, moleco! Se quiser eu te tiro desse buraco, esse, boto suncê num lugar formosado, esse, mas, se tu fuder comigo, vamo lá.
(CONT.)

(CONT.)

84 CONT.:

pág.57.

84

EXU (cont.)
Eu te dou proteção de balador de atirador, esse, te tiro das garras de butina preta, esse, boto zimbrador no teu bolso e mostro os inimigado, esse. Só quero uma garrafa de marafo e um toco, esse... Não precisa falador, esse, não, pensa no que tu quer.
(CONT.)

Dadinho fecha os olhos e se concentra. O Exu parece ler os pensamentos do bandido.

Zé Pequeno dá um sorriso "ambicioso".

EXU (cont.)
Tu agora num vai se chamá Dadinho... Tu agora vai ser chamado com o nome que eu quero que tu seja chamado, esse... Tu agora vai se chamá Zé Pequeno.

FIM DO FLASH-BACK.

TRATAMENTO 12

71 INT. TERREIRO DE UMBANDA - NOITE

71

Cerimônia de umbanda. Dadinho, acompanhado por Bené, consulta o Exu.

EXU
Eu sou o Diabo, moleco! Se quiser eu te tiro desse buraco, esse, boto suncê num lugar formosado, esse, mas, se tu fuder comigo, vamo lá.
(CONT.)

(CONT.)

pág.53.

71 CONT.:

71

EXU (cont.)
Eu te dou proteção de balador de atirador, esse, te tiro das garras de butina preta, esse, boto zimbrador no teu bolso e mostro os inimigado, esse. Só quero uma garrafa de marafo e um toco, esse... Não precisa falador, esse, não, pensa no que tu quer.
(CONT.)

Dadinho fecha os olhos e se concentra. O Exu parece ler os pensamentos do bandido.

Zé Pequeno dá um sorriso "ambicioso".

EXU (cont.)
Tu agora num vai se chamá Dadinho... Tu agora vai ser chamado com o nome que eu quero que tu seja chamado, esse... Tu agora vai se chamá Zé Pequeno.

FIM DO FLASH-BACK.

Notemos que as mudanças entre os três tratamentos não são tão significativas, porém alguns pequenos detalhes são incluídos ao longo do processo que influenciam o modo de enxergar Zé Pequeno e seu rito de passagem para a maldade. Observamos no **tratamento um**, como o foco do roteirista volta-se para as falas do Exu, e é claro que existe uma preocupação em tornar cada vez mais verossímil o modo com que a entidade passa as informações pelo corpo de seu guia.

É sempre importante entender que o roteirista obriga-se a pesquisar comportamentos humanos e suas maneiras de se expressar em sociedade, tanto no micro quanto no macrocosmo. "O Paulo Lins, neste processo, funcionava como uma espécie de consultor quando tínhamos dúvidas da autenticidade de alguma passagem, expressão ou mesmo figurino." (Mantovani; Meirelles; Muller, 2003:12). O ajuste é fixado nos tratamentos seguintes.

Essa pesquisa que mencionamos acima é parte crucial do processo de criação do roteirista. A busca por detalhes reforça o realismo da narrativa, e os elementos que são substituídos dão lugar a novas relações entre ações e personagens – mais íntegras ao espaço onde acontece a história. Abaixo, um *e-mail* de Meirelles repassando a

Mantovani os pareceres de Paulo Lins sobre o que deve ser mudado para deixar a narrativa mais verossímil sob o ponto de vista da *Cidade de Deus*:

Fez algumas observações simples:

Pg 4 – “Vocação” sai, “disposição” entra.

Pg 7 – Não é lenço, é camiseta.

Pg 8 – Erro de revisão no texto off do Busca-Pé.

Pag 17 – Cearense fala crioulo ou negão e não “preto”.

Cena 30 – Sugeriu tirar o Cearense percebendo o flerte, entrega a surpresa. (Faz sentido)

Cena 30- Mudar o nome para Ceará e não mais Cearense.

Pag 33- Trocar “corno” por “chifrudo”.

Pag 42 – Inventar uma desculpa para o Busca-Pé estar na endolação. No off pode dizer que o Neguinho era amigo de escola “...Na boca do meu chegado Neguinho, eu nem teria ido lá.”

Pag 50 – Pequeno deve encher o saco do Galinha mas sem dar muita importância para não passar um telegrama para o espectador anunciando o que pode acontecer na frente.

Pag 63 –A Caixa Baixa eram meninos da favela que roubavam fora de CDD e não estavam ligados ao tráfico.

Pag 72 – “Com o perdão da palavra”, sai.

Ainda sobre a passagem de Dadinho para Zé Pequeno, nos **tratamento quatro e doze** vemos uma nova ação de Zé Pequeno: o seu sorriso “ambicioso”. A passagem de Dadinho para Zé Pequeno lhe dá uma nova possibilidade de vida, o transforma em um novo ser, capaz de recomeçar do zero e esquecer qualquer tipo de fraqueza que possa ter tido quando criança e adolescente. Agora Dadinho pode se esconder em seu novo corpo.

Se analisarmos com atenção o **tratamento quatro**, vemos, na anotação de Mantovani, que ao riscar ele eliminou a possibilidade de adicionar na fala do Exu a seguinte frase: “*tu muda de nome pra polícia não sabe que tu é Dadinho*”. Assim fica evidente que essa mudança daria uma nova vida a Dadinho, um novo nome, uma nova identidade.

Paulo Lins usa essa informação da troca de nomes para que o personagem principal possa se esquivar da polícia, e a usa como a justificativa para que o protagonista aceite essa condição. Já o roteirista prefere retirá-la da história, pois o poder sobrenatural do Exu é suficiente para que Dadinho não suspeite de mais nada, uma vez que Mantovani cita nos três tratamentos: “*O Exu parece ler os pensamentos do*

bandido”, ou seja, a entidade “sabe de tudo”, e esse poder sobrenatural torna Exu poderoso o suficiente para que não o tomem por mentiroso. Dadinho aceita a troca de nomes sem ter dúvidas.

Analisemos agora o **pré-clímax**, e sob essa perspectiva o roteiro foge da narrativa linear clássica. Em vez de encontrarmos o pré-clímax próximo ao final da narrativa, conduzindo os personagens ao clímax, Bráulio o transporta para o início do roteiro, quando Zé Pequeno e sua gangue correm atrás do galo, e se deparam com os policiais e o bando de Mané Galinha.

Como entendemos anteriormente, o pré-clímax busca trazer os principais momentos emocionais e figurativos que o personagem principal vivenciou na narrativa. O confronto final exibido nos primeiros minutos do roteiro conduz – com o uso do *flashback* – o espectador a presenciar toda a história de Zé Pequeno. O pré-clímax, então dentro da definição clássica, é a narrativa que se encontra entre o início e o fim do roteiro.

Esse artifício usado por Bráulio pode levar à diminuição da tensão do clímax, uma vez que o pré-clímax foi todo diluído em passagens de tempo, isto é, em momentos específicos da vida do protagonista e dos seus coadjuvantes durante quase toda construção do roteiro. Porém, a intensidade não é perdida, pois ele volta para o mesmo ponto de partida: o duelo final entre gangues de traficantes da Cidade de Deus.

Um momento específico no roteiro, que é visto somente no **tratamento doze**, e que se enquadra perfeitamente na proposta do pré-clímax, é quando Zé Pequeno encontra a câmera fotográfica que pertencia a seu grande amigo Bené:

142 INT. CAFOFO DE ZÉ PEQUENO - DIA

142

Zé Pequeno abre um baú onde estão guardados discos de Raul Seixas, algumas correntes de ouro, relógios e uma CÂMERA FOTOGRÁFICA, a mesma do dia do assassinato de Bené.

Zé Pequeno olha para a câmera com tristeza. Pela primeira vez, o bandido revela um lado frágil: a saudade do amigo morto.

Zé Pequeno volta para a sala onde estão os bandidos.

Dos três tratamentos que analisamos, o último traz pela primeira vez uma ternura esquecida na figura de Zé Pequeno, e a própria câmera é o símbolo emocional de momentos que já foram presenciados na narrativa e rememoram os tempos de Dadinho/Zé Pequeno com Bené. O espectador é conduzido a buscar na memória esses

momentos já narrados na história, simplesmente pelo fato de que a câmera fotográfica é significativamente relevante para o passado do protagonista.

O **clímax** em *Cidade de Deus* é o mais evidente e próximo das normas clássicas de uma narrativa linear. O momento de maior expectativa está no duelo final entre Zé Pequeno e Mané Galinha; o público espera pelo duelo de traficantes desde o início da narrativa, e deseja saber quem será o dono da Cidade de Deus.

Por fim, cabe ainda discutir neste tópico o problema da **resolução** sob dois aspectos. O primeiro deve ser levado em consideração se entendermos a narrativa pelo ponto de vista da linearidade da narrativa clássica. Dessa forma, alcançando a totalidade do filme temos uma distorção relacionada à finalização vivencial do protagonista, que termina sua jornada num patamar inferior ao que começou e, sem redenção, chega a um final caótico e desmerecedor de qualquer prêmio ou conquista. Zé Pequeno encontra seu fim nas armas dos mais novos traficantes; o grupo do Caixa Baixa.

O segundo aspecto pode ser vir à tona se compreendermos Zé Pequeno como um vilão que ganha a possibilidade de ser protagonista nas mãos de Mantovani. Daí a resolução de Zé Pequeno é precisa, e a sua morte é merecedora, pois ela é a antítese de seu oposto – o herói –, que no final de toda narrativa linear se enche de vida, e vive o suficiente para fazer o bem.

A resolução mostra o final ou a consequência do conflito que tem sido construída no decorrer da história. Usualmente, essas cenas de resolução conduzem ao final do filme. A resolução é o momento em que o cara mau é capturado ou o mistério é resolvido ou os ressentimentos entre duas pessoas são finalizados. A resolução mostra o retorno da história ao normal, num estado de paz maior. O ponto da história se concretiza, personagens crescem e, é tempo de emendar os finais perdidos. Este é o momento do público voltar para casa. (Seger, 2003:60).

Na perspectiva de Linda Seger, as ações estão conectadas aos personagens, e a maioria das resoluções baseadas na estrutura da narrativa linear finda com bons e resolvidos momentos. Esses momentos estão intrinsecamente ligados também ao personagem principal. Para Mantovani, seu protagonista fica em estado de “menor” paz, e morre no final. Uma inversão das normas clássicas. Porém, a sensação de um final feliz não é descartada, pois se realiza em *Busca-pé*, o narrador e personagem. Entretanto, esse ardil do roteirista será analisado mais à frente.

EXTRAS: DADINHO/ZÉ PEQUENO

Neste tópico discutiremos informações **secundárias** que necessitam da sensibilidade do roteirista para entender quando deve deixá-las ou retirá-las da narrativa. Se uma informação – ação, diálogo ou personagem – não influenciar diretamente na história, nós podemos excluí-la? Depende do grau de ligação que essa informação tem com a narrativa que a antecede e que dela descende.

Se uma informação se conecta com outras e a sua exclusão exige do roteirista todo um novo processo de reajuste da narrativa, isso pode se tornar um complicador, e fica evidente que aquele elemento narrativo retirado tinha sua importância dentro do contexto geral da história. Caso contrário, ela é eliminada facilmente, sem gerar transtornos ao roteiro como um todo.

As informações que não contribuem com o ritmo da narrativa, com a construção e o desenvolvimento dos personagens e das ações, são observadas após algumas leituras do tratamento. A partir dessa observação mais detalhada do roteiro, é possível aparar as arestas, os chamados **excessos de informações**.

Tais excessos podem deixar a narrativa muito explicativa, e o cinema é mister em contar histórias com imagens, como já vimos anteriormente. A narrativa pelas imagens ganha contribuições significativas do olhar do diretor de fotografia – que cria a atmosfera do espaço cênico –, da direção de arte – que narra a partir de objetos de cena, maquiagem, figurino e cores –, e do próprio diretor, com os planos e a forma de contar.

Narrar em excesso significa se explicar em demasia, e isso torna o filme repetitivo. Muitas vezes, nos dá a sensação de que o filme subestima o público, achando-o incapacitado para compreender a história. Isso é um equívoco que roteirista e diretor devem evitar.

Analisemos dois momentos, no decorrer dos tratamentos de *Cidade de Deus*, em que Mantovani entende as informações como excessivas e decide retirá-las do roteiro, uma vez que parecem somente repetir aquilo que a própria cena já narrava em seu contexto. A primeira é quando o personagem Marreco, após ser flagrado com a esposa de Ceará, corre do nordestino para não ser capturado. No meio do percurso ele se encontra com Dadinho e pega todo o seu dinheiro. Com raiva, Dadinho executa Marreco com um tiro.

TRATAMENTO 12

Marreco chega esbaforido.

BUSCA-PÉ (V.O. cont.)
Como o meu irmão... o Marreco.

MARRECO
Passa essa grana aí que eu preciso fugir.

DADINHO
A grana é nossa.

Marreco dá um tapa na cara de Dadinho e arranca o dinheiro dele.

MARRECO
Mandei passar a grana, moleque..

Marreco sai correndo.

Marreco e começa a se afastar, quando ouve a voz de Dadinho.

DADINHO (OFF)
Aí, meu cumpádi! Tem um outro negócio aqui pra tu levar...

Marreco se vira, e se espanta.

Dadinho aponta uma arma na direção dele. Marreco tenta fugir, mas é baleado nas costas.

Dadinho vai até Marreco, que se contorce de dor. Dadinho descarrega a arma no bandido ferido, dando sua risada característica.

O que não vemos nessa cena é um pequeno momento em que Dadinho explica o porquê vai matar Marreco. A explicação do personagem é apenas uma repetição das várias vezes que vemos Marreco roubar dinheiro de Dadinho e intimidá-lo com tapas na cabeça. Mantovani retira esse momento do roteiro, pois a maldade de Dadinho, já assimilada pelo espectador, se torna o argumento do assassinato. Abaixo o trecho retirado pelo roteirista:

2 - Dadinho vai matar Marreco.

Foi tres mermão, tres tapa, muita desconsideração,
não tem mais, não tem mais...

Outra informação excessiva que foi excluída por Mantovani acontece logo depois que Zé Pequeno estupra a mulher de Mané Galinha. Pequeno e seu grupo liberam Galinha após o ato, e, num “*insight*”, o estuprador decide ir atrás de Galinha para completar o trabalho. Vejamos:

TRATAMENTO 12

116 EXT. PRAÇA - NOITE

116

Zé Pequeno está caminhando, seguido por bandidos. De repente, tem um insight:

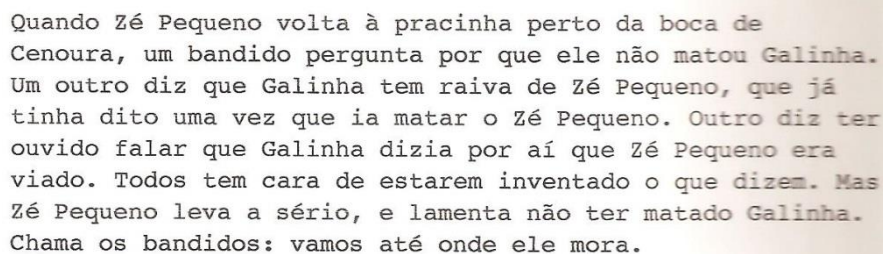
ZÉ PEQUENO
Por que eu não matei aquele otário filho da puta? Vamo lá passar o cara!

Pequeno dá meia volta, e sai apressado, seguido por vários bandidos.

Os outros bandidos se dispersam

Música começa a criar um clima de tensão.

O roteirista tentou encontrar uma explicação mais plausível do porquê Zé Pequeno decide voltar para matar Galinha, porém essa cena seria desnecessária, uma vez que novamente a crueldade de Pequeno parece não precisar de explicações; ele já provou na história, até aquele momento, que ele pode matar, sem ter motivos. Abaixo, a cena retirada do roteiro:



Quando Zé Pequeno volta à pracinha perto da boca de Cenoura, um bandido pergunta por que ele não matou Galinha. Um outro diz que Galinha tem raiva de Zé Pequeno, que já tinha dito uma vez que ia matar o Zé Pequeno. Outro diz ter ouvido falar que Galinha dizia por aí que Zé Pequeno era viado. Todos tem cara de estarem inventado o que dizem. Mas Zé Pequeno leva a sério, e lamenta não ter matado Galinha. Chama os bandidos: vamos até onde ele mora.

Ao nosso ver, é importante compreendermos que essas exclusões se tornam parte do processo de criação de Mantovani. Da mesma maneira que ele inclui informações, ele as retira. Essa não é uma tática exclusiva desse roteirista. A maioria dos roteiristas profissionais a fazem, porém é necessário enfatizarmos esse processo sob a perspectiva de Mantovani.

Outra característica que se faz interessante no processo é que o roteirista também pensou em reforçar a “humanidade” de Zé Pequeno, ou seja, procurou trazer para o personagem mais momentos que pudessem relatar algum tipo de emoção boa nesse indivíduo tão carente de moralidade. Como vimos em um exemplo anterior, um desses momentos se dá quando Zé Pequeno encontra a câmera fotográfica de Bené e, por alguns segundos, mostra a sua fraqueza emocional: tem saudades. Neste outro exemplo abaixo, Mantovani exclui do roteiro o último momento que nos daria essa intenção de “bondade” presente no protagonista:

106A. CAFOFO DO PEQUENO INT-NOITE

Pelo lado de fora, vemos pequeno no banheiro se olhando num espelhinho enquanto olha e veste a camisa marrom do baile de despedida do Bené.

Da mesma maneira que Bráulio trouxe resquícios de saudades e de amor por alguém – Bené –, ele tenta repetir a informação com a camiseta. No entanto, trazer de novo o mesmo tipo de relação comprometeria a maldade já construída do personagem.

Um último elemento que também contribui para nossa análise do processo de construção do personagem Zé Pequeno dentro do filme está na tentativa de torná-lo mais acessível ao público. Uma das possibilidades para realizar tal aproximação do personagem com o público era “entrar na cabeça” dele e trazer em *off* alguns de seus íntimos pensamentos, aquilo que Busca-pé, como narrador, não conseguisse obter como informação. Porém, essa ideia discutida entre roteirista, diretor e romancista foi deixada de lado, e mantiveram Zé Pequeno com seus mistérios e sua mente perturbada inabalada. Ninguém, nem mesmo o público, pode descobrir de antemão o que se passa dentro de sua cabeça. Qual será sua próxima ação? A tensão permanece.

Abaixo o trecho da conversa sobre o protagonista:

Fora isso, nos ocorreu a idéia de ao invés do Pequeno narrar, ouvirmos seu pensamento as vezes. A vantagem é que pode ser um texto desconexo que se difere bastante do tom da narração do Busca Pé. As vezes ele pode pensar apenas uma frase ou uma palavra. Fiz chutadamente uma lista de situações onde caberiam pensamentos e o Paulo escreveu no ato um esboço de esboço do que ele acha que estaria se passando na cabeça do Pequeno

ORDEM, RÍTMO E HUMANIZAÇÃO

Construir um roteiro envolve uma ligação entre a narrativa ficcional contida dentro dele com uma sensível observação do cotidiano humano. As referências que o espectador tem, quando assisti a um filme, não são as que estão relacionadas ao processo de produção cinematográfico – roteiro, equipe, bastidores, equipamentos, ensaios etc. –, mas sim as que têm a ver com as ações vividas entre os personagens e como eles conduzem a história. A assimilação e a identificação acontecem pela narrativa audiovisual e não pelo processo de produção dela.

Assim como as histórias dentro dos roteiros são reflexos ficcionais do cotidiano, essas narrativas também devem possuir uma ordem à qual o espectador possa assimilar, ou seja, uma certa linearidade dos eventos: começo, meio e fim.

A maioria das histórias são lineares porque elas são baseadas em nossa primária compreensão sobre o tempo. Nós vemos a passagem de tempo em nossas vidas como um acumulado de experiências conectadas que nós esperamos que somará em algo significativo. As culturas ocidentais e a maioria das culturas orientais entendem a progressão do tempo como um linear fluxo de eventos. Essa compreensão do tempo não é a única que existe, mas ela é a que mais prevalece, e é a base da maioria das histórias. (Seger, 2003:4)

Dessa maneira, quando o personagem principal é definido, o roteirista precisa descobrir como conectá-lo à ordem da narrativa, uma vez que o personagem é parte orgânica do roteiro e ambos – narrativa e protagonista – caminham unidos com a mesma ordem, ritmo e sentido. “Uma história é uma série de eventos, com um começo, meio e fim. Ela tem um personagem principal que tenta alcançar seu objetivo, confrontando obstáculos durante seu caminho. Isso significa desenvolvimento, processos e jornadas.” (Seger, 2003:4).

A ordem na narrativa linear estabelece uma relação com o tempo cronológico do real. A cronologia na ficção estabelece outra relação com o espectador, ou seja, a ordem das ações no filme deve compactuar com a maneira que o público entende a temporalidade cronológica das ações no cotidiano.

O tempo cinematográfico é uma elaboração consciente do tempo real. Necessita ser organizado com base na cronologia real. O cinema dispõe de instrumental específico para explorar as relações de nossa experiência. O tempo, em sua iminência e duração, condiciona as nossas vidas e a História, evoluindo com o tique-taque dos segundos e a passagem majestosa dos séculos. O cinema vai buscar sua tensão e sua força nessa realidade. Não lhe é permitida a fuga para um sonho temporal. O tempo cinematográfico não é “um relógio sem ponteiros”. (Lawson, 1967:397).

Os elementos que constituem um roteiro linear narrativo precisam ser construídos para trabalharem em sintonia, pois é a partir dessa relação entre eles que o roteirista cria o ritmo da sua história. Uma cena com personagem e ação incompatíveis pode criar lapsos na narrativa e deixá-la desorganizada. “O roteiro consiste de uma série de elementos que podem ser comparados a um 'sistema'; um número de partes individualmente relacionadas arranjadas para formar uma unidade, ou todo...” (Field, 2001:86).

O critério de unidade se estabelece a partir da congruência e da ordem das sequências, das ações e dos personagens, criando um ritmo harmônico e linearmente inteligível. “Como a tragédia é a imitação de uma ação plena e inteira, é preciso que as partes sejam reunidas de tal modo que, ao se transpor ou retirar uma delas, o todo fique comprometido ou alterado, porque aquilo que pode ser ou não ser acrescentado sem consequência apreciável não faz parte do todo.” (Aristóteles apud Chion, 1989:89).

Quando o cineasta opta por trabalhar a não linearidade do tempo, ou a fragmentação das sequências e cenas, ele cria uma montagem de figuras imagéticas desconstruídas no tempo, como se fossem um distúrbio inquietante dos pensamentos, que viajam de um lugar para outro, criando personagens inverossímeis e desassociadas de uma cronologia. Cousins (2013:17) cita o cineasta Bresson e seus pensamentos acerca da “figuração”, que é a busca pela não linearidade das imagens. Tal desordem temporal “cria mal-estar em certos espectadores”.

Sendo assim, a narrativa linear clássica parece ser a mais utilizada no momento de criação dos roteiristas, não só pelo fato de ser uma estrutura com características que contemplam a fácil interpretação da narrativa e de seus personagens pelo espectador, mas também pelo modo como auxilia o roteirista a desenvolver sua criação sem se perder na construção do todo da obra. A estrutura não se torna superficial por ser exaustivamente repetida, mas é notável pela organização que gera ao roteirista e ao espectador.

A Estrutura não significa um limite, mas uma forma para ajudar a história a ter um foco, e então o público pode entender o que está acontecendo e não ficar perdido ou desorientado. A estrutura ajuda o roteirista a expressar uma interpretação particular de eventos, esclarecer o que é a história, e manter a narrativa no caminho certo. (Seger, 2003:5).

Por último, os elementos que também auxiliam a narrativa a ter ritmos distintos, de acordo com a criação do roteirista, são duas características fundamentais do roteiro: a sequência e a cena. Uma está dentro da outra e dão à história densidade e integridade. “Uma sequência é uma série de cenas ligas, ou conectadas, por uma única ideia. A sequência é o esqueleto do roteiro porque ela segura tudo no lugar; você pode literalmente 'enfileirar', ou 'pendurar', uma série de cenas para criar volumes de ação dramática,” (Field, 2001:86-87).

Assim como a sequência, a cena é o instrumento narrativo com o qual o roteirista vai descrever as ações. São essas ações que geram a dinâmica da história, que

a deixam mais ou menos lenta e auxiliam o diretor a pensar nos enquadramentos a serem dados no momento da filmagem. É coerente dizer que o ritmo do roteiro é construído a partir das cenas. “A cena é o elemento isolado mais importante do seu roteiro. É onde o algo acontece – onde algo específico acontece. É uma unidade específica de ação – é o lugar onde você conta a sua história [...] o propósito da cena é mover a história adiante.” (Field, 2001:116).

Uma das principais formas dentro da narrativa linear para articular sequências, cenas e ações de maneira a criar uma unidade é ligando esses elementos à figura do personagem principal. Como ele é o “fio condutor” que liga a história do início ao fim, torna-se claro para o roteirista que a unidade se dará pela perspectiva do protagonista.

Para Howard e Mabley (2002) existem três tipos de unidade que os roteiristas podem seguir: tempo, lugar e ação.

Ao construir a história de um filme, o roteirista deve aderir a uma das três unidades, mas não a todas elas. Um dos grandes aspectos do cinema é sua capacidade de transportar o espectador de um lugar para outro, de encurtar, repetir ou até mesmo inverter o tempo. Portanto, para a maioria dos filmes, a unidade que ajuda a dar forma ao material bruto da história é a unidade da ação. Em termos muito simples, é por esse motivo que precisamos de um personagem central na maioria dos filmes. A trajetória daquele personagem em busca de seu objetivo cria a unidade de ação; a história, portanto, segue o personagem em busca de sua meta. (Howard; Mabley, 2002:99-100).

A estrutura que Mantovani usa, como já vimos, é a da narrativa linear. Porém, ele articula alguns elementos em seu processo de criação para “disfarçar” essa linearidade, o que, na verdade, não deixa de ser uma das formas também usadas pelos roteiristas clássicos. Ele cria uma tensão no início da narrativa (tempo presente), um momento de ação máxima, que é o confronto entre gangues e policiais, e transporta a história para o passado, pois quer contar tudo o que aconteceu para o espectador: o motivo que levou à “guerra” dentro da *Cidade de Deus*.

Para Linda Seger (2003:19), essa forma de rearticular a narrativa linear é chamada de estrutura reversa. “Alguns filmes são estruturados como o filme todo em *flashback* – começando pelo tempo presente e funcionando de trás para frente a partir de um evento do passado.” Ela também afirma que narrativas que trabalham com a estrutura reversa estão sempre em perigo de nos confundir, portanto o roteirista deve encontrar caminhos para nos manter orientados.

A ordem discutida acima e a estrutura reversa parecem ter sido as opções de Bráulio Mantovani para a criação de seu roteiro. O uso de *flashbacks* e *flashforwards*

em sua narrativa não desestrutura a linearidade dos fatos, pois a volta ao passado ajuda a compreender a história de cada um dos personagens, e é por meio dessas passagens de tempo – pretéritas e futuras –, junto a sequências bem elaboradas e cenas de ações criteriosas, que Mantovani cria o ritmo alucinante que inspirou a montagem de *Cidade de Deus* e condecorou o filme com a indicação ao Oscar de melhor montagem.

Talvez uma das mais interessantes de passagens de tempo criadas pelo roteirista esteja logo no início da narrativa, onde Busca-pé é inserido na narrativa, como vimos no tópico anterior deste capítulo, quando ele surge junto a Barbantinho na apresentação de Zé Pequeno que persegue o galo. Busca-pé se coloca no meio do conflito entre gangues e policiais. Nesse momento ele se agacha a mando de Pequeno para pegar o galo. Aqui inicia-se o *flashback* para os anos de 1960, e Busca-pé, agora criança, é posicionado da mesma maneira, porém, dessa vez, está em frente de uma trave de futebol.

Na filmagem e na montagem é dado destaque a essa transição no tempo, em um movimento de câmera de 360 graus. No entanto, essa passagem só acontece no tratamento doze. Analisando os três tratamentos que acompanhamos até agora, podemos ver os caminhos que Bráulio seguiu e os ajustes incorporados à narrativa para uma melhor construção rítmica do tempo:

TRATAMENTO 1

11. ARTE - CARTELA

Texto enche a tela: ~~10 ANOS ATRÁS~~

~~PAR~~ INFÂNCIA

11.

TRATAMENTO 4

Voltamos a Busca-Pé, que olha então para um outro ponto e faz cara de pavor. Neste momento, não sabemos do que se trata. Ele aperta o botão da câmera para tirar uma foto. Em vez do clique, ouvimos TIROS.

Vários bandidos em volta de Zé Pequeno caem mortos e feridos. Outros disparam a esmo.

Zé Pequeno foge.

BUSCA-PÉ

(em off)

Tem uma pá de jeito diferente de contar essa história, de explicar como é que começou essa guerra e como é que um cara escroto como o Zé Pequeno virou um cara tão perigoso e tão poderoso...

Busca-Pé percebe que o filme da câmera acabou. Ele começa a REBOBINAR o filme, enquanto olha na direção do Zé Pequeno.

BUSCA-PÉ (cont.)

(em off)

Bom... Eu só sei contar o que eu ouvi e o que eu vi, tá sabendo? E pra contar a história do meu jeito, vou ter que voltar o filme.

BUSCA-PÉ EM

CLUSE

FUSÃO PARA

Câmera acompanha a fuga de Zé Pequeno do alto.

Câmera "sobe" rapidamente, fundindo para:

10 EXT. AÉREA SOBRE A CIDADE DE DEUS E O RIO

10-11

Durante o "vôo" sobre o local, ouvimos uma "polifonia" de conversas entre moradores e bandidos.

Há também uma FUSÃO no espaço e no tempo: somos transportados para o fim dos anos 60: o conjunto ainda está em construção, há matas em volta. A Cidade de Deus é neste momento um lugar bucólico.

TRATAMENTO 12

Zé Pequeno pára de repente. Todos os bandidos apontam suas armas para alguém que está atrás de Busca-Pé.

Busca-Pé olha para trás e vê uma PATRULHA de 6 policiais.

À frente da patrulha está o detetive Cabeção -- nordestino e mal-encarado.

Busca-Pé ainda na pose de goleiro desajeitado. A imagem congela.

BUSCA-PÉ (V.O.)

Na Cidade de Deus, não dá pra saber o que é pior: encarar os bandidos ou a polícia. É um banguê-banguê sem mocinho. E sempre foi assim... Desde que eu...

FUSÃO PARA:

3 EXT. CAMPINHO - DIA

3

Um grupo de garotinhos jogando futebol. Entre eles estão os meninos Busca-Pé e Barbantinho. A idade dos garotos varia de 8 a 10 anos.

CARACTERES em superposição: ANOS 60

O MENINO BUSCA-PÉ está jogando como goleiro. Seus gestos são idênticos aos do jovem Busca-Pé tentando agarrar o galo na cena anterior.

Essa sequência da passagem de tempo é uma das que mais sofreram modificações durante os tratamentos. De um simples e modesto *lettering* informativo

encontrado no primeiro tratamento, vemos como o roteirista foi encontrando possibilidades de conduzir a sua história através do ponto de vista do narrador.

Notamos o quanto a presença de Busca-pé como “informante” dramático ganha importância no tratamento quatro, e, em uma de suas falas, fica evidente que o público é beneficiado com a presença dele. Ele argumenta, de forma decidida, que o que vamos ver na história é o que ele viu e ouviu.

A intervenção de Busca-pé no conflito entre gangues se justifica pelo fato de que ele é o narrador do roteiro, e o roteirista também precisa condicioná-lo no tempo e espaço, para que seu ponto de vista continue explicando e informando o que o público precisa saber. Já no último tratamento, as falas de Busca-pé são reduzidas, e mais uma vez o roteirista descarta o óbvio para a história e para o espectador. Ao invés de o personagem alertar o público sobre o fato de que tudo o que será visto é graças a ele (tratamento 4), a condução ao passado é muito mais sutil e apenas segue o fluxo de seus pensamentos (tratamento 12), representado em seu *off* em: “...Desde que eu...”

Outro ponto de mudança narrativa construída de forma a tornar a história menos truncada e mais original foi a escolha de como fazer a passagem de tempo. No tratamento quatro, a volta ao passado inicia-se no momento em que Busca-pé rebobina o filme da câmera, ato que explicita o verbo voltar, e junto a isso há uma fusão da Cidade de Deus atual para a mesma comunidade ainda em crescimento nos anos de 1960.

Esse tipo de transição é costumeiramente utilizado em filmes hollywoodianos, mas no tratamento doze Bráulio foge dos maneirismos e clichês desse procedimento de Hollywood e leva ao passado a própria narração encarnada pela figura coadjuvante de Busca-pé. Em vez de deslocar a comunidade – casas, ruas e o cenário carioca –, ele transporta seus personagens, conduzindo nosso olhar a enxergar outro foco que não pertence mais à Cidade de Deus erguida pelos homens, mas sim aos homens criados pela Cidade de Deus: a criação (comunidade) vira criador daquela “gente”.

O uso do *flashback* em *Cidade de Deus* não é nada inovador. Já comentamos que ele sempre foi uma elipse temporal usada com muita frequência pelos cineastas de Hollywood, e “quando usado com acerto, funciona esplendidamente. Justifica-se: a) quando algum personagem lembra um fato; b) quando algum personagem conta a outros fatos que acrescentam informações ou esclarecem enigmas; c) quando o filme começa pelo final, caso de *Lolita*, todo ele é um *flashback*, a explicação de fim-começo”. (Rey, 2003:53).

Ser tradicional não significa não contribuir com o processo de criação, como se fosse apenas um “copiar” o que já foi feito. Como já vimos, as referências para o processo também são importantes, pois influenciam na estética e na linguagem do filme, contanto que o roteirista também desenvolva uma nova narrativa sob a sua perspectiva.

Um grande contador de histórias constrói e transmite. Nem era a originalidade artística um motivo importante no Japão, pelo menos durante a primeira metade do século XX. Como em boa parte da África, um grande artista japonês era alguém que retrabalhava sutilmente a tradição, remodelando-a sob uma nova luz. (Cousins, 2013:14).

Sob a perspectiva dos processos de criação, o uso de algo que já existe não altera a integridade e a originalidade do criador. Salles (2006:35) diz que os “elementos selecionados já existiam, a inovação está no modo como são colocados juntos, ou seja, a maneira como são transformados [...] As construções de novas realidades, pelas quais o processo criador é responsável, se dão, portanto, por meio de um percurso de transformações, que envolve seleções e combinações”.

Mas voltando à discussão a respeito da construção da linearidade em *Cidade de DEus*, assim como o início da narrativa, é importante analisarmos como Bráulio decidiu finalizá-la. Com a morte do protagonista Zé Pequeno, a versão mais plausível para a conclusão do roteiro seria finalizá-lo logo depois desse acontecimento, uma vez que, em uma narrativa clássica, a história finda com a resolução do personagem principal, independente se seu objetivo foi concluído ou não. A resolução de Pequeno é a morte, e com ela o roteiro chega ao fim, pois não há mais nada a contar, já que a narrativa gira em torno dele. Essa regra é visível no **primeiro tratamento**:

PRIMEIRA PÁGINA DE JORNAL

A câmera se afasta do rosto de Pequeno, mostrando que a imagem do bandido morto numa foto de primeira página de jornal.

No crédito da foto lemos: FOTO: BUSCA-PÊ.

E a manchete: MORRE O DONO DA CIDADE DE DEUS

Sobre a imagem do jornal, sobem os CRÉDITOS FINAIS do filme.

A trilha sonora é uma espécie de rap, entoado pelas vozes de Otávio e Lampião.

OTÁVIO & LÂMPIÃO
(dueto em off)

-- A gente tinha que passar ele, cumpádi.
 -- Vai bater logo essa rapinha. *o gente chama ele*
 -- Tem quantos papel aí?
 -- Tem uma cachanga ali, perto do canal, cumpádi! Aí, de rico: de rico mané!
 -- Cacau um dia meteu três cachanga na barra.
 -- É mermo, é?
 -- Tem que passar ele também.
 -- Pô, cumpádi! Bate essa porra direito. Tá quase melando.
 -- O prato tá frio.
 -- Quem foi que passou o Rogério? O cara morreu feio pra caralho.
 -- Foi o Boi.
 -- Tem que passar o Boi também.
 -- Vai nós dois e mais uns três.
 -- Pode crer. Nós dois entra e os outro fica fora vigiando.
 -- Essa pistola tá tinindo, cumpádi.
 -- Vamo passar o Chinelo Virado também!
 -- E o Camundongo Russo!
 -- E o Acerola.
 -- E o Madrugadão.
 -- E o Biriba.
 -- O Monark.
 -- O Metralha.
 -- Carlinho Nervo Duro.
 -- Aduauto Carcundinha.
 -- Zé Gordo.
 -- Butucatu.
 -- Aí quem sabe escrever? Vamo fazer uma lista negra aí! Vamo passar todo mundo.

FADE OUT / FIM.

O roteirista opta por seguir rigidamente as características fundamentais da narrativa linear. Suas anotações trabalham novamente o aspecto da criação da linguagem do personagem. Uma das ações dessa sequência final, que o roteirista continua a incorporar nos tratamentos seguintes, é a utilização do rap como uma forma de qualificar a música característica de comunidades como a de Cidade de Deus. Trata-se de um gênero característico das favelas, usado para expressar suas críticas às injustiças sociais.

Observamos o rap também no **tratamento quatro**, porém com uma redução em sua composição, tornando-se um texto muito mais sonoro e melódico.

TRATAMENTO 4

183 EXT. RUA DO COJUNTO - DIA

183

Busca-Pé continua falando para a câmera, que vai abrindo até revelar que ele está com uma mala na mão, ao lado de um fusca.

BUSCA-PÉ (cont.)

E eu fiquei bem na foto com o pessoal do jornal... O contrato saiu. E eu vô sai saindo daqui.

Busca-Pé entra no fusca sentando-se no banco do passageiro. Pelo vidro da frente, vemos que ao volante está Marina. Eles se beijam na boca.

BUSCA-PÉ (cont.)

(em off)

Só mais uma coisa: dessa vez, eu garanto que é sério.

Câmera sobe para o alto. O fusca sai.

Sobre a imagem do fusca deixando a Cidade de Deus, sobem os CRÉDITOS FINAIS do filme, ao som de um rap cantando por Otávio e Lampião.

OTÁVIO & LÂMPIÃO

(dueto em off)

-- Cacau um dia meteu três cachanga na barra.
-- Tem que passar ele.
-- Pô, cumpádi! Bate essa porra direito. Tá quase melando.
-- O prato tá frio.
-- Quem foi que passou o Rogério?
-- Foi o Boi.
-- Tem que passar o Boi também.
-- Vai nós dois e mais uns três.
-- Pode crer.
-- Essa pistola tá tinindo, cumpádi.
-- Vamo passar o Filé com Fritas também!
-- E o Camundongo Russo!
-- E o Acerola.
-- E o Madrugadão.
-- E o Biriba.
-- O Monark.
-- O Metralha.
-- Carlinho Nervo Duro.
-- Adaauto Carcundinha.
-- Zé Gordo.
-- Butucatu.
-- Aí quem sabe escrever? Vamo fazer uma lista negra aí! Vamo passar todo mundo.

FADE OUT / FIM.

Nesse tratamento, a aparição de Busca-pé tenta suprir a falsa ausência da resolução do protagonista, já que ele morre e o público com isso geralmente tende a não compreender o “final não feliz”. Para Chion (1989:195), “diz-se em geral que o filme 'termina bem' quando os motivos de dor, incômodo ou perturbação são anulados, e mais ainda quando os heróis encontram o amor, a fortuna, a glória ou o que cobiçam”.

A sensação de nada ter se resolvido pode ser um transtorno para a história, por isso é inserida a figura do coadjuvante, que finaliza o roteiro de *Cidade de Deus* em um patamar superior ao que ele começou: se torna fotógrafo do jornal, consegue uma namorada e deixa de vez o “ninho de cobras” para nunca mais voltar.

Bráulio quebra os padrões da narrativa linear quando “finge” desligar seu personagem principal da resolução do roteiro e coloca um coadjuvante para a condução de um final feliz. Entretanto, a resolução do filme continua ligada a Zé Pequeno; sua morte é sua resolução e, como no primeiro tratamento, sua morte cessa a história.

Nos outros dois tratamentos analisados, a resolução é exatamente a mesma, contudo há a necessidade de um complemento, para que a nitidez e assimilação dessa característica da narrativa linear sejam reconhecidas em um final sem herói.

Esse complemento ganha uma proporção maior no **tratamento doze**, onde Busca-pé está com Barbantinho, que auxilia seu amigo a suprir o *status* de herói dissolvido na figura de Zé Pequeno; tal associação é exacerbada no diálogo entre os dois. Bráulio faz questão de repetir algumas vezes, pela boca de Barbantinho, a palavra que define o que o público espera: herói.

TRATAMENTO 12

163 CONT.:

pág.117.

163

BUSCA-PÉ
Legal!

BARBANTINHO
Porra, Busca-Pé! Salva-vidas é que é herói de verdade. Tu agora acha que é o maior fodão? Tu acha que virou herói só porque saiu a tua foto no jornal?

BUSCA-PÉ
Pior é que é.

BARBANTINHO
Mas tu ainda não me contou direito a história com a jornalista lá. Ela é gostosa, hem.

BUSCA-PÉ
É... Mais ou menos...

BARBANTINHO
Vai me dizer que tu não gostou?

BUSCA-PÉ
Sabe que é... Acho que jornalista não saber trepar direito...

Junto com Busca-pé e Barbantinho, é incluída a nova gangue que começa a tomar estrutura na Cidade de Deus – os moleques do Caixa Baixa –, que dessa vez não dialogam em forma de rap. A música dos tratamentos anteriores dá lugar a falas pontuadas dos líderes da gangue – Otávio e Lampião –, o que deixa a narrativa mais fluida e estabelece uma relação mais clara de continuidade da criminalidade e do tráfico de drogas.

Assim como Dadinho significava a continuidade do Trio Ternura, os garotos do Caixa Baixa apoderam-se da liderança de Zé Pequeno no crime. O ritmo do rap se harmoniza com as falas, agora ditas e não mais cantadas, impondo um ciclo de criminalidade sem fim:

TRATAMENTO 12

Do lado oposto da rua, vindo em sentido contrário, passam Otávio, Lampião e outros moleques da caixa baixa. A câmera passa a segui-los.

OTÁVIO
Cacau um dia meteu três cachanga na barra.

LAMPIÃO
Tem que passar ele.

OTÁVIO
Quem foi que passou o Rogério?

LAMPIÃO
Foi o Boi.

OTÁVIO
Tem que passar o Boi também.

LAMPIÃO
Tu já ouviu falar de um tal Comando Vermelho que tá chegando aí?

OTÁVIO
Não. Mas se chega, mermo, a gente passa o cara também. Aí quem sabe escrever? Vamo fazer uma lista negra aí! Vamo passar todo mundo.

Áudio cai para B.G.

(CONT.)

pág.118.

163 CONT.: (2)

163

EFEITO: a cena vira uma "janela" que ocupa apenas uma parte da tela.

164 ARQUIVO - CRÉDITOS FINAIS

164

Usando o mesmo efeito de janela do fim da cena anterior, entram cenas de arquivo de cinejornais, telejornais e páginas de jornais e revistas com notícias relacionadas à história real da Cidade de Deus.

Ao mesmo tempo, sobem os créditos finais.

FADE OUT / FIM.

Por fim, o crédito do filme, que nos tratamentos anteriores se juntava com a ficção, agora divide sua atenção com documentos originais e verdadeiros registrados na época em que a Cidade de Deus era notícia na televisão. Esse é um detalhe que o roteirista observa na construção da narrativa, e, por mais que pareça simples, amplia a importância da narrativa ficcional criada por ele, contemplando-a com uma essência documental que reforça a integridade de sua história.

Fazendo uma comparação entre as três sequências finais, nota-se que, no tratamento quatro, a participação de Busca-pé é muito mais intimista; ele interage com o

público – olhando para a câmera – e quebra o que chamamos de quarta parede – a barreira que separa o espectador da ficção –, tornando-se um personagem muito mais presente do que nos outros tratamentos. Essa interação dá um caráter documental à narrativa. Isso é interessante para a ficcionalidade da história, que ganha um tom real reafirmando sua importância como roteiro baseado em fatos reais. A interação com a câmera acontece várias vezes no roteiro:

2 CONT.: pág. 3. 2
Se eu conseguir essa foto tá feito um milhão.
(CLOSE de Busca-Pé olhando mais ou menos na direção da nossa câmera. Ouvimos pela primeira vez a voz dele em off: Busca-Pé é o narrador da nossa história.)
BUSCA-PÉ
(em off)
Meu cumpádi Barbantinho tava enganado. Eu nunca ia me acostumar com uma pá de coisa da Cidade de Deus. Muito menos com a guerra do Zé Pequeno...
Busca-Pé aponta a câmera dele na direção da nossa câmera. E bate uma foto.

A sequência acima é o momento da apresentação de Busca-pé na narrativa. Sua relação com a câmera e com o público vai aumentando com a evolução da história. No trecho acima são introduzidos o personagem coadjuvante e sua profissão de fotógrafo: a câmera fotográfica é o símbolo do documento visual.

A própria câmera ajuda a compreender que Busca-pé é responsável pelos melhores momentos a serem contados na narrativa. Ele investigará e informará aquilo que o público precisa e gostaria de saber a respeito da vida dos integrantes da comunidade. Sendo assim, a câmera é ligada diretamente ao registro da realidade; um momento vivenciado que foi capturado e instantaneamente virou passado, porém um passado agora documentado e usado como prova dos acontecimentos.

Essa relação íntima de Busca-pé com o público é uma tentativa interessante de dar mais argumentos à verossimilhança da narrativa. Entretanto, ela deixa de ser funcional quando a presença de Busca-pé se torna mais importante do que o próprio personagem principal. Dessa maneira, para não tirar o foco de Zé Pequeno e dar menor ênfase à participação de Busca-pé, Mantovani opta por deixar o roteiro sem o fardo de se comportar como um documentário.

No filme, produzido a partir do último tratamento, a narrativa termina com o *lettering* “baseado em fatos reais”. É só nesse momento que o público compreende que

os personagens e suas ações aconteceram de fato. Essa informação torna-se tão importante para o realismo da história quanto os registros fotográficos de Busca-pé.

A HUMANIZAÇÃO DOS PERSONAGENS

Outra característica a ser destacada no processo de produção de Bráulio Mantovani é sua busca pela humanização dos personagens. Como roteirista, ele sabe que é preciso aproximar a relação das ações dos personagens em seu roteiro às ações do indivíduo real na sociedade. Aumont (2012:9) diz que “de todas as artes, o cinema é incontestavelmente a menos afastada da realidade social”. Dessa forma, incluir na narrativa cinematográfica aspectos que possam aproximar cada vez mais a criação ficcional do mundo real é fundamental, pois a falsa realidade apresentada pelo cinema é que administra e garante a assimilação e identificação do público com o filme. Podemos analisar três fatores relevantes do processo de humanização criado por Bráulio no aprimoramento dos tratamentos: o primeiro é a **humanização pela nomeação**:

TRATAMENTO 1

8. EXT. RUA PRÓXIMA - MESMA HORA 8.11.11
[GALO APARECE AO LADO DE UM CARRINHO DE BEBÊ]
MÃOS NEGRAS femininas colocam uma bebezinha num carrinho de
bebê.
O galo pára ao lado do carrinho, e fica ali, ciscando.

TRATAMENTO 4

8 EXT. RUA PRÓXIMA - MESMA HORA 8
MÃOS NEGRAS femininas colocam a bebezinha VANDERLÉIA num
carrinho de bebê.
O galo pára ao lado do carrinho. Ele fica ali, ciscando.
MADALENA, a mãe da bebê, começa a empurrar o carrinho, no
sentido de onde veio o galo. Ou seja: ao encontro dos
bandidos.

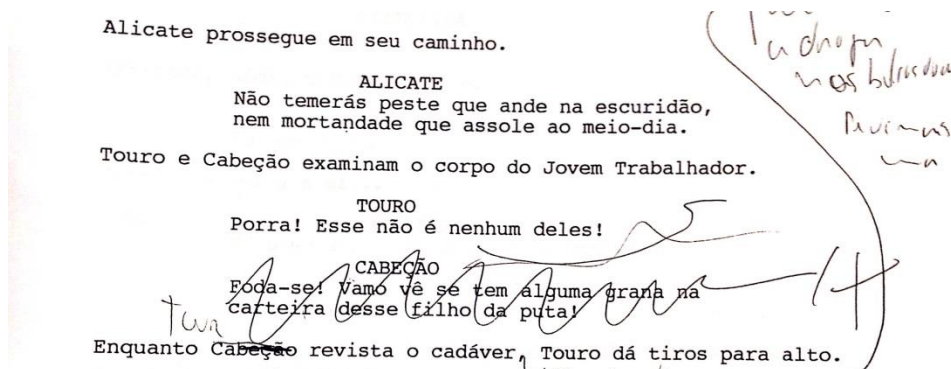
A nomeação de personagens contribui para que o ser ficcional ganhe uma identidade. Sua personificação auxilia também o ator no momento da construção de seu personagem. A bebezinha do tratamento um ganha um nome logo no tratamento quatro – *Vanderlêia* –, e sua mãe já não é somente chamada de “mãos negras”, ela se torna

Madalena, e executa ações comuns a qualquer mãe que sentisse qualquer perigo se aproximando de sua cria.

A qualificação do personagem com um nome ao longo do processo é recorrente no caso de Mantovani, que geralmente cria seus personagens, sem muitas caracterizações, e, na elaboração dos outros tratamentos, vai preenchendo-os com vida e densidade.

O segundo aspecto é a **humanização pela ação**:

TRATAMENTO 4



TRATAMENTO 12

Alicate prossegue em seu caminho.

ALICATE
Não temerás peste que ande na escuridão,
nem mortandade que assole ao meio-dia.

Cabeção e Touro examinam o corpo do Jovem Trabalhador. Touro acha a carteira profissional do morto. Esconde a carteira no bolso.

TOURO
Porra! Esse não é nenhum deles! Não é nem
bandido.

Cabeção tira uma arma do bolso e a coloca na mão do morto.

A evolução de um tratamento a outro apresenta um maior detalhamento da imagem da cena como recurso da legitimidade da narrativa cinematográfica mais pela imagem de uma ação que por meio da fala de um personagem explicando algo que já está fazendo. Essa mudança é vista em dois momentos dos tratamentos acima.

No primeiro, a fala de Cabeção no tratamento quatro é substituída, no tratamento doze, por uma ação exercida pelo mesmo personagem e por Touro (outro policial). Essa mudança altera a maneira como uma informação será passada no cinema: no caso que

nos interessa, a fala do personagem explicando a ação é eliminada e, em seu lugar, o roteiro acrescenta a imagem de uma ação corriqueira e comum exercida pelos policiais que fazem a “guarda” na Cidade de Deus, ou seja, a apropriação de pertences pessoais de alguém morto por eles.

Essa substituição da fala pela ação reforça uma atitude costumeira dos policiais na Cidade de Deus, e não algo que pensaram naquele momento. A ação se torna, dessa maneira, um reflexo direto do caráter de ambos os policiais. Mais uma vez Bráulio sutilmente ajusta, na evolução de um tratamento a outro, a estratégia de ampliar a caracterização do personagem adicionando novas informações.

O segundo momento da humanização pela ação é a forma que os policiais encontram de se livrarem do crime cometido: retiram uma arma do bolso e colocam na mão do jovem negro trabalhador. Esse é um detalhe de ação crucial para ampliar a figura corrupta dos defensores da lei, deixando talvez a ação mais factível, como algo que realmente é comum entre policiais.

Em entrevista, Mantovani relata alguns possíveis motivos desse detalhe da arma ser inserido na ação. Segundo ele, não se lembra o que causou essa mudança.

Arrisco dizer que foi algo que o Fernando Meirelles sugeriu por conta de alguma notícia que leu ou algum caso que ouviu. Mas pode ser que eu tenha esquecido de incluir essa ação e me lembrei depois. Esse tipo de coisa acontece o tempo todo. Você escreve um primeiro tratamento e tenta redigir as cenas com o maior detalhamento possível. Mas está com a cabeça a mil, pensando cinco, vinte cenas à frente. E aí deixa passar alguma coisa. Quando revisa, percebe que faltam detalhes (ou sobram) e faz os ajustes. Além disso, quando seu roteiro começa a circular entre os profissionais envolvidos no projeto e também entre amigos, os leitores trazem suas observações. E muitas pequenas e grandes mudanças podem surgir daí. A regra geral é essa. Mas cada caso é um caso.

A resposta de Mantovani imerge no conceito de processos de criação e mostra que a produção do roteiro é um “caldeirão de ideias borbulhando”.

Uma conversa com um amigo, uma leitura, um objeto encontrado ou até mesmo um novo olhar para a obra em construção pode gerar essa mesma reação: várias novas possibilidades que podem ser levadas adiante ou não. As interações são muitas vezes responsáveis por essa proliferação de novos caminhos: provocam uma espécie de pausa no fluxo da continuidade, um olhar retroativo e avaliações, que geram uma rede de possibilidades de desenvolvimento da obra. (Salles, 2006:26).

Por último, temos **a humanização pela razão**. Essa característica também é muito comum nos roteiros de Bráulio, e ela atua geralmente na construção de maior

verossimilhança na narrativa de um filme. Abaixo temos uma mesma sequência nos três diferentes tratamentos, que relata o momento em que Marreco e seus companheiros fogem da polícia depois do assalto ao motel, e se escondem em um matagal.

TRATAMENTO 1

36. EXT. FIGUEIRA MAL-ASSOMBRADA - NOITE 36.
[MARRECO TEM UMA VISÃO]

Marreco se embrenha no mato. Ele manca. Está cansado e confuso. Tropeça numa raiz, e cai ao lado de uma figueira sinistra.

Uma luz sobrenatural ilumina a figueira. Um ANJO LOURO aparece diante de Marreco.

O Anjo dá um sorriso diabólico.

Marreco se tranqüiliza. Dá um sorriso maligno, e fala como se estivesse conversando com o Anjo.

MARRECO
Eu quero sim... Eu faço isso sim... Toda segunda-feira... Eu trago um pra você... Toda segunda-feira...

TRATAMENTO 4

36 EXT. FIGUEIRA MAL-ASSOMBRADA - NOITE 36

~~Marreco se embrenha no mato. Ele manca. Está cansado e confuso. Tropeça numa raiz, e cai ao lado de uma figueira sinistra. Marreco sua e treme.~~

(CONT.)

36 CONT.:

pág. 20.
36

BUSCA-PÉ
(em off)
Cada bandido foi pro seu lado. E pra cada um, o destino deu um jeito de mudar a vida deles pra sempre...

Uma luz sobrenatural ilumina a figueira. Um ANJO LOURO aparece diante de Marreco.

BUSCA-PÉ (cont.)
(em off) *5 de anjo.*
Segundo conta o pessoal mais velho, o destino do Marreco foi de arrepiar os cabelos...

O Anjo dá um sorriso diabólico.

Marreco se tranqüiliza. Dá um sorriso maligno, e fala como se estivesse conversando com o Anjo.

MARRECO
Eu quero sim... Eu faço isso sim... Toda segunda-feira... Eu trago um pra você... Toda segunda-feira...

TRATAMENTO 12

37 EXT. MATAGAL - AMANHECER

37

No alto da figueira, Alicate continua o seu devaneio.

ALICATE

Porra! Tenta coisa no mundo que é boa só de olhar. Tem tanta paz por aí né? Quer saber, eu vou rapar fora dessa vida, morou?

Alicate vai descendo da árvore com uma certa dificuldade mas cheio de determinação

(CONT.)

pág. 24.

37 CONT.:

37

MARRECO

Aonde é que tu tá indo? Peraí, rapá! Dá um tempo pros samango ir embora!

ALICATE

Eu disse que eu vou rapar fora dessa vida. Senão eu vou amanhecer com a boca cheia de formiga ou então se fuder numa cadeia. Essa onda de bicho-solto é pra maluco. Não é pra mim. Eu vou voltar pra igreja.

Marreco fica perplexo com a atitude de Alicate, que sai caminhando resoluto.

Nos tratamentos um e quatro, vemos a presença mística de uma entidade chamada de anjo, que conversa com Marreco obrigando-o a fazer algo a ser revelado mais adiante na narrativa. No tratamento quatro, o *off* de Busca-pé mais uma vez é inserido para informar alguns detalhes relativos à história dos personagens. Nesse tratamento, a presença de Busca-pé é constante, e seus *offs* são demasiadamente exaustivos. Talvez por esse motivo vemos, no tratamento doze, um enxugamento necessário de informações menos relevantes para o desenvolvimento da história.

Nota-se que o tratamento quatro foi uma tentativa de Mantovani criar uma fácil assimilação dos personagens e das ações, usando Busca-pé como guia, em uma longa narração. Já o tratamento doze é a versão mais madura dentre os tratamentos, e, levando em conta o aspecto da humanização, o anjo visto nos tratamentos anteriores dá lugar a uma rápida conversa entre amigos em cima da figueira mal assombrada, que perde seu adjetivo assustador para se tornar mais uma árvore no meio de várias em um matagal. O ser místico é retirado da narrativa e Bráulio conduz Marreco a um caminho mais ordinário, mais comum, a uma ação simples de se esconder em uma árvore para escapar da polícia.

CENAS FIXAS

Nem sempre o roteiro trabalha com tantas diferenças entre os tratamentos, mesmo sabendo que a cada nova leitura se configuram outras formas de se contar a mesma história. O roteirista tem que saber onde e como remanejar as sequências, pois “a sequência é o elemento mais importante do roteiro. Ela é o esqueleto, ou espinha dorsal, de seu roteiro; ela mantém tudo unificado”. (Field, 2001:86).

Por outro lado, cada modificação pode levar a uma desestruturação desenfreada da narrativa, e isso pode se tornar uma armadilha que leva ao caos e à incompreensão da história. É necessário ao roteirista ter em mente uma unidade, como vimos anteriormente, ou seja, **cenas fixas**, para não se perder nas sequências, e não transformar o roteiro em uma colcha de retalhos.

Alguns momentos dessas cenas fixas podem ser vistos com frequência nos diferentes tratamentos analisados; são partes da narrativa que não sofrem nenhuma alteração desde sua criação no primeiro tratamento até sua última aparição no tratamento final. Esses trechos são momentos que podem ter sido inspirados pelo romance de Paulo Lins, como podem ter sido criados pelo próprio Bráulio, e servem como ações guias para ajudar no desenvolvimento de novas outras ações.

Um desses trechos que não foram alterados ao longo do processo está relacionado ao personagem Cabeleira, que no romance de Lins é chamado de Inferninho. Cabeleira/Inferninho mostra a sua habilidade com a bola de futebol e seus trejeitos transmitem informação sobre seu caráter e sua relação com os outros personagens. Assim também funciona a sua belíssima pontaria, que com um único tiro acerta a bola de futebol, que explode, servindo de passagem – transição – para outro momento, o da história de Cabeleira que, nesse caso, está presente apenas no roteiro de Mantovani.

TRATAMENTOS 1, 4 e 12

Cabeleira chuta bola com força, para o alto. Imitando os trejeitos de um pistoleiro do velho oeste, saca a arma, escondida na parte de trás do calção, e dispara para o alto.

A bola de futebol EXPLODE.

As ações são pontuadas. A cada pequena ação conseguimos visualizar a cena, e um ritmo sincronizado é dado para que essa sequência se comporte como ligação entre a ação anterior e a próxima cena.

MINIBIOGRAFIA

Uma característica, também importante, que notamos ao ler os tratamentos do roteirista, é sua preocupação com o ritmo que dá a suas cenas e sequências. Bráulio é um roteirista contemporâneo, e sabe muito bem usar a dinamicidade das ações para criar um sistema rítmico na história, tornando-a propícia para o público de sua época. O tempo do ritmo é a essência da dinâmica do filme.

O ritmo é a qualidade que um roteiro possui de relacionar um conjunto de ações dramáticas dentro de um tempo que consideramos ideal. Claro que esta noção de tempo ideal é muito variável, muda mesmo em cada época (se vemos um filme de 1940 e o comparamos com um filme atual, reparamos que hoje as ações decorrem a uma velocidade maior do que há cinquenta anos). Assim, pode-se dizer que todo produtor audiovisual tem um ritmo, uma resultante de tempos dramáticos parciais; que decorre durante um tempo ideal e permite ao espectador sentir cada cena com o peso dramático específico que o roteirista lhe atribuiu. (Comparato, 2000:230).

Outro detalhe a ser levado em consideração no processo de Mantovani é o procedimento que ele usa para criar ritmo em seu roteiro, isto é, aquilo que ele mesmo chama de minibiografia. Esse é um elemento interessante na sua escrita, pois ele prepara o espectador para o que está por vir. O roteirista “encaixa” cenas rápidas entre as ações principais da narrativa, gerando um ritmo acelerado na história e diminuindo o espaço para o espectador relaxar. Essa estratégia é um recurso utilizado no início do cinema de narrativa, e sempre teve muito êxito sob a perspectiva dos cineastas que almejaram aumentar a tensão do público.

Cousins (2013) comenta sobre a famosa cena do chuveiro de *Psicose* (*Psycho*/1960), onde Hitchcock filmou durante sete dias mais de setenta ângulos diferentes para as facadas que seriam dadas na personagem. Em 1922, o filme francês *A roda* contou com a participação de Abel Gance, que “editou o filme de modo mais rápido do que o olho humano podia perceber, e todos, de Griffith em diante, haviam entendido que aumentar a taxa de cortes em uma sequência de perseguição ou em uma cena altamente dramática acelerava o pulso do público.”. (Cousins, 2013:280).

O procedimento citado acima é muito inventivo para alavancar a história, deixando menos tempo de baixa tensão entre os picos máximos de ação. Quando a narrativa começa a se tornar constante, ele quebra a eminente monotonia do roteiro e impulsiona a expectativa do público, que se ajeita nas poltronas à espera de um momento repleto de adrenalina.

TRATAMENTO 12

13 INT. DEPOIMENTO - MINIBIOGRAFIA

13

Recepcionista do Motel que será assaltado logo adiante fala para a câmera.

RECEPCIONISTA

Eu não sou de ficar em casa chorando por caso de homem, não. Tem amiga minha que diz que só namora sério. Depois, fica tudo igual: leva um pé na bunda. E chora, e chora, e chora. Eu, hem. Meu negócio é trocar o óleo toda a semana.

A minibiografia é um recurso utilizado para informar quem será o próximo a morrer na trama. Após a interação da personagem (recepcionista), do trecho acima, com a câmera, contando um pouco sobre ela própria, nós vemos a sua morte logo em seguida. Assim, Bráulio prepara o espectador para entender o significado das próximas minibiografias no roteiro. Uma vez compreendido a função dessa “auto-narrativa” na história, os próximos personagens a darem depoimentos já estão necessariamente fadados a morrer, e a tensão se dá na expectativa de como será essa morte e quem será o assassino.

Tal ferramenta ajuda na velocidade rítmica das ações, o que contribui para a dinamicidade da história, dando a sensação de pouco tempo de respiro, ou seja, inibindo o relaxamento emocional entre as ações e criando uma sensação de apreensão constante.

Um dos melhores caminhos para criar movimento e tensão de uma cena para outra é impor uma ação no final de uma cena que vai conduzi-la para a próxima cena... Basicamente isso comprimi o tempo, pulando-nos para frente. Este é um dos mais efetivos e testados métodos para manter uma história tensa e dinâmica. (Seger, 2003:40).

A seguir, observamos como a minibiografia se comporta nos três tratamentos estudados:

Tratamento 1	Tratamento 4	Tratamento 12
<u>Sem Minibiografias</u>	<u>Minibiografia (pessoas falando para a câmera na narrativa que vão morrer depois do seu depoimento)</u> 1 Recepcionista do Motel 2 Jovem negro 3) Mulher de Zé Pretinho 4) Avô de Mané Galinha 5) Pade Lobo, Salgueirinho, Dona Margarida, Torquarto e Madalena com a bebezinha Vanderléia (esses não possuem depoimentos mas aparecem em fotos 3x4)	<u>Minibiografia (pessoas falando para a câmera na narrativa que vão morrer depois do seu depoimento)</u> 1 Recepcionista do Motel 2 Jovem negro trabalhador 3 Mulher do Ceará 4 Mulher de Neguinho 5 Avô de Mané Galinha

As minibiografias foram sendo incorporadas aos tratamentos aos poucos, e sendo reorganizadas da melhor forma com vistas a criar a tensão necessária para não deixar a narrativa esmorecer. Se usada em demasia ou vice-versa, pode gerar um desgaste pela repetição ou um tédio pela vagarosidade rítmica.

Notamos que, no tratamento quatro, a forma que o roteirista encontra de narrar os personagens que morrerão em massa – e não de maneira individual, como nas minibiografias – também tem sua versão prévia da morte caracterizada por uma foto três por quatro, que, de certa forma, mantém o seu olhar frontal para a câmera, porém sem falas e sem informações adicionais.

O Ritmo e a forma de se construir a narrativa é única de cada roteirista. No caso de *Cidade de Deus*, Bráulio Mantovani imprimir suas características singulares, e desenvolve, no seu processo de criação, um jeito particular para criar, organizar e emendar as ações, transformando-as em sequências rítmicas e previamente articuladas para atrair o foco do espectador a todo o momento.

SOBRE OS PERSONAGENS DE *CIDADE DE DEUS*

Luiz Carlos Maciel (2003), em sua obra *O Poder do Clímax*, apresenta um paralelo entre duas vertentes distintas em relação à construção do personagem ficcional. Segundo Maciel, para Aristóteles “a trama é a alma da tragédia e os personagens são secundários em relação a ela. Ou seja: a história é fundamento, os personagens se ajustam a ela”. (Maciel, 2003:72).

Assim percebe-se que a visão aristotélica da poética deixa em segundo plano a criação do personagem. Maciel também afirma que a maioria dos roteiristas mundiais

busca em primeiro lugar descobrir a situação dramática para depois elaborar os personagens que irão conduzi-la. Eles “baseiam-se invariavelmente na estrutura dramática tradicional, ou em suas variações e detalhamentos. A ação é a espinha dorsal do drama – e a composição dos personagens deve se subordinar a ela”. (Maciel, 2003:72).

Em oposição a esse pensamento, temos o teórico em roteiro Lajos Egri que, em sua obra *The Art of Dramatic Writing*, baseia toda a sua tese na máxima importância dos personagens. Segundo Egri (1946:110), “sem um personagem central não existe roteiro. O personagem central é o que cria o conflito e faz com que o roteiro avance. O personagem sabe o que ele quer. Sem ele a história patina, de fato, não há história”.

Portanto, para Egri sem personagens seria impossível ao roteirista criar uma história convincente ou até mesmo concebê-la. Maciel (2003:72), por sua vez, acrescenta, “o personagem é a alma do drama e a trama secundária em relação a ele, seu método é basicamente um método de composição de personagens”.

Analisando as duas vertentes acima, os elementos que definem a criação inicial do roteiro são claros. Colocando em prática os dois pensamentos, pode-se fazer um possível paralelo da seguinte forma: pensemos em uma situação dramática para os dois casos: a traição.

No primeiro o roteirista, antes mesmo de criar o *plot*, pensa em uma situação dramática – traição –, e é ela que vai conduzir o rumo da história, ela é que é a coluna vertebral da trama, e todos os eventos acontecerão a partir dela.

Depois da escolha da situação dramática, o roteirista passa à pesquisa, procura, cria e seleciona os personagens que mais se adaptam ao tipo de ação que é o trair. Concebe os traços físicos dos personagens, sua vida social e, enfim, seu caráter psicológico. Agora é possível começar a escrever o roteiro.

No segundo caso, o roteirista pensa nos personagens e nas suas possíveis ações. Ele sabe que, para executar uma ação, é necessário compreender profundamente as causas que levam um personagem a cometer qualquer tipo de ato como, nesse exemplo, a traição. Serão dois homens, ou um homem e uma mulher, ou duas mulheres, ou duas crianças, ou, porque não, um único indivíduo com o seu próprio pensamento. Nesse último caso, por exemplo, o pensamento conduz o indivíduo a executar ações contra ele mesmo: acha que está sendo traído e se castiga ou se mata.

O roteirista precisa, antes de mais nada, compreender o que vai conduzir os personagens a uma traição para que esse ato seja aceito por completo, e não apenas

como uma simples ação – trair –, que força indesejosamente os personagens a executá-la.

O que realmente fica claro para os produtores, roteiristas e diretores audiovisuais é que a aceitação do público só acontece quando ele se identifica com os fatos, com as ações e com as emoções, tanto no cinema quanto na ficção televisiva. Sobre a criação dos personagens, Machado (2011:104) diz que “a proximidade faz o espectador partilhar dos dramas mais íntimos dos personagens, chorar com eles nos momentos de maior emoção, como se a tela – tantas vezes acusada de *locus iníquos* – ganhasse finalmente uma densidade humana”.

Todas as ações são experimentadas pelos personagens em seus atos e, para que haja credibilidade perante o público atual, “o verdadeiro agente da ação não é mais o destino dos gregos, ou qualquer outra instância metafísica, mas o próprio indivíduo humano”. (Maciel: 2003,73).

É fácil compreender as emoções impressas no filme, porque cada indivíduo possui a sua vivência já experimentada por ele mesmo um dia ou noticiada como um evento passado na vida de alguém – se temos raiva, dor, tristeza, compaixão ou qualquer outro tipo de sentimento ao ver dois personagens interagindo entre si é porque essas emoções são compreensivas para nós. Claro que são sentidas com intensidades diferentes em cada ser humano – e sentimos porque identificamos como real.

O real do cinema é reflexo do nosso cotidiano. Para os roteirista, um personagem é criado a partir de nós mesmo. “Se o personagem não é você, pode estar por perto: um parente, um amigo. Não sei dizer se somos todos nós personagens, captáveis pela ficção, mas garanto que o mundo está cheio deles. O escritor deve estar sempre atento para reconhecê-los porque as vezes cruza com eles na rua, no elevador, no ônibus.” (Rey, 2003:27-28)

Por outro lado, um simples cenário, um lugar, um ambiente é vazio de ações, ou, pelo menos, só observamos nesses locais ações da própria natureza – venta, chove, desmorona, seca etc. As diversas ações da natureza em diferentes locais não causam emoções entre elas. A chuva não chora quando vê a terra seca, o vento não fica nervoso ao ver a chuva cair.

Mesmo Aristóteles, em seu antigo pensamento, oposto ao do moderno Lajos Egri, entende que o personagem ficcional – que imita a realidade – é o fundamento causador da ação:

Como a imitação se aplica a uma ação e a ação supõe personagens que agem, é absolutamente necessário que estas personagens sejam tais ou tais pelo caráter e pelo pensamento (pois é segundo essas diferenças de caráter e de pensamento que falamos da natureza de seus atos); daí resulta naturalmente que são duas causas que decidem os atos: o pensamento e o caráter (Aristóteles, 2005:248).

Dessa forma compreende-se que o pensar e o agir são características fundamentais dos seres humanos, e os personagens, por sua vez, imitam as situações reais do dia a dia. Portanto é fácil entender que o produto audiovisual, principalmente do cinema comercial, “pretende ele próprio reproduzir rigorosamente o mundo da percepção cotidiana, [e] tornou-se uma norma da produção”. (Adorno; Horkheimer, 1985:118). Sendo assim, escrever roteiros é saber estruturar uma história ficcional baseada em elementos do cotidiano.

O espectador é “desligado” do mundo real, é verdade; mas ele ainda tem de se ligar a uma outra coisa, cumprir uma “transferência” de realidade, esta implica uma atividade afetiva, perceptiva e intelectual, cujo o impulso inicial só pode ser dado por um espetáculo parecido com o do mundo real. Portanto, se queremos explicar um fenômeno forte como a impressão de realidade no cinema, voltamos à necessidade de levar em conta fatores positivos, principalmente os elementos de realidade contidos no próprio filme. (Metz, 2010:25).

Os elementos citados por Metz contemplam, sem dúvidas, os personagens.

Uma das principais características da criação de personagens, pela perspectiva do roteirista, está direcionada ao campo dos estágios. Esses estágios revelam os personagens em campos específicos de sua construção, relacionados às suas características físicas, sociais ou pessoais e psicológicas.

Abaixo o gráfico de uma narrativa linear e os estágios de apresentação aos quais os personagens se submetem de acordo com a cronologia da história. É claro que esse esquema não é definitivo, mas, de modo geral, é o que prevalece entre os roteiristas desse tipo de narrativa.



Segundo Maciel, o teatrólogo norueguês Henrik Johan Ibsen qualifica os estágios de apresentação dos personagens em primeira, segunda e terceira etapas. Syd Field classifica-as em nível público, nível profissional e nível pessoal. Por último, Lajos Egri é bem mais sucinto e diz que há três dimensões: a física, a social e a psicológica. Todos os três estágios são considerados os mesmos para os autores, apesar de sua nomenclatura diferenciada. Para Ibsen:

Na primeira etapa ele diz conhecer o personagem como conhece uma pessoa que encontra em uma viagem de trem, por exemplo. Ele pode ver como ela é fisicamente e saber alguma coisa sobre ela, porque, para passar o tempo, conversam sobre banalidades. Na segunda etapa, o autor conhece o personagem como conhece os seus amigos mais próximos e com quem tem suficientemente convívio. Sabe sobre seus problemas, seus propósitos e talvez até seus sonhos. Na terceira etapa, ele conhece o personagem intimamente, como se fosse o seu confidente: sabe de seus desejos mais secretos, seus sentimentos inconfessáveis, sua loucura (Maciel, 2003:74).

Syd Field diz:

O primeiro nível é o público. O conhecimento do personagem é superficial, como o conhecimento de uma pessoa num trabalho público, como, por exemplo, um balconista. O segundo nível é mais próximo e, por isso, chamado de profissional, pois você conhece o personagem como conhece um colega de trabalho, por exemplo. O terceiro nível é o mais íntimo e, portanto, qualificado como pessoal (Maciel, 2003:74-75).

Por fim, Lajos Egri afirma que as dimensões do personagem constituem o indivíduo de carne e osso. São as dimensões da manifestação real.

Física: idade, sexo, altura, peso, cor da pele, dos olhos, postura, deficiências etc. Social: classe social, profissão, educação, vida familiar, posição na comunidade, opinião política etc. Psicológica: premissa pessoal (superobjetivo, projeto), padrões morais, moral, conduta, vida sexual etc. (Maciel, 2003:75)

O cinema enxerga nos três Estágios uma forma de apresentar os personagens gradativamente. Mas é no último que os roteiristas encontram a melhor forma de criar roteiros fantásticos. O psicológico individual, que não é exposto na vida real, é deliberadamente apoteótico nas mãos do roteirista que usa o terceiro estágio para conduzir toda a trama. Vemos isso claramente no filme *Clube da Luta* (*Fight*

Club/1999), dirigido por David Fincher, que traz Eduard Norton no papel de Jack – um executivo bem-sucedido – e Brad Pitt que interpreta Tyler Durden.

Jack é o personagem principal da trama, o qual deve ser assimilado e identificado pela plateia. É importante lembrar que ao mesmo tempo que Jack vai se apresentando na história – dentro da narrativa – ele também se apresenta a nós espectadores. Somos parte integrante do roteiro-filme, porém não podemos interagir com ele. Logo no início conhecemos Jack, sabemos como ele é fisicamente e algumas características superficiais do seu caráter (**primeiro estágio**). O drama pessoal de Jack ganha vida quando ele conhece Tyler – misterioso como uma esfinge –, que o leva a um clube onde os integrantes espancam uns aos outros com o pretexto de expelir todo o estresse adquirido pelo dia a dia. Entendemos cada vez mais o personagem de Norton no decorrer da história, descobrimos os seus gostos pessoais, os seus desejos, sonhos e aspirações (**segundo estágio**).

Cada vez mais Jack fica íntimo de Tyler – e nós de Jack –, até que ele descobre que seu novo amigo planeja cometer um atentado terrorista ao cerne do capitalismo norte-americano. Mas é no momento final da trama – *very ending moment* – que o personagem principal e nós espectadores descobrimos que o plano terrorista foi elaborado pelo próprio Jack, que sofre de esquizofrenia, e que seu alter-ego, junto com seus impulsos reprimidos, criaram um ser imaginário que serviu de alavanca para que tudo corresse em perfeita ordem (**terceiro estágio**). É possível perceber que no terceiro estágio – final da trama – o personagem expôs seus problemas psicológicos até então desconhecidos na narrativa ficcional e para o público.

O mesmo acontece com o filme *O Sexto Sentido* (*The Sixth Sense*/1999), do diretor M. Night Shyamalan, onde Bruce Willis interpreta o psicólogo Malcolm Crowe, que se incumbiu de cuidar de um paciente, o menino Cole Sear, vivido pelo ator mirim Haley Joel Osment. Cole Sear garante ter contato com o mundo dos mortos e não aguenta mais viver no medo. O personagem principal da trama é Malcolm, e cabe ao roteirista criar uma maneira de nos identificarmos com ele. Mais uma vez no começo da trama conhecemos o personagem fisicamente, suas características básicas como indivíduo (**primeiro estágio**), e aos poucos vamos desvendando seus desejos, seus pensamentos, seus medos etc. (**segundo estágio**). Por fim, seu **terceiro estágio** é exposto, e descobrimos que Malcolm não vive mais no plano dos vivos, pois morreu há tempos, e só conseguiu enxergar isso devido à grande ajuda do pequeno Cole.

Essa ordem em que os estágios são apresentados não é obrigatória; eles simplesmente se dispõem nessa sequência pelo fato de que os roteiristas se espelham na forma em que nós nos comportamos em sociedade – como vemos os indivíduos e como somos vistos.

Um caso de roteiro que desconstrói essa ordem dos estágios é o do filme *Os Suspeitos* (*The Usual Suspects*/1996), do diretor Bryan Singer. A história é sobre uma explosão em um cais onde morrem vinte e sete pessoas, só restando vivos um húngaro em estado crítico e o bandido Verbal Kint (Kevin Spacey). Kint é deficiente físico com dificuldades para andar e mexer um dos braços (**primeiro estágio**). Ele é chamado pela polícia para relatar o que houve de verdade no cais, e, muito astuto, convence o delegado de que o verdadeiro assassino é Keyser Soze. Seu depoimento se torna cada vez mais verdadeiro a partir de elementos que ele observa na própria sala do delegado. Durante o depoimento, Kint conta sobre seus pequenos delitos e suas fugas da polícia (**segundo estágio**). Porém, após conseguir liberação da polícia para voltar para casa, Kint deixa a delegacia e, ao se afastar cada vez mais, revela ao público que não possui nenhuma deficiência física – ajusta a mão e o braço e volta a andar normalmente –, e que o verdadeiro assassino do cais, o suposto Keyser Soze, é ele próprio (**primeiro e terceiro estágios**).

No exemplo acima, o primeiro estágio aparece no final da narrativa, assim como muitos outros filmes trabalham com roteiros que deixam o primeiro estágio como elemento de revelação física para o fim: tatuagens escondidas, falta de algum membro, problemas físicos, falsa mudez etc. Dessa mesma maneira, o roteiro pode trazer logo para o primeiro momento do filme problemas psicológicos do terceiro estágio, que são anunciados logo no começo da narrativa, para que acompanhemos o personagem em suas dificuldades mentais.

E é assim a fórmula de quase toda narrativa linear. Compreender o ser exige tempo, ficar íntimo dele exige conhecimento e aproximação. Cabe ao roteirista então encontrar nos três estágios uma forma sutil, não acelerada, crível, para cativar, convencer e fazer com que os espectadores se identifiquem com os personagens.

Portanto, o roteirista respeita o modelo de estágios para construção dos personagens, os quais são observados em sociedade e imitados pelo cinema. Isso se torna necessário porque “cada objeto tem três dimensões: profundidade, altura e largura. Seres humanos têm um adicional de três outras dimensões: física, social e psicológica.

Sem o conhecimento dessas três dimensões nós não podemos analisar o ser humano”. (Egri, 1946:33).

Maciel (2003:74) completa suas especulações utilizando-se dos escritos de Ibsen, que diz que “os elementos que definem e criam os personagens vão se acumulando até que a história é gerada naturalmente por suas próprias ações”. Esse pensamento nos leva a entender que o as características que formam o personagem em seus três estágios conduzem-no a executar ações e auxiliam na criação da narrativa.

Com base nos estudos acima, podemos perceber que o processo de caracterização dos personagens de Bráulio Mantovani, em *Cidade de Deus*, seguem os estágios citados.

Dadinho/Zé Pequeno

Vamos acompanhar os estágios de criação do personagem a partir de Dadinho/Zé Pequeno, agora definido como personagem principal. Dadinho/Zé Pequeno é apresentado fisicamente como um sujeito “*gordinho, pescoço socado e cabeçudo*” em todos os tratamentos analisados, e aos poucos desvendamos mais aspectos físicos desse personagem: a forma de rir diabolicamente (um adjetivo que Bráulio usa muitas vezes para definir os trejeitos desse personagem), o timbre de sua voz, o olhar maléfico etc. – características do **primeiro estágio**.

Abaixo, a risada diabólica característica do protagonista; um elemento fundamental do seu primeiro estágio:

TRATAMENTO 12

Dadinho vai até Marreco, que se contorce de dor. Dadinho descarrega a arma no bandido ferido, dando sua risada característica.

TRATAMENTO 12

67 INT. QUARTO DO MOTEL - NOITE

67

Dadinho entra no mesmo quarto assaltado antes por Cabeleira. O Homem está consolando a Mulher, que chora.

HOMEM

Porra! Outra vez? Teu amigo já levou tudo o que eu tinha! Sai fora daqui moleque!

Dadinho dá sua risada característica, enquanto dispara sua arma, matando o casal.

Ainda sobre a análise do primeiro estágio, temos um trecho do momento em que a história retrocede em um *flashback* aos anos de 1960, onde Zé Pequeno é apresentado na narrativa em sua versão infantil (Dadinho), e Mantovani descreve como ele é fisicamente:

TRATAMENTO 12

PERTO DALI

DADINHO e BENÉ -- também garotos na faixa dos 8 aos 10 anos,
todos negros -- se aproximam do jogo.

Barbantino agarra a bola assustado.

Com o decorrer da narrativa são dadas novas informações sobre os gostos, desejos, planos futuros e as necessidades de Dadinho/Zé Pequeno, o que nos permite compreender seu caráter e os elementos que compõe seu **segundo estágio**.

TRATAMENTO 12

CABELEIRA

Vamo com calma que o Dadinho é do conceito,
tá ligado?

Dadinho olha para Marreco num misto de raiva e desafio.

DADINHO

E isso aí, mermão. Eu também sou bicho-
solto, tá ligado?

Marreco passa o baseado para Alicate, que passa Cabeleira, que
passa para Dadinho.

Nessa pequena cena do tratamento doze conseguimos entender com detalhes algumas características do segundo estágio: quando Cabeleira diz que “*Dadinho é do conceito...*”, sabemos que ele é “gente boa” e faz parte da comunidade. Outra parte descreve uma ação: “*Dadinho olha para Marreco num misto de raiva e desafio*”. Vemos aí um menino que não esconde seus instintos. Quando Dadinho manifesta a raiva, mesmo sendo criança, não apresenta nenhum medo dos adultos, e revela no olhar um ar de desafio.

O segundo estágio também está na própria fala de Dadinho, “*...também sou bicho solto*”, o que revela que não há ninguém a quem ele deva favores, além de mostrar uma independência no cumprimento de suas responsabilidades. No final da cena observamos que o cigarro de baseado passa de mão em mão até chegar a Dadinho, relatando o uso e o gosto pela maconha, mesmo com aquela idade.

Por fim, atingimos o **terceiro estágio** do protagonista quando descobrimos que ele não é um simples menino ladrão, que toma vantagem das situações a seu favor, mas é um assassino frio e calculista, que sente prazer em cada morte colocada em seu portfólio.

TRATAMENTO 12

Jabá obedece. Cabeleira entrega a arma para Dadinho.

CABELEIRA (CONT.)
Aí Dadinho, tu nunca matou ninguém! Passa o
dedo-duro.

Dadinho segura a arma como se ela fosse um objeto mágico. Sua expressão é de absoluta felicidade.

JABÁ
Pelo amor de Deus! Eu não fiz nada contra
você!

Dadinho atira e mata Jabá. Cabeleira olha para o menino com admiração e assombro.

Notemos uma das características, talvez a principal, do terceiro estágio do personagem na sentença que descreve como Dadinho se prepara para matar Jabá: “...*segura a arma como se ela fosse um objeto mágico. Sua expressão é de absoluta felicidade*”.

Esse instinto assassino vem à tona quando a narrativa em *flashback* mostra seu primeiro contato com a morte no assalto ao motel. Houve mortes, porém ninguém sabia o que havia acontecido, até que o roteirista nos mostra o verdadeiro culpado pela chacina no estabelecimento. Fica comprovado: Dadinho é um assassino.

Analisando detalhadamente os três tratamentos estudados, notamos que o personagem de Dadinho/Zé Pequeno é o que menos se modifica de um tratamento ao outro; ele parece ter uma consistência adquirida desde o primeiro tratamento. É importante destacar que tal caracterização é muito próxima do modo como Paulo Lins desenvolve esse personagem em seu livro. Assim como no roteiro, o romance de Lins foca em Inho/Zé Miúdo, o qual tem sua construção de personagem firme e praticamente indissolúvel, ou seja, não muda com o passar da narrativa e não perde a sua força próximo aos outros personagens.

Vamos nos deter aos poucos elementos narrativos que se diferenciam em Zé Pequeno durante os três tratamentos:

A vaidade do protagonista com relação ao seu *status* na Cidade de Deus aumenta a cada tratamento. Zé Pequeno toma gosto pelo sucesso e evidência que adquire nos

noticiários de jornais e da televisão. No primeiro e no quarto tratamento sua busca pelo reconhecimento na mídia é muito discreta, mesmo assim nota-se uma leve diferença nessa atitude entre os dois tratamentos. O primeiro não relata nenhuma necessidade em Zé Pequeno de ser notado pela imprensa, já que Mantovani não insere na narrativa essa situação a ser vivida pelo protagonista.

No quarto tratamento, vemos o desespero de Pequeno em encontrar alguma notícia que fale dele após o ataque de coquetel *molotov* da gangue de Mané Galinha à Boca de Zé Pequeno. Já no tratamento doze, o “ter fama” toma parte do caráter do personagem principal. Ele chama Busca-pé para consertar a câmera fotográfica que pertencia a Bené, e faz de Busca-pé o fotógrafo oficial da sua gangue, que fornecerá imagens exclusivas de Pequeno à imprensa, alimentando seu ego quando começa a entrar em decadência na Cidade de Deus.

Abaixo o trecho que deixa explícita essa necessidade de reconhecimento de Pequeno:

TRATAMENTO 12

141 INT. BOCA DOS APÊS - DIA

141

Câmera abre e revela Zé Pequeno rasgando a primeira página do jornal. Ele joga a página rasgada para o lado, sobre muitas outras páginas iguais também rasgadas.

Pega outra primeira página com a foto de Galinha e começa a rasgá-la.

ZÉ PEQUENO
Filho da puta. Eu que mando nessa merda,
nunca saí foto minha no jornal. Aí! Acharam
meu nome?

Em volta de Zé Pequeno, vários bandidos estão procurando em jornais.

(CONT.)

Outra particularidade que diferencia os tratamentos está na marcante frase que caracteriza Dadinho/Zé Pequeno:

TRATAMENTO 1

94. INT. BOCA-DE-FUMO DOS APÊS - DIA
[PEQUENO TOMA A BOCA DE ZÉ PRETINHO]

Retomamos a ação no ponto interrompido pelo flash-back.~) ~)

Zé Pequeno ameaça Zé Pretinho.

ZÉ PEQUENO
Dadinho ~~caralho~~ Meu nome agora é Zé Pequeno.

Pequeno saca a arma e aponta contra a cabeça de Zé Pretinho.

Bené intervém.

TRATAMENTO 4

85 CONT.:

pág. 58.
85

ZÉ PRETINHO
Porra, cumpádi! Como é que vocês chegam
desse jeito na minha boca?

A mesma voz soa agora ameaçadora:

ZÉ PEQUENO
(em off)
Quem foi que falou que essa boca é tua?

Zé Pretinho faz cara de apavorado.

Zé Pequeno ameaça Zé Pretinho.

ZÉ PEQUENO
Dadinho o caralho! Meu nome agora é Zé
Pequeno, tá entendendo?

TUBA
O nome dele é Zé Pequeno, tá entendendo?

Pequeno saca a arma e aponta contra a cabeça de Zé Pretinho.

Bené intervém.

TRATAMENTO 12

72 INT. BOCA-DE-FUMO DOS APÊS - DIA

72

Retomamos a cena que deu origem ao flash-back.

Zé Pequeno ameaça Neguinho.

ZÉ PEQUENO
Dadinho o caralho! Meu nome agora é Zé
Pequeno, tá entendendo?

TUBA
O nome dele é Zé Pequeno, tá entendendo?

Pequeno saca a arma e aponta contra a cabeça de Neguinho.

Bené intervém.

No primeiro tratamento foi riscada a expressão “*Dadinho o caralho*”, e optou-se por deixar apenas a informação de que o nome de Dadinho tinha sido mudado para Zé Pequeno. Parece ser uma escolha para amenizar a força que a expressão teria sobre o novo nome de Dadinho, encobrindo o poder da nova identidade do protagonista. Porém essa opção foi deixada de lado, e “*Dadinho o caralho*” retorna aos próximos tratamentos para reforçar a ideia da perversidade de Zé Pequeno, deixando a expressão muito mais coerente com as atitudes que ele vem tendo até esse momento na narrativa.

Também no tratamento um, vemos uma anotação à mão de Bráulio inserindo, antes da frase de Zé Pequeno, um “*grande sorriso de Pequeno*”, o que seria uma forma de substituir o “palavrão” por algo mais sutil, deixando a interpretação do ator falar mais intensamente do que a frase que ele criou para o personagem. No entanto, a

escolha pela frase foi certa a ponto de garantir a humanidade do personagem e convencer o público de que aquela frase não poderia ter vindo de uma simples vontade do roteirista; ela foi pensada e escrita para Dadinho.

No conto e no romance essa intervenção sucede nas narrações, espaço do autor, quando nos roteiros, como não poderia deixar de ser, se dá através dos diálogos, quando põe na boca dos personagens frases, críticas e conceitos que eles jamais diriam da forma que foram apresentados. (Rey, 2003:27).

O que Marcos Rey ressalta acima é a opinião do escritor/roteirista, que muitas vezes tenta “colocar na boca do personagem” falas incoerentes com a construção do seu caráter. Dessa forma, podemos conjecturar que Mantovani decidiu deixar a frase completa pois ela se encaixa perfeitamente nas características de Zé Pequeno.

Busca-pé

Como já analisamos uma parte da construção desse personagem no capítulo anterior, nos deteremos agora em alguns detalhes dele que se modificam entre os tratamentos estudados até o momento. Abaixo, a tabela que separa cada um dos tratamentos com informações específicas sobre Busca-pé:

Tratamento 1	Tratamento 4	Tratamento 12
Busca-pé é o narrador	Busca-pé é o narrador	Busca-pé é o narrador
Fotógrafo	Fotógrafo	Fotógrafo
Não existe descrição física detalhada do personagem.	É branco e tem aproximadamente 18 anos.	É negro e tem aproximadamente 18 anos.
Pouco se descreve da vida de Busca-pé, seus <i>offs</i> são reduzidos se comparados aos outros tratamentos, e sua presença na história se restringe a informar o espectador sobre personagens e fatos desconhecidos.	Mais maduro/ pouco se conta de sua infância e de sua história/ pouco ingênuo.	Detalhes de sua infância/ mais humanizado e sonhador/ sua presença na narrativa ganha uma expressividade e torna-se um elemento criador de ação.
Tenta trabalhar no Makro, mas é demitido por conhecer os moleques que assaltam a loja. Não se envolve em mais nenhum trabalho.	Tenta trabalhar no Makro, mas é demitido por conhecer os moleques que assaltam a loja/ Trabalha como <i>office boy</i> em um laboratório fotográfico.	Tenta trabalhar no Makro mas é demitido por conhecer os moleques que assaltam a loja/ Ganha um emprego de fotógrafo no jornal.
Sem interação com a câmera.	Interação de Busca-pé com a câmera/ ele fala diretamente para a câmera em vários momentos. Ele se torna íntimo do público.	Sem Interação com a câmera.
Não existe relação entre Busca-pé e Marreco/ ele não	Não existe relação entre Busca-pé e Marreco/ ele não	Existe uma aproximação mais afetiva entre Busca-pé e

tem irmãos.	tem irmãos.	Marreco por serem irmãos/ há momentos de relação familiar entre Marreco, Busca-pé e o pai.
Não namora com Angélica/ Marisol namora com Angélica/ Bené namora com outra cocota chamada Patricinha.	Namora com Angélica mas perde-a para Bené.	Namora com Angélica mas perde-a para Bené.
Busca-pé não se relaciona com ninguém.	Busca-pé fica amigo da jornalista Marina, depois namora com ela.	Busca-pé fica amigo da jornalista Marina, depois transa com ela.
Pouca relação com Zé Pequeno.	Pouca relação com Zé Pequeno.	É chamado por Zé Pequeno para ver qual o problema com a máquina fotográfica e vira fotógrafo oficial da gangue de Zé Pequeno.

Vemos, durante os tratamentos, a forma com que Bráulio vai personificando e ajustando as características humanas e de inter-relação do personagem. Há o aprimoramento das ações de Busca-pé, que são rearticuladas para uma melhor adequação ao perfil do personagem e para que ele se torne mais verossímil dentro do espaço em que vive. Abaixo, um trecho mostra essa adequação feita no decorrer dos tratamentos sobre Busca-pé:

TRATAMENTO 1

Enquanto Cabeleira exhibe sua habilidade com a bola, vamos vendo, em CLOSE, os personagens citados na narração de Busca-pé.

tom

BUSCA-PÉ ADULTO
(em OFF)

Eu ganhei o apelido de Busca-Pé logo que eu cheguei na Cidade de Deus. Minha família veio parar no conjunto do mesmo jeito que a do Barbantinho e a família de quase todo mundo que eu conhecia. A gente tinha ficado sem ter onde morar, por causa das enchentes. A gente vinha da favela. Igual tinha vindo o Dadinho, o Bené e o Calmo. Mas a gente não era bandido que nem eles. O nosso herói era o Nacional Kid. O herói deles era o Cabeleira: o manda-chuva do Trio Ternura.

menos infantil, se aperta início

TRATAMENTO 4

Cena serve também para mostrar que estamos no Rio de Janeiro.

BUSCA-PÉ
(em off)

Quando eu cheguei na Cidade de Deus, eu era ainda moleque. E a minha família era como todas as outras que tavam se mudando pra lá: a gente tinha ficado sem casa por causa das enchentes...

TRATAMENTO 12

Umm caminhão em primeiro plano de onde descem várias pessoas carregando malas e trouxas. Uma fila vai se formando, de costas para a câmera.

Uma ASSISTENTE SOCIAL orienta os novos moradores.

BUSCA-PÉ (V.O.)
Quando eu cheguei na Cidade de Deus, eu era ainda moleque. E a minha família era como todas as outras que tavam se mudando pra lá: a gente tinha ficado sem casa por causa das enchentes... E a filosofia do governo naquela época consistia no seguinte raciocínio: não tem onde pôr? Manda pra Cidade de Deus!

O trecho acima é do mesmo momento da história encontrado nas diferentes versões dos tratamentos. Observamos que, no tratamento um, Mantovani descreve um autorrelato da história de Busca-pé, e deixa claro sua insatisfação com os dados criados para o personagem, quando faz a seguinte anotação: “*menos infantil, se apresenta irônico*”. A infantilidade é deixada para trás, uma vez que o *off* é de Busca-pé adulto, e aquela fala não parece combinar com o personagem maduro e mais experiente, que narra a história a partir do tempo presente.

No tratamento quatro, o *off* de Busca-pé torna-se mais centrado, menos romantizado, parece vir das memórias árduas que vivenciou desde que chegou na Cidade de Deus. Nota-se novas caracterizações sobre o personagem que vai ficando cada vez mais coerente em sua função na história.

Por fim, o tratamento doze conserva o discurso em *off* do personagem mais adulto, compatível com sua idade, e inclui pensamentos políticos e críticas sociais, tornando Busca-pé um indivíduo capaz de compreender o meio em que vive, oferecendo-o maior verossimilhança à sua história e às ações que vai executar na trama.

Uma nota interessante a respeito desse trecho é quando analisamos onde se insere o *off* de Busca-pé, ou seja, em qual contexto ele entra na história que Busca-pé decide narrar. No tratamento um, a narração se passa em uma brincadeira de bola em um campinho de futebol; no tratamento quatro, Busca-pé narra sob as imagens do Rio de Janeiro, para ajudar na localização e época da história. No último tratamento, o contexto é muito mais maduro, muito mais preciso e coerente com o *off* do personagem; ele narra em cima de imagens de pessoas chegando à comunidade com a ajuda de uma assistente social.

Detendo-nos em outro aspecto presente na tabela acima, a relação entre Busca-pé e Marina, no tratamento quatro, é mais íntima e cria um laço afetivo sugerindo um

namoro entre os dois; essa relação fica clara em uma das versões possíveis para o final da narrativa, quando, dentro de um fusca, Busca-pé e Marina se beijam e vão embora da Cidade de Deus – um final praticamente feliz, com a imagem de um casal em sintonia.

Já no tratamento doze, a relação entre eles é casual, o que torna o personagem de Busca-pé mais sintético e menos romantizado, pois ele é apresentado como um rapaz que busca pela sua primeira relação sexual, sem laços afetivos, uma vez que está pronto para desvendar o mundo sexual com outras mulheres. Vemos isso no diálogo dele com Barbantinho sobre sua primeira aventura sexual com Marina, que nos permite não dissociá-lo do jeito carioca, malandro e estereotipado de um sujeito vivente da comunidade de Cidade de Deus.

TRATAMENTO 12

BARBANTINHO
Mas tu ainda não me contou direito a história com a jornalista lá. Ela é gostosa, hem.

BUSCA-PÉ
É... Mais ou menos...

BARBANTINHO
Vai me dizer que tu não gostou?

BUSCA-PÉ
Sabe que é... Acho que jornalista não saber trepar direito...

Por mais simples que seja a mudança da narrativa e da ação entre os tratamentos, ela acontece por causa da sensibilidade do roteirista de entendê-la como uma necessidade da retratação do real.

Busca-pé pode ser romântico, porém ser malandro é muito mais qualitativo ao seu caráter. Dos três tratamentos, o último é o que mais contempla o personagem de Busca-pé, com maior caracterização da sua vida: é aí que se relata a sua infância, seus sonhos futuros, vontades e sua relação parental com outros personagens, como pai e irmão, dando ao personagem um propósito humanizado e comum, diminuindo sua função de herói da narrativa.

Entre todos os personagens de *Cidade de Deus*, Busca-pé é o mais humano deles, ou seja, é o que mais demonstra suas sensações e emoções. Como já vimos, o roteirista busca construir personagens a partir do nosso cotidiano, porém, não de um modo geral – de uma cultura nacional –, mas do cotidiano de lugares e espaços específicos, como comunidades, alta sociedade, tribos, vilarejos, bairros etc. Essa especificidade garante um maior realismo emocional do personagem.

A citação abaixo, de Cláudia Coelho e Maria Rezende, faz sentido em nossos estudos. Mesmo não sendo pesquisadoras das teorias de roteiro, os seus estudos sobre antropologia são pertinentes ao campo da construção do personagem cinematográfico, sob o ponto de vista da emoção.

as emoções são consideradas qualidades essenciais dos seres humanos, no sentido de caracterizar um núcleo essencial do indivíduo que se manteria relativamente intacto apesar da intervenção da sociedade. Neste sentido, encontramos uma tensão entre a visão da emoção como emanando de uma natureza interior e não social do indivíduo, e a concepção que a toma como qualidade universal de todos os seres humanos (Rezende; Coelho 2010:23-24).

Por último, temos a forma em que Busca-pé é apresentado na narrativa:

TRATAMENTO 1

2. EXT. RUA PRÓXIMA - MESMA HORA 2.
[MARISOL E BARBANTINHO EMPINANDO PIPAS, ENQUADRADOS PELA LENTE DE BUSCA-PÉ]

BUSCA-PÉ, o narrador da história, tem nas mãos uma câmera fotográfica profissional. Ele tira fotos dos amigos BARBANTINHO e MARISOL, que empinam pipas.

Algumas das imagens da sequência são vistas através da lente da câmera de Busca-Pé.

TRATAMENTO 4

2 EXT. RUA PRÓXIMA - MESMA HORA 2
BUSCA-PÉ, o narrador da história, tem nas mãos uma câmera fotográfica profissional. É branco e tem aproximadamente 18 anos. Ele tira fotos de seu amigo BARBANTINHO, que está concentrado em enfrentar seu oponente numa guerra de pipas no ar.

As pipas funcionam com uma espécie de metáfora visual da conversa dos amigos.

Algumas das imagens da cena são vistas através da lente da câmera de Busca-Pé.

TRATAMENTO 12

2 EXT. RUA PRÓXIMA - DIA 2
BUSCA-PÉ, o narrador da história, tem nas mãos uma câmera fotográfica profissional. É negro e tem aproximadamente 18 anos. Ao lado dele o amigo BARBANTINHO.
Eles caminham por uma rua do conjunto

No tratamento um, a relação que o roteirista tem com o personagem parece ser ainda a de construção, pois ele vai ajustando a caracterização do personagem: por ora, não descreve detalhes físicos – um elemento importante na construção do personagem.

Mantovani inclui, no tratamento quatro, detalhes de características físicas de Busca-pé. É curioso imaginar que ele tenha cogitado criar Busca-pé como um personagem branco, ainda mais por ser um personagem que literalmente se infiltra na vida bandida da Cidade de Deus e nos traz as mais importantes informações sobre as pessoas que ali vivem.

Sabendo que a maioria das pessoas dessa comunidade é de negros, então seria interessante tornar Busca-pé um “camaleão”, capaz de se fundir ao organismo latente que é a Cidade de Deus. Se continuasse branco, talvez se perdesse a relação de integridade com aquele local, já como negro ele é mais um no meio de tantos outros, tornando-se discreto e factível de espiar sem ser notado, e, mesmo que o fosse, seria considerado, na pior das hipóteses, um irmão da mesma cor.

Abaixo vemos as anotações feitas por Bráulio Mantovani e sua preocupação na construção do personagem de Busca-pé:

- No começo, ~~ele~~ BP não fez nada que justifique ele ser o narrador.
É apresentado de chofre e não se cria simpatia por ele.
- Ele tem que participar mais da história.
- Torná-lo mais próximo da história.



Ele escreve:

- No começo, BP (Busca-pé) não fez nada que justifique ele ser o narrador. É apresentado de chofre e não se cria simpatia por ele.
- Ele tem que participar mais da história.
- Torná-lo mais próximo da história.

Essa aproximação refere-se tanto à forma de narrativa criada para Busca-pé como também à maneira de ele ser construído dentro do roteiro. Nos tratamentos analisados observa-se que essas anotações foram colocadas em prática, tornando o personagem mais presente na história e deixando-o preenchido de ações coerentes e mais conectado com o público.

Abaixo, trechos e a análise dessa aproximação:

TRATAMENTO 4

9 EXT. DE VOLTA À RUA LARGA - MESMA HORA 9

Touro, de um lado, e Zé Pequeno, do outro, trocam olhares ameaçadores.

Touro faz um sinal para seus homens guardarem as armas.

Zé Pequeno dá sua risada característica.

Touro e seus homens se retiram.

Busca-Pé, escondido num ponto estratégico, fotografa tudo.

Cortamos para Busca-Pé tirando as fotos.

Ele olha de um lado: vê os bandidos dando as costas para os policiais.

Olha do outro: vê os policiais se afastando.

TRATAMENTO 12

RUA - BUSCA-PÉ E BARBANTINHO

BARBANTINHO
Porra, Busca-Pé! Vamo sai saindo. Se tu encontrar o cara? Ele deve tá querendo te matar.

BUSCA-PÉ
Barbantino, se liga: a última coisa que eu queria na minha vida era ter que ficar cara a cara com aquele bandido de novo.

Neste exato momento, as duas ações paralelas se encontram: o galo vira a esquina. E atrás dele surgem Zé Pequeno e sua gangue.

Barbantino arregala os olhos. Busca-Pé levanta um pouco a câmera fotográfica em direção ao olho mas não consegue levar o gesto até o final. Ele fica paralisado, olhando para Zé Pequeno que aponta a arma para Busca-Pé e grita:

ZÉ PEQUENO
Segura o galo.

Busca-Pé assume a pose de goleiro, fica meio abobalhado, tentando agarrar o galo, que passa no meio das pernas dele.

Uma MULHER que empurra um carrinho de bebê vê a cena e se afasta apressadamente.

(CONT.)

2 CONT.: (2)

pág.4.
2

Zé Pequeno avança em direção a Busca-Pé.

Busca-Pé está apavorado. Barbantino, paralisado.

Zé Pequeno pára de repente. Todos os bandidos apontam suas armas para alguém que está atrás de Busca-Pé.

Busca-Pé olha para trás e vê uma PATRULHA de 6 policiais.

Acima vemos uma sequência de cenas que antecedem o confronto entre as gangues de Zé Pequeno e Mané Galinha, além da presença da milícia. Fica evidente a diferença da participação de Busca-pé nas duas versões. No tratamento quatro, Busca-pé somente fotografa e relata o confronto, ele está escondido e é totalmente ausente da ação entre as gangues. Sua função é de um simples olhar de registro. No tratamento doze, Mantovani o traz para dentro da sequência. Busca-pé deixa de ser a terceira pessoa narrativa e passa a ser a primeira. Ele não só observa a ação mas faz parte dela, e interage diretamente com o protagonista.

Uma vez dentro da ação, Busca-pé ganha falas: *“a última coisa que eu queria na minha vida era ter que ficar cara a cara com aquele bandido de novo.”* Ele também passa a ter ações particulares: *“Ele fica paralisado, olhando para Zé Pequeno...”* e *“Busca-pé assume a pose de goleiro, fica meio abobalhado, tentando agarrar o galo...”*, entre outras. Indo mais além, ele expressa suas emoções ao público: *“Busca-Pé está apavorado.”*

Compreende-se, assim, a aproximação que Bráulio cita em suas anotações, o quanto ela transforma a “vida” de Busca-pé dentro do roteiro no decorrer dos tratamentos.

EXTRAS: BUSCA-PÉ

Em nossa análise, notamos que Busca-pé foi sendo construído para melhor se adequar ao personagem que precisaria viver momentos de tensão na história para poder revelar ao público detalhes importantes dos outros personagens. Ele é, de certa forma, um personagem independente. Pelo menos no tratamento doze, ele é responsável por todos os seus atos.

O roteirista decide retirar o momento em que Busca-pé troca favores com a jornalista Marina, e, nessa troca, Busca-pé pede auxílio para sair da Cidade de Deus. É claro que ele faria isso se quisesse, sem a ajuda de Marina, uma vez que o personagem se mostra autossuficiente. Mesmo entendendo o sentido conotativo do pedido, *“preciso de um lugar para morar”*, mais uma vez Mantovani sente que o caráter do personagem define a sua ação, e manter esse pedido de Busca-pé, talvez o torne menos independente.

Abaixo o trecho da conversa entre Mantovani e Meirelles sobre Busca-pé e a parte da narrativa que não foi incluída:

Busca-Pé discute com Marina pelo telefone: ela quer as fotos. Ele diz que se conseguir, ela vai ter que tirar Busca-Pé da favela.

Nesse mesmo movimento, de entender melhor o personagem Busca-pé e torná-lo mais próximo da realidade de onde vem, tomamos outra discussão entre diretor e roteirista. Dessa vez é muito mais visível a preocupação dos criadores do filme em não torná-lo inverossímil. Vejamos uma parte do *e-mail* abaixo:

Falamos muito do tom da narração também. Defendi uma narração mais subjetiva, com a visão de mundo do Busca-Pé, a-la-Good-Fellows. Houve no entanto a defesa por uma narração mais objetiva mesmo, que fala das situações violentas num tom de indiferença, narra assassinatos e sofrimento como se narrasse um fato corriqueiro da vida. De fato isto cria um impacto.

Esse *e-mail* de Meirelles para o roteirista reforça nossas especulações acerca de uma vontade de tornar o personagem compatível com o cotidiano em que vive. Quando destacamos a decisão de Mantovani em esquecer a ideia de Busca-pé ser branco para dar lugar à sua descendência negra, é porque ambos (diretor e roteirista) entendem que a maioria dos moradores da Cidade de Deus são negros. A informação de que Busca-pé gosta de fotografia – e pretende ser fotógrafo – talvez tenha sido um dos fatores que ressaltaria, na mente dos criadores, a sua caracterização como um personagem branco. Contudo, a escolha pela cor negra do personagem o torna orgânico no espaço em que vive: ele é mais real.

Seger (2003:140) diz que muitos roteiristas deixam de lado algo muito importante no momento da construção de seus personagens: os detalhes. Para ela, os detalhes que completam a personalidade do indivíduo na história são o que realmente direcionam a ação dele. São “os detalhes específicos que vão fazer um personagem memorável”.

Os detalhes devem ser de como o personagem prepara um bife, ou quais os tipos de carro ele escolhe e como os dirige, ou mesmo se ele dança todo centrado, ou dança salsa, ou se gostam de seus martinis “batidos e não mexidos”, ou até mesmo se gostam do molho ao lado da salada. (Seger, 2003:140)

Entre tantos detalhes possíveis para a construção do personagem na trama, Meirelles procurou destacar um deles ao tentar conectar Busca-pé às passagens de tempo na narrativa. Para Meirelles, Busca-pé cobriria, como narrador, todos os tempos na trama, e seria utilizado como elipse temporal; talvez uma solução interessante de associá-lo à cronologia da narrativa.

Já o roteirista entende que o efeito 360° junto a um *flashback* era o suficiente para entender Busca-pé como portador da transição temporal. Isso fica claro em uma observação enviada por *e-mail* ao diretor, que demonstra um interesse latente nessas passagens de tempo usando Busca-pé como fio condutor. Bráulio acha melhor não cansar o espectador com tantas elipses, e chegam ao acordo de que uma vez feita essa ligação, não há necessidade de outros momentos.

Vejamos o *e-mail* abaixo:

Da cena 59 não cortamos direto para a praia. Vemos o Busca Pé criança olhando a câmera fotográfica. O fotógrafo pode dar um chega para lá ou qualquer coisa acontece que faz com que o Busca Pé saia dali caminhando pela rua. A câmera acompanha em traveling, ele vira para tras para chamar o Barbantinho, neste momento passa um carro entre ele e a câmera, quando o carro descobre a imagem, Já é o Buscapé grande que está na mesma posição chamando o Barbantinho e o resto dos cocotas para irem para a praia.Todos

OUTROS PERSONAGENS

A seguir analisaremos outros personagens coadjuvantes com significativa participação na narrativa, e assim podemos entender melhor alguns dos caminhos que Mantovani percorre desde o tratamento inicial até a sua conclusão, sabendo que no momento da produção do roteiro para o filme, muitas modificações acontecem.

Sabe-se que o último tratamento de um roteiro, quando levado para o set de filmagem pode sofrer muitas alterações [...] e, muitas vezes, o produto da filmagem ainda passa por mutações significativas na montagem. O processo de produção cinematográfico tem fases bastante distintas que, em alguns casos, interagem, dependendo do tipo de cinema que está sendo feito. (Salles, 2010:175)

As diferenças que encontramos na construção dos personagens entre os tratamentos, mesmo que insignificantes, demonstram o quanto pequenos elementos incorporados aos personagens e a suas novas narrativas são importantes para torná-los mais complexos e interessantes na história.

Esses pequenos ou grandes detalhes (modificações), analisados até esse momento, auxiliam os atores na compreensão do personagem e a todos os outros profissionais que dependem de uma coerente criação de caráter para que possam trabalhar com mais competência, como é o caso do diretor, diretor de arte, diretor de fotografia, maquiador e figurinista.

Abaixo alguns personagens e suas respectivas tabelas de análise dos tratamentos:

Marreco

Tratamento 1	Tratamento 4	Tratamento 12
Não possui nenhum parentesco com Busca-pé.	Não possui nenhum parentesco com Busca-pé.	Marreco é irmão de Buscapé.
Marreco faz parte do Trio Ternura junto com Cabeleira e Alicate.	Marreco faz parte do Trio Ternura junto com Cabeleira e Alicate.	Marreco faz parte do Trio Ternura junto com Cabeleira e Alicate.
Marreco tem uma visão em que aparece um anjo diabólico, perto de uma figueira “mal assombrada”.	Marreco tem uma visão em que aparece um anjo diabólico, perto de uma figueira “mal assombrada”.	Marreco não tem nenhuma visão mística.
Não existe nenhum parente de Marreco na narrativa.	Não existe nenhum parente de Marreco na narrativa.	Dito, pai de Marreco, briga com ele por ter dado dinheiro roubado para Busca-pé.
Marreco leva pessoas para matar próximo a figueira mal assombrada onde viu o anjo.	Marreco leva pessoas para matar próximo a figueira mal assombrada onde viu o anjo.	Marreco vestido como o pai sai pela rua empurrando um carrinho de peixes para vender.
Marreco sai com uma prostituta e transa com ela.	Marreco sai com uma prostituta chamada Fernanda e transa com ela.	Marreco transa com a mulher de Ceará e foge após ser pego no flagra.
Marreco é morto por Touro e, antes de falecer, vê o anjo que sorri diabolicamente para ele.	Marreco é morto por Touro e, antes de falecer, vê o anjo que sorri diabolicamente para ele.	Marreco chega correndo perto de Dadinho e Bené e pega o dinheiro de Dadinho. Enquanto foge, Dadinho executa Marreco.

Cabeleira

Tratamento 1	Tratamento 4	Tratamento 12
Faz parte do Trio Ternura, junto com Alicate e Marreco.	Faz parte do Trio Ternura, junto com Alicate e Marreco.	Faz parte do Trio Ternura, junto com Alicate e Marreco.
Tem o primeiro contato com Berenice na casa dela.	Tenta impressionar Berenice pagando cerveja para todos em um bar.	Tem o primeiro contato com Berenice na casa dela.
Cabeleira se apaixona por Berenice.	Cabeleira se apaixona por Berenice e tem um filho com ela: Otávio.	Cabeleira se apaixona por Berenice e tem um filho com ela: Otávio.
Cabeleira planeja vingança pela morte de Marreco e, junto com Dadinho, executa Cearense e Jabá	Cabeleira planeja vingança pela morte de Marreco e, junto com Dadinho, executa Cearense e Jabá.	Cabeleira e Dadinho matam alguns nordestinos por estarem dedurando os traficantes.

Cabeleira procura por uma arma melhor na casa de outro traficante.	Cabeleira não interage com nenhum vendedor de armas.	Cabeleira não interage com nenhum vendedor de armas.
Cabeleira é assassinado por Touro quando sai da casa do traficante que vende armas.	Cabeleira tenta fugir com Berenice e Otávio/ Roubam um carro de alguém que está passando por perto, enquanto Touro está revistando um morador/ Touro percebe a fuga e mata Cabeleira.	Cabeleira tenta fugir com Berenice e Otávio/ Roubam um carro de alguém que está passando por perto, enquanto Touro está prendendo Ceará pelo assassinato da própria mulher/ Touro avista Cabeleira fugindo/ Cabeleira mata Cabeção (braço direito de Touro)/ Touro executa Cabeleira.

Thiago

Tratamento 1	Tratamento 4	Tratamento 12
Thiago é um dos cocotas e é namorado de Angélica. Anda com Busca-pé, Barbantinho e Marisol.	Thiago é um dos cocotas e é namorado de Angélica. Anda com Barbantinho e Busca-pé.	Thiago é um dos cocotas e é namorado de Angélica. Anda com Barbantinho e Busca-pé.
Tem ciúmes de Angélica, sua namorada, com Marisol, pois sempre percebe um flerte entre eles.	Tem ciúmes de Angélica, ainda mais quando flerta com Busca-pé.	Tem ciúmes de Angélica, ainda mais quando flerta com Busca-pé.
Thiago pega a garrucha do pai e tenta matar Marisol.	Thiago rouba a garrucha de seu pai e vai até Busca-pé para matá-lo por ter roubado sua namorada Angélica.	Thiago não tenta se vingar de Busca-pé por ter ficado com Angélica/ Thiago agora está envolvido com drogas.
Thiago tem um papel pouco expressivo na narrativa.	Thiago se envolve cada vez mais com cocaína.	Thiago se envolve cada vez mais com cocaína e Neguinho manda ele embora da boca/ Thiago dá uma câmera fotográfica profissional para Bené em troca de droga. Zé Pequeno pega a câmera e dá para Busca-pé.
Thiago entra para a quadrilha de Mané Galinha.	Thiago entra para a quadrilha de Zé Pequeno.	Thiago entra para a quadrilha de Zé Pequeno.
Thiago tem um papel menor dentro da gangue de Mané Galinha.	Thiago tem um papel menor dentro da gangue de Zé Pequeno.	Thiago acerta um tiro no peito de Mané Galinha, enquanto sua quadrilha decide atacar a boca de Zé Pequeno/ Galinha sobrevive.
Thiago é assassinado por alguns homens de Zé Pequeno. Morre em frente a Angélica, que sai correndo.	Thiago tenta impressionar Angélica e morre fuzilado pelos homens de Mané Galinha.	Thiago é morto com um tiro na cabeça dentro do caminhão de gás por Mané Galinha.

É importante entender que toda modificação feita em algum tratamento interfere no roteiro como um todo.

Então, notamos que toda vez que Bráulio modifica algo nos tratamentos, ele encontra uma forma de justificar a mudança, criando novos personagens ou rearticulando ações de inter-relação entre o personagem principal e os coadjuvantes e terciários, e ou entre coadjuvantes e outros coadjuvantes.

Analisando os três tratamentos abaixo, fica claro como as modificações (da narrativa ou de personagens) vão gerando novas ações e repassando as que já existiam para outros personagens:

TRATAMENTO 1

13. EXT. RUA DO CONJUNTO - DIA 13.
[ASSALTO AO CAMINHÃO DE GÁS]

Cabeleira, Marreco e Alicate -- armados --, junto com Dadinho, Bené e Calmo cercam o caminhão de gás. Eles usam lenços para cobrir parte do rosto, imitando bandidos de westerns, de quem copiam também os trejeitos.

Cabeleira dá um tiro para o alto.

CABELEIRA
Todo mundo parado aí! O primeiro que se
mexê leva bala!

Ouve-se outro tiro. Cabeleira se assusta, olha para trás, e dá de cara com:

PELÉ e PARÁ, armados e disfarçados como os outros bandidos. Apontam suas armas para o Trio Ternura.

Os moradores e os trabalhadores do caminhão de gás ficam perplexos com a confusão.

TRATAMENTO 4

15 EXT. RUA DO CONJUNTO - DIA 15

Cabeleira, Marreco e Alicate -- todos armados e usando camisetas vermelhas --, junto com Dadinho e Bené cercam o caminhão de gás. Eles usam lenços para cobrir parte do rosto, imitando bandidos de westerns, de quem copiam também os trejeitos.

Cabeleira dá um tiro para o alto.

CABELEIRA
Todo mundo parado aí! O primeiro que se
mexê leva bala!

Ouve-se outro tiro. Cabeleira se assusta, olha para trás, e dá de cara com:

PELÉ e PARÁ, armados e disfarçados como os outros bandidos. Apontam suas armas para o Trio Ternura.

(CONT.)

Os moradores e os trabalhadores do caminhão de gás ficam perplexos com a confusão.

TRATAMENTO 12

5 EXT. RUA DO CONJUNTO - DIA

5

Um CAMINHÃO DE GÁS cruza uma esquina ao longe.

Quase na outra esquina, entram Cabeleira, Marreco e Alicate -- todos armados e usando camisetas vermelhas --, junto com Dadinho e Bené. Os maiores amarram camisetas na cabeça para cobrir parte do rosto, imitando bandidos de westerns, de quem copiam também os trejeitos.

Eles cortam o caminho pelos quintais para se aproximarem e surpreenderem o caminhão.

Dadinho e Bené também põe a camiseta sobre o rosto, para imitar os mais velhos.

(CONT.)

pág.7.

5 CONT.:

5

Marreco atravessa a rua na frente do caminhão. Põe a mão atrás para puxar a arma.

DENTRO DO CAMINHÃO

Mão na buzina. Entendemos que o motorista acelerou.

NA RUA

Marreco se esquivava para não ser atropelado.

No meio das casas, Cabeleira dá um tiro para o alto e comanda o ataque. O caminhão está cercado por meninos de todos os lados. Cabeleira pára na frente do caminhão e aponta a arma para frente.

Analisando os tratamentos acima, notamos que há mudanças de pequena e grande significação para a narrativa. No primeiro tratamento temos, junto ao Trio Ternura, os meninos Dadinho, Bené e Calmo, e no tratamento quatro, encontramos duas modificações: o personagem Calmo foi retirado da narrativa e os assaltantes vestem camisetas vermelhas – uma possível forma de se colocarem como gangue, grupo ou time.

No tratamento doze, vemos as manobras para roubar o caminhão de gás executada pelos bandidos: “*Eles cortam o caminho pelos quintais para se aproximarem e surpreenderem o caminhão.*” De novo, uma forma de deixar os personagens mais orgânicos ao espaço em que vivem, também caracterizando-os mais próximo às táticas da bandidagem.

Uma grande mudança entre os tratamentos anteriores para o doze está no fato de que os personagens Pelé e Pará foram retirados da narrativa. No decorrer dos tratamentos, Mantovani substitui Pelé por Belém, por motivos evidentes, (Belém e Pará/capital e estado). Talvez uma tentativa de se criar um “dupla dinâmica” de bandidos. Porém estes foram eliminados da trama.

Abaixo uma anotação de Mantovani sobre os personagens excluídos:

IDEIA: TIRAR BELÉM E PARÁ.
ELES SE JUNTAM AO MESMO FIMADO
UN SU PERSONAGEM QUE VI POR MUITO TEMPO
ASSIM, FICOU TOTALMENTE A HISTÓRIA
DO GOMERO

Eles funcionavam como membros de outra gangue que, em paralelo, também estava envolvida no assalto ao caminhão de gás. Dessa vez, no último tratamento, eles são excluídos dando seus lugares a Bené e Dadinho, que ajudam o Trio Ternura a executar com êxito o ataque ao caminhão de gás. Essa ajuda fica mais evidente do que nos tratamentos anteriores, no momento em que Mantovani escreve: “*Dadinho e Bené também põe a camiseta sobre o rosto, para imitar os mais velhos.*”

Como já dissemos, essas mudanças remanejam a trama e articulam uma nova forma de contar o mesmo fato.

Assim, com a análise acima, podemos entender que as modificações entre tratamentos são feitas tanto para somar novas informações como também, o que é muito comum, para retirar partes narrativas que não farão diferença para o contexto da história. Ao mesmo tempo, certos personagens são eliminados durante os tratamentos por se perceber complicações desnecessárias a serem desenvolvidas na narrativa, o que deixaria o roteiro mais longo na tentativa de achar um caminho para se resolver determinada trama paralela do personagem.

Esse enxugamento da narrativa serve para harmonizar a velocidade da história e gerar mais intensidade em pouco espaço de tempo. Isso pode ser claramente observado na redução do número de sequências do roteiro. O tratamento um possui 192

sequências, o tratamento quatro cai para 183 sequências e o tratamento doze finaliza com 164 sequências.

Abaixo vemos dois personagens que no tratamento um tiveram uma presença importante na narrativa e nos outros tratamentos foram “desmembrados”, retirados ou substituídos para auxiliar no dinamismo das cenas:

Marisol (apesar do nome feminino trata-se de um homem)

Tratamento 1	Tratamento 4	Tratamento 12
É um cocota amigo de Barbantinho e Busca-pé.	Marisol não existe nesse tratamento.	Marisol não existe nesse tratamento.
Estão sempre juntos, empinam pipas juntos e são como grandes irmãos.	Barbantinho assume a posição de Marisol sempre que há uma disputa de pipas/ Agora só vemos Barbantinho e Busca-pé.	Barbantinho assume a posição de Marisol sempre que há uma disputa de pipas/ Agora só vemos Barbantinho e Busca-pé.
Marisol avisa os bandidos que os policiais estão chegando gritando “olha o pão” (gíria utilizada para avisar a invasão de policiais).	Um dos bandidos, um menor de 10 anos, grita: “olha o pão”, para avisar que os policiais estão chegando.	Ninguém grita “Olha o pão”.
Marisol começa a namorar Angélica.	Busca-pé namora Angélica e depois a perde para Bené.	Busca-pé namora Angélica e depois a perde para Bené.
Bené pede roupas de cocota para Marisol.	Bené pede roupas de cocota para Thiago.	Bené pede roupas de cocota para Thiago.
Marisol se alia ao traficante Calmo.	_____	_____
Marisol é capturado por Touro, que o mata e joga seu corpo no rio.	----- -	-----

Calmo

Tratamento 1	Tratamento 4	Tratamento 12
Assim como o Trio Ternura (Cabeleira, Marreco e Alicate), Calmo fazia parte de um outro trio com Dadinho e Bené.	Calmo não existe nesse tratamento/ Os amigos são somente Dadinho (Zé Pequeno) e Bené.	Calmo não existe nesse tratamento/ Os amigos são somente Dadinho (Zé Pequeno) e Bené.
Zé Pequeno dá uma parte do dinheiro para Calmo levantar uma boca só para ele, para prejudicar a boca de Sandro Cenoura.	Zé Pequeno não ajuda ninguém e toma a boca dos Apês, que é de Zé Pretinho.	Zé Pequeno não ajuda ninguém e toma a boca dos Apês, que é de Zé Pretinho.
	O personagem Tuba, que também existe no primeiro tratamento, ganha maior destaque e substitui algumas ações de Calmo.	O personagem Tuba, que também existe no primeiro tratamento, ganha maior destaque e substitui algumas ações de Calmo.

Cenoura e Galinha atacam a boca de Calmo com coquetel Molotov, e pegam a boca para eles.	Galinha e seus homens atiram coquetel Molotov na boca de Zé Pequeno.	Galinha e seus homens atiram coquetel Molotov na boca de Zé Pequeno.
Calmo rouba caminhão de Gás.	Zé pequeno e outro bandido roubam caminhão de gás.	Zé pequeno e Thiago roubam caminhão de gás.
Calmo mata Sandro Cenoura	Zé Pequeno mata Sandro Cenoura.	Zé Pequeno mata Sandro Cenoura.
Calmo morre dentro do caminhão de gás, em um tiroteio entre traficantes/ Touro dá mais alguns tiros no corpo.	Bandido (sem nome) morre dentro do caminhão de gás, em um tiroteio entre traficantes.	Thiago morre dentro do caminhão de gás, em um tiroteio entre traficantes.

Os personagens excluídos repassam suas funções, ações e falas para outros personagens que, com os tratamentos, vão ganhando consistência e importância na narrativa. Tanto Marisol quanto Calmo são dois personagens relevantes para o primeiro tratamento e têm ligações próximas com o personagem principal. Há uma tendência para simplificação por meio desse corte de personagens. Suas ações são passadas para outros.

As consequências dessa eliminação de personagens ficam claras nas tabelas acima. Sobre o personagem Calmo, nota-se que o último quadrante, especificamente no tratamento um, relata que ele morre dentro de um caminhão de gás roubado ao ajudar no combate entre gangues opostas; essa morte é causada pelo policial Touro.

No tratamento quatro, ainda tentando reajustar a falta de Calmo na narrativa, é descrita a mesma ação do combate entre as gangues, mas ainda não se sabe quem está dentro do caminhão com Zé Pequeno, e um rele e terciário personagem chamado de “bandido” é quem acaba morrendo dentro do caminhão de gás.

Porém, no último tratamento, com o desenvolver da trama de Thiago, sua importante relação com Zé Pequeno faz com que ele preencha a lacuna dos tratamentos anteriores. Como existia uma relação de cumplicidade e confiança entre Thiago e o protagonista, os dois passam a estar dentro do caminhão. Thiago substitui o “bandido”, e ganha sua vaga para guerrear junto a Zé Pequeno.

A cena fica mais coerente, pois Zé Pequeno agora tem ao seu lado alguém em quem confia para auxiliá-lo. É estabelecida uma melhor relação de verossimilhança entre personagens e narrativa. O roteirista vai encaixando as últimas peças dentro de sua teia mental de criação.

A construção de um personagem ou de vários em um roteiro é uma tarefa árdua para o roteirista, que se vê como um “deus criador de novos seres”. O segredo não é simplesmente juntar “pedaços” de personalidades e remendá-los para que gerem um indivíduo. As características devem ser muito bem sobrepostas, a ponto de haver a construção de um único personagem que será semelhante a nós, ou seja, possível de existir. Field (2009:55) diz que “o desafio de se criar pessoas reais em situações reais é tão variado, tão multifacetado, tão único e tão individual, que tentar definir como fazê-lo é como tentar segurar água com as mãos”.

Fazer com que o roteiro apresente uma história competente e interessante, esse é o desafio do roteirista. Salles (2011:53) diz que “o artista dialoga também com a obra em criação. Ele muitas vezes, em meio a turbulências do processo, vê se produzindo para a própria obra”. Nessa mesma relação, Salles cita o escritor Sam Shephard, que diz haver momentos em que se percebe que o autor está “escrevendo para que o texto se torne verdadeiro”.

A busca do roteirista pelo sucesso de sua história no cinema é inevitável. Ele está criando algo para alguém, e espera que a crítica de sua obra seja positiva. De certa forma, o processo de criação do roteiro carrega elementos dessa preocupação do autor com o público. O sucesso de seu roteiro é incerto, isso é fato, porém, tenta construí-lo da maneira mais vendável. Salles (2011:54) ressalta que “o próprio processo, por vezes, carrega marcas da futura presença do receptor como, por exemplo, escolhas que sejam convincentes (a alguém), preocupações com clareza e desejo de sedução”.

OUTROS ELEMENTOS DO PROCESSO

É importante compreendermos que nenhuma obra é produzida em instantes, ou em poucos dias, pelo menos as obras que tentam refletir os conceitos, os pensamentos, as ideias, em suma, a arte do artista. O mesmo pode ser discutido sob a perspectiva da criação cinematográfica, independente se essa criação se encontra no campo da direção de arte, da fotografia, da produção, da direção ou da roteirização.

Muitos roteiros ficam engavetados por anos para se combinarem com outras ideias e outras possibilidades, para que realmente venham a ganhar vida na tela do cinema. Outros roteiros, que são encomendados, como é o caso de Cidade de Deus, não ficam prontos em menos de seis meses. Mantovani chegou ao seu primeiro tratamento

no ano de 1998, porém entregou o último no ano de 2001, quando começaram as filmagens. Esse tempo é necessário para o processo de criação do roteirista.

O crescimento e as transformações que vão dando materialidade ao artefato que passa a existir, não ocorrem em segundos mágicos, mas ao longo de um percurso de maturação. O tempo do trabalho é o grande sintetizador do processo de criador. A concretização das tendências se dá exatamente ao longo desse processo permanente de maturação. (Salles, 2011:40).

Aqui veremos alguns momentos significativos no processo de criação de Mantovani, que enriquecem a nossa pesquisa e demonstram alguns caminhos, seleções e decisões tomadas exclusivamente pelo roteirista, e outros momentos, como já vimos, onde o diretor e o romancista interferem ou auxiliam na criação cinematográfica de Mantovani.

Um momento importante no processo é quando o roteirista se preocupa com a densidade do caráter dos personagens. É necessário saber que a atenção no processo de construção do personagem não é restrita apenas ao protagonista.

Abaixo uma mensagem de Mantovani para Meirelles a respeito de um dos personagens coadjuvantes do roteiro:

Quando o Filé tiver que matar o garoto, vai ser muito mais dolorido. Depois disso faço a cada cena o Filé ser menos criança e mais bandido.

O comentário acima relata o momento em que o personagem Filé com Fritas recebe a ordem de Zé Pequeno para executar um dos meninos do Caixa Baixa. O roteirista entende que, a partir daí, toda a atenção para o personagem de Filé é essencial, pois, quando ele puxa o gatilho, seu personagem não é mais uma criança conhecendo a criminalidade, agora ele se transforma em um assassino. A partir de então as ações de Filé serão elevadas a outro nível – ao de súdito de Zé Pequeno.

Dessa maneira, entendemos que toda e qualquer mudança na narrativa, nas ações ou nos personagens geram novos pensamentos, que são articulados para manter a estrutura já analisada coerente e concisa.

No acompanhamento de processos, entramos em contato com essas elaborações na medida em que cada gesto modificador reverte-se em alguma forma de rasura, como, por exemplo, uma substituição de um adjetivo, uma alteração de uma marcação teatral, uma ampliação de curvatura de um tubo de aço em uma escultura. O processo de criação

mostra o trabalho do artista como partes e essa intervenção aparentemente parcial atua sobre o todo. (Salles, 2011:82-83)

Daí nasce a preocupação em manter a unidade – sequência, cena e ritmo – do roteiro durante todo processo de criação. Uma vez arquitetada a maneira como o filme será mostrado, há uma busca constante em não deixar a história se perder pelas mãos do roteirista.

Tal preocupação está em nossa análise, e a mensagem de Meirelles para Mantovani, logo abaixo, expressa esse olhar decisivo com propósito de manter a velocidade da história e a linearidade dos fatos. Tudo dentro do roteiro precisa ser engendrado para que o todo seja harmônico e preciso.

A cena do enterro do Bené termina em clima de guerra. Por isso foi um erro nosso colocar a turma do Cenoura vendo telenovela. Eles tinham que estar se preparando para a guerra, como era no tratamento anterior. A telenovela dá uma esfriada no clima.

Por outro lado, acentuar o clima de guerra dá sensação de que o filme vai entrar na reta final. E não é isso o que acontece. Tem toda a história do Galinha.

O trabalho do roteirista parece chegar ao fim no momento em que ele entrega sua obra para ser produzida. A partir daí, sua presença na participação do produto audiovisual é quase que dispensável.

Se o filme é feito, após as discussões e reajustes habituais, o roteirista deve aprender a sair de cena suavemente. Algo lhe escapa, algo que ele era único a possuir até aquele momento. Ele vê o seu trabalho esquadrinhado, comentado, com bastante frequência reajustado. Pedem-lhe para acompanhar o diretor, se possível, para as pesquisas relativa aos cenários, para testes de escolha de atores. Em seguida, a cada dia que passa, ele se afasta na ponta dos pés. Eventualmente, alguém lhe pedirá para mudar uma frase aqui ou lá, ou então a modificação será feita sem ele. Quando não o chamam, é porque geralmente tudo vai bem. (Carrière; Bonitzer, 1996:49).

Uma característica expressiva em todo e qualquer roteirista está em sua forma de narrar com a intenção de conduzir o olhar do diretor para captar as imagens da maneira pensada por ele. Essa talvez seja uma das principais estratégias utilizadas pelo autor para manter sua criação o mais próximo de seu criador.

O artifício de manter “viva” a sua arte, mesmo durante o processo de produção e direção do roteiro, é a forma visual de narrar sua história, que, de certa forma, fica impregnada de visualidade. Como já vimos, o roteirista escreve a partir de imagens

mentais. Cada cena, cada ação é imagética, e impossível de ser desligada no momento da criação. O roteirista escreve a partir de imagens e imagina a partir da sua escrita. É impossível uma dessas ações acontecer isoladamente.

Dessa maneira, se a história é contada em detalhes e com riqueza visual, é quase certo que o diretor usará planos iguais ou parecidos aos que o roteirista pensou previamente, e é certo que enquadrará aquilo que o roteirista quer que seja visto.

Observemos a primeira sequência do tratamento doze do filme *Cidade de Deus*:

1	EXT. CASA DE ALMEIDINHA - DIA	1
	Abrimos com a imagem de um FACÃO sendo afiado.	
	CARACTERES em superposição: 1981	
	Ouve-se o murmúrio de VOZES alegres, vozes CANTANDO um samba acompanhado de um BATUQUE. Não vemos as pessoas. Mas os sons deixam claro que se trata de um ambiente festivo.	
	A letra do samba tem como tema: comida.	
	MÃOS NEGRAS amarram com um barbante a PERNA de um GALO.	
	O galo é imponente e vistoso. Alternamos o galo --incomodado por ter a perna amarrada -- a imagens que sugerem a preparação de um almoço:	
	ÁGUA FERVENDO numa enorme panela.	
	O galo parece reagir à imagem anterior.	
	Batatas sendo descascadas por MÃOS de uma mulher negra.	
	O galo reage como se entendesse a situação: vai virar comida.	
	GALINHAS MORTAS sendo depenadas por MÃOS de mulheres negras.	
	O galo reage. Ele tenta libertar a perna amarrada ao barbante.	

Notemos como Mantovani direciona a atenção do diretor em determinados elementos de sua narrativa, geralmente destacados em letra maiúscula. “*Abrimos com a imagem de um FACÃO sendo afiado*”, “*MÃOS NEGRAS amarram com um barbante a PERNA de um GALO*”, “*ÁGUA FERVENDO...*” etc.

Cada detalhe acima parece direcionar nossos olhos para aquilo que precisamos ver. As cenas são curtas e bem pontuadas, e parecem tópicos – ingredientes – de uma receita que devem ser usados corretamente pelo diretor. Cada um desses tópicos se torna importante para o produto final.

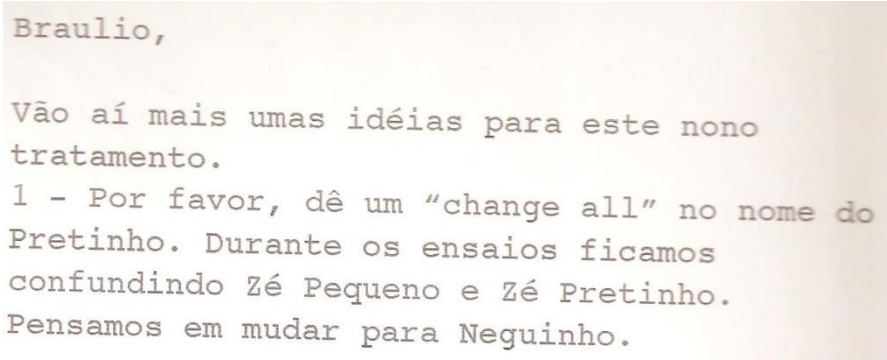
Essa maneira de se “imortalizar” encontrada por Mantovani em muitas partes de seu roteiro não é exclusiva dele; muitos outros já o fizeram. Porém, esse tipo de **cenar em tópico** é um elemento decorrente de sua escrita. Algumas partes em que precisa que o diretor seja muito direto nas ações, ele escreve pausadamente, em tópicos, para que cada detalhe seja mantido no plano.

Sendo assim, dentro da teoria dos processos, tal maneira de gerar a continuidade do trabalho do roteirista, que parece findar a partir de seu último tratamento, se estende até a realização do filme, pois os “roteiros são feitos, sim, de palavras (são artefatos verbais), mas, nos diálogos encontramos a palavra escrita preparando-se para a oralidade, e, nas descrições de cena, nos deparamos com palavras que engendram imagens, ou seja, fortemente carregadas de visualidade”. (Salles, 2010:172).

Além das imagens, há elementos descobertos apenas a partir de visões externas às do roteirista. Dentro do processo de criação, o roteirista fica restritamente ligado à sua obra, e, mesmo que o principal foco de criação venha de seus próprios eventos e relações, como já discutimos, os olhares externos contribuem com o processo no decorrer dos tratamentos.

No caso particular de *Cidade de Deus*, a contribuição não veio de um questionamento do diretor ou de conversas com amigos, mas de ensaios de atores com seus personagens durante a escrita dos tratamentos. Algo raro de acontecer, uma vez que os ensaios começam a partir do tratamento final.

No exemplo abaixo, uma mensagem de Meirelles para Mantovani ressalta as dificuldades em se trabalhar com dois personagens que possuíam nomes muito parecidos. A sugestão do diretor foi trocar o nome, e o roteirista acatou. A partir do nono tratamento, Zé Pretinho passou a se chamar Neguinho.



Braulio,

Vão aí mais umas idéias para este nono tratamento.

1 - Por favor, dê um "change all" no nome do Pretinho. Durante os ensaios ficamos confundindo Zé Pequeno e Zé Pretinho. Pensamos em mudar para Neguinho.

Por fim, eis uma preocupação muito comum entre os roteiristas, ainda mais entre aqueles que adaptam uma obra para o cinema, como é o caso de Bráulio Mantovani. Todos querem saber qual é a reação do romancista ao ler o roteiro adaptado.

A adaptação também faz parte do processo, e as dicas do romancista fazem parte da criação. Porém, o autor do livro não interfere no processo de criação do roteirista, e só se envolve no processo a partir do primeiro tratamento. Esse envolvimento não se comporta como um trabalho a quatro mãos, mas, como vimos em alguns exemplos, o

romancista dá dicas para o roteirista deixar a história mais realista e concisa em relação à obra original.

Abaixo mais uma conversa entre diretor e roteirista, onde Meirelles fala da percepção de Paulo Lins sobre o roteiro de Mantovani:

Companheiro Braulio,

Fizemos a reunião com o Paulo Lins. Ele falou que o roteiro dele seria bem diferente deste mas cada um é cada um, este é a sua versão e ele gosta. Gostou muito da solução do final, da redação do jornal e da transa da Marina com o Busca Pé.

Essas discussões sobre gostar ou não gostar da adaptação são comuns durante o processo de criação. Cabe ao roteirista entender o que é pertinente nas críticas para combiná-las ao seu modo de escrever. Espera-se do roteirista a sensibilidade de escolher o que deve ficar de fora, já que está escrevendo para o cinema, e o romance e o roteiro são duas literaturas bem distintas. Mantovani sabe do roteiro, Paulo Lins do romance. “Retomando a dinamicidade e a incerteza do percurso criador, não há segurança de que as alterações levem à melhora dos objetos em construção, daí as idas e vindas, retomadas, adequações, possibilidades de obra aguardando novas avaliações, reaproveitamentos e novas rejeições.” (Salles, 2006:23)

Capítulo 4

TROPA DE ELITE 2: SOBRE O FILME E O ROTEIRO

O roteiro de *Tropa de Elite 2*, assinado por Bráulio Mantovani e José Padilha, é o primeiro que mais rendeu bilheterias na história do cinema nacional.

Além da colaboração do diretor, é importante destacar a relevância das informações vindas do ex-capitão da polícia militar, Rodrigo Pimentel: este contribuiu com relatos imprescindíveis que permitiram trabalhar com maior qualidade a verossimilhança entre a ficção cinematográfica e a realidade.

O objeto artístico, durante sua criação, se desprende da realidade externa à obra que é dissolvida na arte de dominá-la e fazer dela realidade artística. O artista é um captador de detritos da experiência, de retalhos da realidade. Há, por um lado, a superação das linhas da superfície desses retalhos externos ao mundo da criação; não se pode, porém, negar que haja afinidades secretas entre as realidades externa e interna à obra. (Salles, 2011:102).

A busca por personagens reais, ações críveis e uma linguagem quase documental criaram o personagem que se transformou no herói que o Brasil nunca teve: capitão Nascimento. Mantovani (2010:50) “agradece o amigo José Padilha por ter sido teimoso até eu me cansar. Se não fosse a insistência dele, não teríamos aquele capitão Nascimento, que não apenas evitou que *Tropa de Elite* fosse um fracasso como, também, o transformou em um impressionante fenômeno de massa”.

Capitão Nascimento ganhou repercussão fora do país, e logo depois do sucesso do primeiro filme, José Padilha já pensava em um segundo, onde o personagem de Wagner Moura desenvolveria um papel ainda maior, já que era uma “quase certeza” de que atrairia um público igual ou um pouco maior que sua primeira versão. Porém, Padilha não via *Tropa de Elite 2* como uma continuação e sim como um novo filme independente de *Tropa de Elite*. Segundo Mantovani (2010:57) “foi por esse motivo que aceitei o convite de José Padilha para escrever com ele *Tropa de Elite 2*. Para mim, não se tratava de fazer uma continuação, mas de fazer com o personagem do agora coronel Nascimento o que deveríamos ter feito no primeiro filme: torná-lo um protagonista no mais pleno sentido da palavra”.

Segundo a citação acima de Mantovani, o roteiro de *Tropa de Elite 2* parece contemplar alguns elementos que não foram totalmente desenvolvidos no primeiro filme. Essa sensação de incompletude, como já vimos, é algo muito comum em processos de criação e, muitas vezes, uma obra é desenvolvida para resolver a sensação de algo não terminado ou que pode ser ampliado. Como o filme se torna o verniz que sela e finda o processo de desenvolvimento dos tratamentos do roteiro, a forma de estender o que poderia ter sido melhor na obra anterior é criar outro roteiro. “No entanto, a incompletude traz consigo também valor dinâmico, na medida em que gera busca que se materializa nesse processo aproximativo, na construção de uma obra específica e na criação de outras obras, mais outras e mais outras.” (Salles, 2006:21).

Como Mantovani costuma dizer: “escrever roteiros é sempre uma surpresa”. Ele, como quase todos os roteiristas profissionais, sabe que sua criação depende muito da recepção do público. Muitas vezes, a sensação de que sua história pode dar certo ou não se encontra fora do processo de criação do roteiro e antes do filme estreiar nos cinemas, e esse é o único momento em que o roteirista pode, antes do público, “sentir” se seu filme terá ou não vida nas bilheterias. Mantovani, em entrevista para a revista *Dicta&Contradicta*, relata que:

Considero *Tropa de Elite 2* muito superior ao primeiro filme, em todos os aspectos artísticos e técnicos. Quando assisti ao filme montado pela primeira vez, quase de pronto, senti o mesmo orgulho que só tinha sentido antes ao ver o corte final de *Cidade de Deus*.[...] Enquanto termino de escrever esse texto, *Tropa de Elite 2* já ultrapassou a marca de 6 milhões de espectadores em apenas 20 dias. Não aconteceu nada parecido antes no cinema brasileiro de retomada. (Mantovani, 2010:57)

Analisaremos o processo de criação de *Tropa de Elite 2* a partir do primeiro, terceiro e quarto (último) tratamentos, assim como destacar elementos internos e externos que foram incorporados e assimilados pelo roteirista, que auxiliaram-no a conceber um dos roteiros mais bem-sucedidos da história do cinema brasileiro.

O PRIMEIRO E O ÚLTIMO: UMA GRANDE DIFERENÇA ENTRE ELES

Assim como analisamos a estrutura narrativa linear em *Cidade de Deus*, é importante termos em vista a possibilidade de essa ser a forma em que Mantovani concebe seus roteiros ou, pelo menos, parte deles. Em *Tropa de Elite 2*, o roteirista

praticamente usa a mesma fórmula que lhe rendeu uma indicação ao Oscar em seu trabalho com Fernando Meirelles. É a partir dessa estrutura que estudaremos as principais características que a compõe e como foram construídas. Essa nova análise também nos permite fazer um comparativo do processo de criação de Mantovani, que, como já discutimos, se apropria de maneiras já elaboradas e experimentadas por outros roteiristas, além de conferir um rearranjo da fórmula clássica e de seus elementos da maneira que melhor define sua criação. Entretanto, Mantovani possui uma forma própria de narrar suas histórias.

Uma regra diz “você *tem* de fazer isso *dessa maneira*”. Um princípio diz “isso *funciona*... e vem funcionando desde o início dos tempos”. A diferença é crucial. Seu trabalho não precisa ser modelado em uma peça “benfeita”; preferivelmente, ela deve ser *bem feita* dentro dos princípios que moldam nossa arte. Ansiosos, autores inexperientes obedecem a regras. Escritores rebeldes, não educados, quebram as regras. Artistas tornam-se peritos na forma. (McKee, 2006:17)

Antes de discutirmos os processos de criação, torna-se urgente observarmos um detalhe significativo em relação ao primeiro e quarto (último) tratamentos de *Tropa de Elite 2*. Em *Cidade de Deus*, os doze tratamentos parecem ter uma unidade e praticamente a mesma premissa dramática – linha que norteia a história. “Uma das maneiras de encarar uma história é vê-la como um protagonista e sua meta (premissa maior) contra o antagonista e os obstáculos (premissa menor) levando ao drama e à reação emocional do público (conclusão).” (Howard; Mabley, 2002:87-88).

Os doze tratamentos de *Cidade de Deus* possuem estruturas narrativas muito semelhantes entre eles, com poucas modificações. Talvez isso tenha ocorrido porque Mantovani criou o roteiro desse filme a partir da obra original de Paulo Lins. Já *Tropa de Elite 2* é um roteiro original, e esse é um dos motivos de existir uma disparidade entre seu tratamento inicial e final. Outro fator que contribui para radicais mudanças entre os tratamentos está ligado à relação próxima e pessoal que o roteirista tem com o diretor idealizador do filme, e essa relação interfere na livre criação do roteirista. Abaixo, um trecho da entrevista de Bráulio para essa pesquisa:

O fato de uma adaptação ter como ponto de partida uma obra de ficção faz diferença na composição do argumento, uma vez que você já tem personagens ficcionais e enredos com existência prévia. Mesmo assim, ao escrever o argumento de um filme baseado em um romance, o autor do argumento já deve se apropriar do enredo e dos personagens de maneira a se tornar um novo autor de uma mesma história. [...] a adaptação e o roteiro original são distintos apenas no

momento em que o roteirista elabora o argumento. A passagem do argumento ao roteiro é uma operação criativa pautada sempre pelas contingências do gênero dramático. Na minha experiência, pelo menos, é assim que acontece. As dificuldades de se escrever um roteiro são as mesmas, independentemente de a história ser original (que nasce no argumento) ou adaptada (que nasce em um conto ou um romance e é reelaborada no argumento). [...] no caso do Cidade de Deus acertamos o caminho de saída. No Tropa 2, tivemos que fazer ajustes de rota. Esses ajustes acontecem tanto em roteiros originais como nas adaptações. Soluções que parecem boas no argumento e na escaleta nem sempre funcionam quando as cenas são escritas. Mas pode ocorrer também de novas ideias surgirem no processo de escrita do roteiro que, para funcionar, demandam alterações ao longo de todo o roteiro. No caso do Tropa 2, tivemos uma combinação de ambas situações.

Antes de tudo, é importante destacarmos que o personagem principal (herói) de *Tropa de Elite 2* é definitivamente o capitão Nascimento. Diferente de *Cidade de Deus*, em *Tropa de Elite 2* o personagem principal é o narrador central da história. Nesse caso, Mantovani segue os preceitos clássicos da narrativa linear em que, como já vimos, o personagem principal que conduz a história geralmente assume o papel de narrador, uma vez que as principais informações e os detalhes da narrativa dependem dele. Nascimento participa das principais ações da história, o foco narrativo é dele, a narração vem dele.

O narrador pode entrar e sair da vida de um personagem, e inclusive entrar na mente do personagem, para nos informar como ele pensa e sente. Esta técnica nos ajuda a entender mesmo um personagem negativo, evocando a nossa compaixão, pois temos uma visão interna de suas motivações e emoções. Assim, nós nos identificamos com o personagem tanto psicológica e emocionalmente, quanto no que concerne às suas ações. (Seger, 2007:37).

Tanto em *Cidade de Deus* quanto em *Tropa de Elite 2*, o narrador é um personagem. Eles não possuem a onisciência de penetrar nos pensamentos de outros personagens, a não ser nos deles mesmos. Dessa forma, contam os fatos que foram vistos por eles e passam informações que possuem com exclusividade, as quais mais ninguém dentro da narrativa tem acesso. Essa é uma característica evidente da escrita de Mantovani, que usa a narrativa – *voice over* – do personagem em um nível próximo “ao saber” que um narrador em terceira pessoa teria. Abaixo vemos trechos das narrações de Nascimento com algumas informações cruciais para a trama.

TRATAMENTO 4

14 E/I. RUA PERPENDICULAR & HILUX / RUA HOSPITAL - DIA 14

A Hilux e o Corolla estão posicionados na esquina da rua do hospital, com os motores ligados.

NASCIMENTO (V.O.) *
Bater de frente com o sistema, *
parceiro, não é para qualquer um. *
O sistema sempre corre atrás do *
prejuízo. *

DENTRO DA HILUX -- *

Russo sorri satisfeito.

TRATAMENTO 4

Nascimento vê os carros fecharem a rua, de maneira a bloquear sua passagem.

NASCIMENTO (V.O.) *
Primeiro ele te fere onde dói *
mais, e se você não pára, aí ele *
vem atrás de você com tudo. *

Russo e seus homens saltam dos carros com suas armas apontadas para o carro de Nascimento.

TRATAMENTO 4

A voz de Fraga é totalmente suplantada pela narração de Nascimento.

Texto em sobreposição: ALGUNS ANOS ANTES

NASCIMENTO (V.O.) (CONT.)
Eu demorei muito pra descobrir quem
eram os meus verdadeiros inimigos. E
isso, numa guerra, pode ser fatal. Eu *
pensava que só nego de AR e fuzil podia *
me ferir. Mas quem me deu a primeira
porrada foi um intelectualzinho de
merda, desses que me chamam de
fascista, mas nunca na minha cara.

TRATAMENTO 4

21 INT. AUDITÓRIO / UNIVERSIDADE - DIA 21

Fraga continua a sua palestra, cada vez mais animado.

NASCIMENTO (V.O.) *
É de caras como o Fraga que bandido
precisa quando faz merda. *

Para Seger (2007:37) “sem o narrador a nos guiar, não temos como saber se o personagem está ou não mentindo”. Essa questão merece destaque, uma vez que os espectadores não sabem, em nenhum momento, quais são os verdadeiros motivos,

emoções e razões internas aos personagens que estão além do círculo de inter-relação de Busca-pé e Nascimento. Porém, Mantovani os coloca como atentos observadores de tudo ao seu redor, e isso contribui não somente para que saibamos o que eles estão pensando e sentindo, mas também temos ciência de quase tudo o que acontece entre os personagens que se relacionam com os narradores da história.

Determinado o protagonista, focaremos na discussão das principais diferenças encontradas entre o primeiro e o último tratamento sob a perspectiva da estrutura. *Tropa de Elite 2* teve quatro tratamentos. Analisaremos o primeiro e o último, pois o segundo e o terceiro são muito próximos do quarto tratamento. Já o tratamento um é bem distante da versão final.

Na **apresentação dos personagens**, o capitão Nascimento também está presente nesse momento da narrativa, mesmo já sendo conhecido em seus detalhes físicos, sociais e psicológicos que aparecem no primeiro *Tropa de Elite*. Além do motivo trivial de que nem todo mundo assistiu ao primeiro filme, a reapresentação do personagem se torna necessária para atender a dois objetivos do roteirista: pelo intuito de ser um filme independente do primeiro, como vimos na citação de Mantovani, ou seja, um novo filme, uma nova apresentação; e porque a nova história se passa quinze anos depois da primeira, e Nascimento ganha novas características físicas, sociais e psicológicas adquiridas com a experiência e o passar do tempo.

No tratamento um, uma série de eventos acontece ao mesmo tempo, incluindo momentos em *flashback* e *flashforward*. **Nascimento** chega à assembleia legislativa do Rio de Janeiro, escoltado por uma equipe do Bope, para participar de uma CPI aberta pelo deputado **Fraga**, que também é membro efetivo da associação dos direitos humanos. Em paralelo a isso, em uma boca de fumo **Mathias** – à paisana – faz vigia para encontrar traficantes. Em um presídio, o bandido **Beirada** prepara um motim em que Fraga e sua assistente serão usados como escudo humano. No restaurante, em um bairro de milícia, estão **Fabio**, **Olímpio**, **Samuca** e **Rangel**, que amarram **Pereira** em uma cadeira. Pereira será executado por **Oliveira** – outro policial corrupto. Na entrada de uma favela, em um Fiat Uno, encontram-se **Rafael** – filho de Nascimento – e **Julia**. Ambos procuram por maconha. Nascimento comanda, do lado de fora, a entrada do Bope no presídio onde o motim acontece – na frente da invasão está Mathias. A intervenção termina com a morte dos bandidos líderes do motim.

No último tratamento, Padilha e Mantovani usam a mesma técnica das ações paralelas. Como já vimos, as ações paralelas aumentam o fluxo rítmico dos acontecimentos, e esse paralelismo faz crescer, em consequência, a tensão da história e do espectador. Essa é uma tática muito usada entre os roteiristas como gancho inicial da narrativa para capturar o público.

Nesse tratamento, a narrativa começa com imagens em plano detalhe de **mãos masculinas** que colocam munição em um fuzil AK-57. **Uma pessoa** (que ainda não sabemos quem é) está deitada em um leito de UTI, com um aparelho de respiração artificial, bolsa de soro, junto a um computador que monitora os seus batimentos cardíacos. Dois carros estacionam perto de um depósito e **Russo, Olímpio** e outros policiais militares entram nos carros. **Mão masculina** com relógio de pulso se apoia na moldura de metal de uma cama hospitalar: essa mão é de **Nascimento** (15 anos mais velho em relação à história do primeiro filme). Fora do hospital um olheiro e Russo observam o movimento. Nascimento vai até o estacionamento do hospital. Olheiro alerta Russo que Nascimento está de saída. Os carros de prontidão entram na rua do hospital. Nascimento entra no seu carro, e deixa uma arma sobre sua perna. No balcão de um bar o olheiro avisa que o carro está saindo. Russo sorri satisfeito. Nascimento sai e, em uma rua deserta, é cercado por vários carros. Nascimento se abaixa e uma rajada de tiros acerta seu carro sem piedade. Imagem congela: tela preta – título.

As duas sequências iniciais, que somam praticamente os quinze primeiros minutos da narrativa, são distintas entre elas. Porém, ambas têm o intuito de apresentar alguns personagens que terão relativa significação para a trama. No primeiro tratamento, vemos uma rede maior de personagens, entre eles o protagonista, os coadjuvantes mais importantes, como Fraga, Mathias e Fábio, e uma relação dissolvida entre o bem e o mal, uma vez que o vilão da história não é apresentado, e a relação com o problema (o mal) a ser resolvido, na narrativa, se encontra no fato de que alguns policiais militares liderados por Oliveira matam Pereira por motivos que envolvem falta de dinheiro.

No último tratamento, notam-se três personagens que entoam quase toda linha central da história: o protagonista Nascimento, o coadjuvante Rafael (seu filho) deitado em uma cama de hospital, e talvez o vilão principal da narrativa – Russo. Nessa tríade

de personagens, estabelece-se uma relação em que Nascimento procura vingar a “quase morte” de seu filho Rafael, que é cometida por Russo.

O **plot principal** de *Tropa de Elite 2*, nesse último tratamento, é acabar com o controle das milícias nas favelas. Porém, o acidente com o filho de Nascimento denota, de antemão, na escrita do roteiro, um **subplot**, ou seja, um segundo objetivo, de menor impacto, mas relevante na medida em que o protagonista definitivamente precisa encontrar os culpados e denunciá-los.

Para Comparato (2000:181), o *subplot* “é uma linha secundária de ação, normalmente usada com reforço ou contraste do plot principal; irá integrar-se a ele e influenciá-lo”. Segundo Saraiva e Canitto (2009:126), “um *subplot* pode ser fundamental para a visão geral que se tenta produzir”. Em *Duro de Matar* (*Die Hard*/1988), o personagem principal é o policial John McClane que, nas vésperas do Natal, participa de uma confraternização da empresa onde sua mulher Holly Genaro trabalha. Um grupo de bandidos invade o edifício comercial para roubar os milhões de dólares guardados dentro do cofre principal. Para conseguir o que querem, eles sequestram todos os convidados da festa, menos McClane, que consegue fugir e se refugiar em alguns andares acima.

O *plot* do filme é claro: *livrar o prédio dos bandidos e prendê-los*. John vai extinguindo os bandidos, porém, nunca em um confronto direto com o chefe vilão, e aos poucos encontra estratégias para matar um a um. Enquanto está em ação, John fica no aguardo de uma intervenção externa da polícia de Los Angeles. O plano de se isolar e de esperar a polícia é temporário, até o vilão descobrir que entre os sequestrados está Holly, o que permite a ele deixar McClane sem mais alternativas, a não ser a de enfrentá-lo e a de abater seus capangas: aí está o *subplot*.

Em *Tropa de Elite 2*, o último tratamento se assemelha à estrutura de *Duro de Matar*, sob a perspectiva do *plot* e do *subplot*. O protagonista Nascimento busca por um objetivo principal (*plot*), o qual já vimos, que é *livrar-se da milícia nas favelas*. O acidente com seu filho, que quase o levou a morte, conduz e reforça a intenção de Nascimento de finalizar de vez com as milícias, encontrar os bandidos (policiais) que atiraram acidentalmente em seu filho e denunciar a polícia e seu esquema de corrupção na CPI que o deputado Fraga instaurou (*subplot*).

Comparando as estruturas – nas suas formas de introdução e apresentação de personagens – de *Cidade de Deus* e *Tropa de Elite 2*, é notório como Mantovani usou a mesma fórmula para iniciar ambos os filmes. Até mesmo nos detalhes da narrativa o roteirista imprime sua maneira de escrever.

O **primeiro aspecto** de semelhança está na maneira em que inicia a história por uma ação que se encontra no final da narrativa. Essa ação, para Mantovani, está ligada a um pico (talvez máximo) de ação do roteiro. Em *Cidade de Deus*, a narrativa inicia com a preparação de um galo, que virará almoço; este escapa e leva o bando de Zé Pequeno a ter um confronto direto com a gangue de Mané Galinha e com um grupo de policiais. Entre os grupos em confronto, encontra-se Busca-pé (narrador). A partir daí, usa-se um *flashback* para contar toda a história até aquele momento de grande ação.

Em *Tropa de Elite 2*, a narrativa inicia-se com a preparação de uma emboscada a Nascimento, que ao sair do hospital é cercado de um lado por Russo e seus capangas e, do outro, por um veículo do qual não nos é revelado quem são os passageiros. Entre os carros, encontra-se Nascimento (narrador). A imagem congela, e um *flashback* transporta a história para alguns anos antes, onde a narrativa é desenvolvida até o momento de grande ação da emboscada.

CIDADE DE DEUS – TRATAMENTO 12

Neste exato momento, as duas ações paralelas se encontram: o galo vira a esquina. E atrás dele surgem Zé Pequeno e sua gangue.

Barbantino arregala os olhos. Busca-Pé levanta um pouco a câmera fotográfica em direção ao olho mas não consegue levar o gesto até o final. Ele fica paralisado, olhando para Zé Pequeno que aponta a arma para Busca-Pé e grita:

ZÉ PEQUENO
Segura o galo.

Busca-Pé assume a pose de goleiro, fica meio abobalhado, tentando agarrar o galo, que passa no meio das pernas dele.

Uma MULHER que empurra um carrinho de bebê vê a cena e se afasta apressadamente.

(CONT.)

Zé Pequeno avança em direção a Busca-Pé.

Busca-Pé está apavorado. Barbantinho, paralisado.

Zé Pequeno pára de repente. Todos os bandidos apontam suas armas para alguém que está atrás de Busca-Pé.

Busca-Pé olha para trás e vê uma PATRULHA de 6 policiais.

À frente da patrulha está o detetive Cabeção -- nordestino e mal-encarado.

Busca-Pé ainda na pose de goleiro desajeitado. A imagem congela.

BUSCA-PÉ (V.O.)
Na Cidade de Deus, não dá pra saber o que é
pior: encarar os bandidos ou a polícia. É
um banguê-banguê sem mocinho. E sempre foi
assim... Desde que eu...

TROPA DE ELITE 2 – TRATAMENTO 4

15 E/I. RUA HOSPITAL - DIA

15

O Honda Fit dirigido por Nascimento trafega em direção à esquina quando surgem --

NA ESQUINA --

A Hilux e o Corolla.

DENTRO DO HONDA FIT - PELO PÁRA-BRISA

Nascimento vê os carros fecharem a rua, de maneira a bloquear sua passagem.

Russo e seus homens saltam dos carros com suas armas apontadas para o carro de Nascimento.

Nascimento enfia o PÉ NO FREIO e dá um cavalo de pau. O carro pára na perpendicular. *

Um Gol preto que vem logo atrás do carro de Nascimento breca seco. *

8*

Nascimento alcança a PARAFAL no banco do carona. *

Soa uma SARAIVADA DE BALAS.

Os vidros estilhaçam e o carro chega a balançar. Nascimento pega a parafal e abre a porta do carro. Um BALA fura o banco, bem perto da cabeça de Nascimento.

P.V. DO LADO DE FORA - ATRÁS DO HONDA FIT

Russo, Olímpio e os outros 4 homens armados atiram contra o carro de Nascimento. *

Som de TIROS e vidro estilhaçando. *

A IMAGEM CONGELA. *

NASCIMENTO (V.O.)
Eu tinha batido de frente com o
sistema, e o sistema não ia me
perdoar. Eu ia viver essa guerra
até o dia da minha morte, só então
eu ia poder descansar. *

FADE PARA PRETO. *

O **segundo aspecto** de semelhança entre os dois roteiros está na forma em que Mantovani relata a ação em detalhes que tendem a não revelar os verdadeiros personagens da ação, mostrando apenas elementos e parte do corpo dos personagens, geralmente as mãos, os quais serão desvendados mais à frente na história. O “não mostrar” de imediato gera um estímulo instigante, e é uma forma de capturar a atenção do público, que acompanha a história esperando para descobrir quem se esconde por trás dos detalhes. Vejamos os exemplos abaixo de ambos os roteiros:

CIDADE DE DEUS – TRATAMENTO 12

1 EXT. CASA DE ALMEIDINHA - DIA 1

Abrimos com a imagem de um FACÃO sendo afiado.

CARACTERES em superposição: 1981

Ouve-se o murmúrio de VOZES alegres, vozes CANTANDO um samba acompanhado de um BATUQUE. Não vemos as pessoas. Mas os sons deixam claro que se trata de um ambiente festivo.

A letra do samba tem como tema: comida.

MÃOS NEGRAS amarram com um barbante a PERNA de um GALO.

O galo é imponente e vistoso. Alternamos o galo --incomodado por ter a perna amarrada -- a imagens que sugerem a preparação de um almoço:

ÁGUA FERVENDO numa enorme panela.

O galo parece reagir à imagem anterior.

Batatas sendo descascadas por MÃOS de uma mulher negra.

O galo reage como se entendesse a situação: vai virar comida.

GALINHAS MORTAS sendo depenadas por MÃOS de mulheres negras.

O galo reage. Ele tenta libertar a perna amarrada ao barbante.

MÃO masculina negra percute o couro de um pandeiro.

TROPA DE ELITE 2 – TRATAMENTO 4

1 INT. DEPÓSITO GÁS / RIO DAS ROCHAS - NOITE 1

MÃOS MASCULINAS colocam MUNIÇÃO em um FUZIL AK-47 (cano curto).

2 INT. QUARTO RAFAEL / HOSPITAL - NOITE 2

Uma bomba de ar enche e esvazia um APARELHO DE RESPIRAÇÃO ARTIFICIAL. Uma BOLSA DE SORO alimenta um braço. Uma TELA DE COMPUTADOR monitora batimentos cardíacos.

3 INT. DEPÓSITO GÁS / RIO DAS ROCHAS - NOITE 3

OUTRAS MÃOS carregam OUTRO FUZIL AK-47. E novamente, OUTRAS MÃOS, mais MUNIÇÃO, OUTRA ARMA. OUTRA MÃO manipula a coronha retrátil de uma PARAFAL. Tudo acontece sobre --

UMA BANCADA DE MADEIRA --

Esse processo de desenvolver as ações usando a parte pelo todo não é exclusivo da estratégia de Mantovani para apresentar suas histórias. Ele usa desse mesmo expediente no decorrer dos roteiros, em partes nas quais o fator surpresa é necessário. Esse é um artifício em que o suspense adentra em sua narrativa, e sempre foi considerado um trunfo para gerar tensão e manter o público atento a cada ação seguinte.

Psicose (*Psycho*/1960), um clássico do cinema, é uma das referências da narrativa de suspense do cineasta Alfred Hitchcock. Uma das cenas de suspense de maior intensidade e tensão no filme é a do assassinato da personagem Marion Crane no chuveiro. Foram feitos mais de setenta ângulos diferentes e a versão final ficou com cinquenta e dois planos entre *close*, fechado, detalhe e super-detalle. Essa construção de planos que mostram a parte pelo todo sempre foi pensada pelos cineastas como um elemento que conduz o olhar do espectador e gera tensão por não enxergarmos os outros elementos e ações que estão acontecendo ao mesmo tempo na cena. O não ver causa medo. Truffaut, em entrevista com Hitchcock, relata o ponto de vista do roteirista Joseph Stefano e do próprio diretor em relação à cena do chuveiro. Para Hitchcock, “é a cena mais violenta do filme e, depois, à medida que o filme avança, há cada vez menos violência, pois basta a lembrança desse primeiro crime para tornar angustiante os momentos de suspense que virão em seguida” (Truffaut, 2004:281).

Abaixo, outros trechos do roteiro em que o roteirista trabalha com elementos em detalhe:

TROPA DE ELITE 2 – TRATAMENTO 4

6	INT. QUARTO RAFAEL / HOSPITAL - NOITE	6 * * *
	Uma MÃO MASCULINA, com um RELÓGIO DE PULSO DIGITAL, está apoiada na moldura de metal de uma cama hospitalar. Os únicos sons do ambiente são os BIPES do monitor de batimento cardíaco e o “SUSSURRO” da máquina de respiração artificial.	
	A MÃO que está apoiada sobre a cama se ergue. É a mão de --	

TROPA DE ELITE 2 – TRATAMENTO 4

43	INT. VÁRIOS / SECRETARIA SEGURANÇA PÚBLICA - DIA	43 * * *
	MÃO ajeita nó de gravata. É a mão de --	
	Nascimento, que está de terno e gravata, caminhando ao lado de VALMIR (32), que veste roupa social.	

TROPA DE ELITE 2 – TRATAMENTO 4

O delegado Viana vira o rosto de lado discretamente.

P.V. DELEGADO VIANA

Uma bota militar.

TROPA DE ELITE 2 – TRATAMENTO 1

Rafael não consegue dizer nada. Abaixa a cabeça.

P.V. DE RAFAEL – PEDRA

Um PAR DE BOTAS de soldado da PM surge diante dos olhos de Rafael.

TROPA DE ELITE 2 – TRATAMENTO 1

P.V. DE CLARA – CHÃO

Diante de Clara, está o computador portátil onde ela escrevia. Uma BOTA DE POLICIAL MILITAR pisa no computador.

Outra característica da estrutura é o **ponto de giro**. No primeiro tratamento encontramos quatro pontos de giro. Como vimos, eles estão ligados diretamente ao protagonista, alterando seu cotidiano e impulsionando-o a uma nova busca, sem se desligar de seu objetivo principal. O **primeiro** está conectado à *invasão do Bope ao presídio*, e essa ação termina com a morte dos sequestradores. O deputado e militante dos direitos humanos, Fraga, ataca o comando agressivo de Nascimento, e a repercussão desse ataque afeta diretamente o alto escalão do governo, que decide exonerar Nascimento do Bope. Porém, como a reação da população foi contrária ao governo, ele é alocado como chefe da inteligência da polícia.

O **segundo** ponto de giro é quando *Mathias é morto*. Esse fato leva Nascimento a compreender que os criminosos podem ser membros da polícia militar. Com a morte do amigo, ele é instigado a procurar por novas pistas que o farão entender os verdadeiros culpados pelo assassinato, pelo roubo de armas e pelo comando da milícia nas favelas. O **terceiro** é o momento em que Rosane (ex-esposa de Nascimento, atual mulher de Fraga) é *baleada acidentalmente por um membro da milícia* cujo alvo era Fraga. Nascimento se desprende de qualquer receio de afligir pessoas de poder e desafia o governador Gelino, além de ir contra seus comandos. Essa atitude coloca o chefe da

inteligência em cheque. Nascimento agora está na lista dos que devem morrer. O **quarto** ponto de giro que impulsiona decisivamente Nascimento a enfrentar os bandidos milicianos é quando membros da gangue da polícia militar *sequestram seu filho Rafael*. Sem cogitar, Nascimento reúne um grupo de amigos do Bope, se alia com traficantes da comunidade e invadem o cativeiro onde está seu filho.

O último tratamento também possui quatro pontos de giro. O **primeiro** é logo no início da narrativa, quando Nascimento sai do hospital e *cai na emboscada de Russo* e seus capangas. Esse momento conduz o protagonista a denunciar todo o esquema de corrupção da polícia militar do Rio de Janeiro. O **segundo** é o mesmo momento do tratamento um no que se refere à *invasão do presídio* pelo Bope, fazendo com que Nascimento seja exonerado e assuma o papel de chefe da inteligência. O **terceiro** é também o *assassinato de Mathias*. Nesse tratamento, esse fato cria um impacto maior em Nascimento, que, diferente do primeiro tratamento, tem uma conversa séria com Fabio (corrupto e aliado dos milicianos), alegando que a história da morte de Mathias estava mal explicada e que iria descobrir os verdadeiros assassinos. Nascimento deixa claro que seu foco agora é outro: a polícia militar. O **quarto** ponto de giro é a tentativa de assassinato de Fraga por um motoqueiro. Na tentativa, o motoqueiro é interceptado por Nascimento e os dois trocam tiros. Um dos tiros do assassino do motoqueiro *atinge Rafael*, que está dentro do carro de Fraga.

Um detalhe importante que integra os pontos de giro nos tratamentos analisados é a morte de Mathias. Esse fato é algo importante para conduzir Nascimento a se aprofundar no caso do roubo de armas na delegacia, e descobrir quem são os verdadeiros bandidos do crime organizado, exceto no tratamento três que veremos abaixo. É interessante relatar como Mantovani desenvolveu a morte do personagem Mathias, que durante os tratamentos foi ganhando mais verossimilhança com a narrativa ficcional do roteiro. Entretanto, em ambos os tratamentos o assassinato de Mathias está relacionado ao fato de ele se tornar indesejável e perigoso (um possível alcaguete) para a milícia.

No primeiro tratamento, Mathias é perseguido por um miliciano à paisana dentro de um ônibus. O assassino é notado por Mathias, porém é ignorado, e quando está prestes a descer do veículo, o miliciano forja um assalto e atira nas costas do personagem.

TRATAMENTO 1

EXT. PONTO DE ÔNIBUS, BAIRRO TANQUE - LOGO DEPOIS

A porta do ônibus se abre. Mathias desce.

DE DENTRO DO ÔNIBUS --

O sujeito alto saca uma pistola e grita:

SUJEITO ALTO
Mão pra cima todo mundo! É um
assalto!

Num ato reflexo, Mathias se vira para trás, assustado e vê que o sujeito alto tem a pistola apontada para ele. Antes que Mathias possa reagir, o sujeito alto dispara seguidas vezes.

Mathias cai ao chão, com o peito ensangüentado.

O sujeito alto salta do ônibus e dá mais 3 disparos contra o peito de Mathias.

No tratamento três, Mathias é executado em sua própria casa. Mantovani estabelece uma sequência de mortes e prisões para relatar o destino de milicianos e aliados do crime organizado. Mathias, dispensado do Bope, faz parte da milícia que toma conta da comunidade do Bairro Tanque, e não fica de fora das execuções. Mathias morre de maneira bem menos tensa, porém, esperada, ou seja, quando Mathias aparece em cena, esperamos que algo ruim aconteça a ele, uma vez que está inserido em uma sequência de momentos negativos – de mortes e prisões – dos personagens.

TRATAMENTO 3

181 I/E. LOCAÇÕES DIVERSAS - MONTAGEM - DIA/NOITE

181

BANGU 1 --

Fortunato é escoltado por POLICIAIS e colocado em uma cela de segurança máxima.

NASCIMENTO (V.O.)
Botei o Fortunato na cadeia e
causei a maior queima de arquivos
da história da polícia.

IATE CLUBE --

Russo sobe em sua lancha. Quando dá a partida no motor, Russo é fuzilado por Fábio e outro MILICIANO.

NASCIMENTO (V.O.)
Por causa do meu discurso, teve
muito filha da puta que foi pra
vala antes do que esperava.

EM UMA PIRAMBEIRA --

Corpos são jogados do alto de um penhasco.

COZINHA, CASA DE MATHIAS --

Mathias, com a camiseta do X-Men, abre a geladeira com um copo na mão. Pega a garrafa com água e enche o copo. Fecha a geladeira e, quando se vira, é atingido por uma saraivada de balas.

EM DIVERSAS RUAS DA CIDADE --

POLICIAIS encontram corpos em malas de carros queimados e abandonados.

No último tratamento, o personagem é executado a queima roupa no fim da operação de invasão ao bairro Tanque. Ele e um grupo de soldados do Bope buscam pelos supostos culpados do roubo de armas na delegacia. Mathias nota que não existem armas naquele local, mas consegue capturar o chefe da boca, o personagem Felpe, que, quando está prestes a revelar quem de fato roubou as armas, é assassinado por Russo com um tiro na cabeça. Mathias fica desconfiado da ação dos milicianos, e quando deixa o local é alvejado pela gangue de Russo.

TRATAMENTO 4

109 A EXT. VIELA, BAIRRO TANQUE - DIA

Mathias encara Fábio e Russo, agressivo. Olímpio e Marreco observam, impassíveis.

MATHIAS

Porra, Russo. O Comando Vermelho não tá com essas armas. O Nascimento tava certo.

FÁBIO

Elas podem tá em qualquer buraco, Mathias. Prova negativa não existe.

MATHIAS

Fábio, eu tô sentindo cheiro de merda. Cadê teu informante? Eu quero falar com ele!

FÁBIO

Eu vou procurar e te aviso.

OLÍMPIO

É só a gente expulsar os vagabundos e continuar procurando, Major. Um dia as armas aparecem.

Mathias insiste.

MATHIAS

(para Russo)

Russo, me passa um rádio quando vocês localizarem o rapaz. Quanto mais rápido melhor. Eu quero falar com ele a sós, e ainda hoje.

Mathias se vira para ir embora.

Russo faz um sinal para Olímpio, que levanta a sua parafal e atira no meio das costas de Mathias, que cai.

Analizando os três tratamentos, vemos que o primeiro e o último usam a morte de Mathias como alavanca para direcionar Nascimento a emprenhar-se em solucionar os crimes e assaltos recentes na favela e em delegacias. Essa maneira que o roteirista encontra para impulsionar o protagonista ao seu objetivo, através da morte de algum ente querido ou de alguém relativamente importante para o personagem, é estratégico e bastante utilizado dentro das narrativas lineares.

O desejo por vingança, a partir da raiva ou do ódio adquirido pela morte de um personagem querido pelo protagonista, extrapola a tela de projeção, e o público assume o papel de confidente do personagem principal, torcendo para que ele derrote o culpado – geralmente encarnado pelo vilão. Vemos isso em *Rock III: O Desafio Supremo* (*Rock III*/1982), quando o lutador de boxe Rock Balboa encontra-se desolado e em fins de carreira após a derrota para Clubber Lang. Em um ponto de giro decisivo, decide pela revanche quando seu treinador Mickey é morto pelo seu próprio adversário. Conduzido pela vingança e pela reconstituição de seu caráter como boxeador, Balboa entra mais uma vez no ringue para enfrentar Lang. No drama *Estrada para Perdição* (*Road to Perdition*/2002), Michael Sullivan é um gangster e assassino de aluguel que decide se vingar de seu próprio chefe, John Rooney, e de sua gangue, quando descobre que o assassino de sua mulher e filho mais novo é o filho de Rooney. No épico *Coração Valente* (*Braveheart*/1995), o protagonista William Wallace, após a morte de sua esposa, decide vingá-la e lidera seu povo em uma batalha em busca da liberdade e do fim da severa opressão do rei inglês Edward I. Essas são algumas das centenas de narrativas que utilizam a morte como fluxo de ação.

Voltando ao exame do roteiro de *Tropa de Elite 2*, ao nos determos no tratamento 4 podemos observar que Mathias entra na resolução da narrativa, e, junto a outros corruptos e milicianos, encontra seu fim. Ao compararmos os três tratamentos, percebemos que Mantovani cria uma ação mais crível no último, quando executa Mathias no momento da invasão do Bope à comunidade do Bairro Tanque. Ele relaciona dois momentos cruciais – o fato de não existir armas roubadas da delegacia no local e a morte de Mathias –, tornando a atenção de Nascimento mais apurada e “forçando-o” a conectar os fatos. Claramente a intenção de focar Nascimento em um objetivo que moverá suas ações é diferente do assassinato de Mathias ao sair do ônibus sugerido no tratamento 1, o que tornaria a morte dele mais “corriqueira”, longe do foco central do problema e menos impactante para gerar uma atenção especial de Nascimento. Ou seja,

no *cenário ônibus*, o assassino pode ser qualquer pessoa; no *cenário invasão ao bairro Tanque*, o assassino pode ser um traficante e/ou um miliciano.

O **pré-clímax** é uma característica muito difusa na narrativa de Mantovani, assim como em *Cidade de Deus*, em que essa característica é dissolvida em praticamente toda a história, como já vimos. Geralmente, as narrativas lineares trabalham com o pré-clímax de uma maneira bem evidente; ele é sensível dentro da estrutura. O pré-clímax, como já analisamos, antecede o momento mais esperado da narrativa (clímax) e relembra alguns dos momentos mais emocionais vividos pelo protagonista. Esses momentos não se restringem às ações dele, mas também às ações dos personagens coadjuvantes e terciários que se relacionaram ou se relacionam com ele no roteiro.

Em *A Espera de um Milagre (The Green Mile/1999)*, o protagonista Paul Edgecomb é incumbido de conduzir o preso John Coffey pelo corredor da morte até sua execução na cadeira elétrica. O clímax é a execução, e o pré-clímax está nos relatos de Coffey e nas ações de Paul que antecedem a eletrocussão. Ao sair da cela, Paul pede a corrente que Coffey usa no pescoço. Essa corrente pertencia à mulher do diretor da penitenciária, e ela foi curada de um câncer na cabeça pelo próprio John. Enquanto caminha pelo corredor, Coffey relembra do preso francês Eduard Delacroix, simpático e carinhoso, que criava um ratinho chamado Mr. Jingles. A lembrança de Jingles conduz o pensamento do público ao momento em que o ratinho foi esmagado com os pés e ressuscitado logo em seguida por Coffey. Ao entrar na sala de execução, Coffey trabalha intensamente com os seus sentimentos, e, a partir das emoções de Paul, o público compreende o quanto Coffey precisa ser salvo. Uma outra ação dentro do pré-clímax está no momento em que os policiais vão cobrir a cabeça de John com um pano, e ele caridosamente pede para que não façam isso, pois tem medo de escuro. Essa é uma das suas primeiras falas ao chegar naquele local. Um homem imenso, com a ingenuidade de uma criança e com medo de escuro.

No filme *Speed Racer/2008*, o carro de corrida do protagonista quebra antes da última volta. Em um momento de tensão e lucidez para encontrar uma maneira de fazer com que seu carro volte a funcionar, Speed relembra dos conselhos do irmão, o qual ele acredita ter morrido. A partir do momento em que ajusta o carro até a bandeirada final, a narrativa apresenta, em vários *flashbacks*, os momentos de maior tom emocional

vivenciados por ele no decorrer da narrativa, falas emocionalmente expressivas ditas pelos pais, namorada etc. A última volta da corrida elucida tudo o que o protagonista enfrentou até aquele momento e amplifica sua vitória (clímax).

O mesmo princípio acontece em *Quem Quer Ser um Milionário (Slumdog millionaire/2008)*. O protagonista Jamal Malik é apaixonado por Latika desde criança e, por desventuras do destino nunca teve a oportunidade de concretizar seu amor. Ainda quando crianças foram separados e as expectativas de Jamal foram podadas, porém nunca desistiu de Latika. Quando adolescente, Jamal decide participar de um *show* televisivo de perguntas e respostas que tornaria o vencedor um milionário. O verdadeiro intuito de Jamal é ser chamado pelo programa e mostrar a Latika que ele ainda estava vivo. O programa mais popular da Índia seria o seu chamariz. O plano dá certo, e ela entra em contato com ele. Depois de muitos mal-entendidos, eles enfim se encontram e realizam seus desejos. O encontro, em que ambos se tocam depois de muito tempo, e se beijam pela primeira vez, é o clímax da narrativa. O pré-clímax foi elaborado da seguinte maneira: os dois se encontram em uma estação de trem, e estão em lados opostos da estação. Quando os dois deixam seus lugares e correm para o encontro, do ponto de saída até o abraço o roteirista insere, em *flashback*, os principais momentos emocionais – de Jamal criança até adulto – que o personagem principal vivenciou para se aproximar de Malik. Mais uma vez, o clímax se intensifica a partir da retomada de ações emotivas experienciadas durante a história de Jamal.

Em *Tropa de Elite 2*, essa evidência do pré-clímax é muito pouco destacada e desenvolvida. Mantovani utiliza-se do personagem Rafael como motivo principal que conduz Nascimento ao clímax. No primeiro tratamento, o sequestro de Rafael pelo grupo dos milicianos é o ponto de partida para o enfrentamento do protagonista contra o verdadeiro vilão. Nas ações descritas por Mantovani que se encontram entre o sequestro de Rafael e o clímax, o único momento emocional que ocorre no roteiro, e que pode ser relacionado a uma retomada emocional, está na cena em que Nascimento descobre o sequestro do filho e pensa em sua vida e em sua família. Essa cena acontece com Nascimento sentado no chão do quarto de Rafael. Abaixo o trecho onde acontece um elemento do pré-clímax:

TRATAMENTO 1

INT. QUARTO DE RAFAEL, APARTAMENTO DE NASCIMENTO – NOITE

Sentado no chão no quarto, diante da TV, Nascimento parece catatônico. Enquanto uma mão segura o celular junto à orelha, a outra deixa cair um sanduíche de presunto e queijo no pão de forma, meio comido.

Talvez a inserção de momentos emocionais deixassem as ações que precedem o clímax incoerente com o caráter de Nascimento, que foi treinado para desassociar qualquer tipo de emoção particular e familiar de seu trabalho no Bope. Os filmes acima citados trabalham com o melodrama, que tende a deixar a narrativa mais exacerbada emocionalmente, e inserem seus protagonistas em uma trama particularmente emocional – são apaixonados, possuem famílias estruturadas, são moralmente corretos, buscam pelo bem, falam de pessoas comuns do dia a dia etc. “Essa combinação de sentimentalismo e prazer visual tem garantido ao melodrama dois séculos de hegemonia na esfera do espetáculo, do teatro popular do século XIX, já orgulhosos de seus efeitos especiais, ao cinema que conhecemos.” (Xavier, 2003:89). Para Mercer e Shingler (2004:7) “uma das figuras pioneiras do cinema americano, D.W. Griffith, foi rápido em notar as possibilidades da estética cinematográfica dominada pela ação, espetáculo, narrativas enroladas e emoções externalizadas”.

Os filmes foram incorporando à categoria do “melodrama” para várias áreas do cinema como dramas românticos, costumes histórico-dramáticos, *thrillers* psicológicos, *thrillers* góticos, filmes chorosos para mulheres, dramas domésticos, filmes de delinquência juvenil, *thrillers* policiais entre outros. Enquanto o melodrama se torna um conveniente termo que podia abraçar todos os tipos de filme, o termo foi simultaneamente usado e aplicado para classificar subgêneros, primeiramente o “drama familiar” e o “melodrama materno. (Mercer; Shingler, 2004:4-5).

No tratamento quatro, Mantovani insere Nascimento em uma trama particular emocional, como rege as características do melodrama. Mesmo Nascimento tendo uma família desestruturada, nesse último tratamento o roteirista cria uma relação mais próxima entre o protagonista e seu filho. Vemos, no desenvolvimento da narrativa, mais cenas em que Nascimento se relaciona com Rafael, e cumpre de fato seu papel como pai. Até mesmo sua relação com Rosane – sua ex-mulher – é menos tensa e mais carismática do que nos tratamentos anteriores. Apesar da “aspereza” embutida no caráter de Nascimento, Mantovani o constrói mais humano e mais falível. Notamos

mais momentos em que ele demonstra crises emocionais e sentimentos associados a si e aos outros personagens, com os quais ele se relaciona.

Por esse motivo, o pré-clímax do último tratamento adquiri uma gama de ações que deixam essa característica mais próxima das normas que a qualifica. Notamos três principais momentos: o roteiro inicia com a cena que antecede o clímax, assim como em *Cidade de Deus*. Nascimento está em um quarto de hospital esperando pela melhora do filho baleado. Seu semblante e sua preocupação denotam sua preocupação pelo filho. Após o *flashback* que retrocede a narrativa há alguns anos, compreendemos, a partir do desenvolvimento do roteiro, que, naquele momento do hospital, Nascimento também reflete sobre como poderia ter sido um pai mais presente.

TRATAMENTO 4

NASCIMENTO (15 anos mais velho que em Tropa de Elite) --
vestido com uma camiseta amarrotada e com o rosto quase
desfigurado pela expressão de sofrimento, que fica ainda mais
lamentável com a barba sem fazer há pelo menos dois dias. *

Uma LÁGRIMA escorre pelo rosto do mais durão dos caveiras
enquanto ele checa o --

RELÓGIO DE PULSO --

P.V. DO PACIENTE

Nascimento olha na direção do paciente com um olhar triste,
mas que denota uma ponta de esperança.

Outro destes momentos é quando Rafael é baleado acidentalmente. Nascimento acompanha o filho dentro da ambulância, e observa preocupado a ação dos paramédicos. Mantovani deixa os sentimentos de Nascimento transparecerem pelo próprio *off* do protagonista, e pela primeira vez no roteiro sua fraqueza é explícita.

TRATAMENTO 4

148 I/E. AMBULÂNCIA RAFA (EM MOVIMENTO) - NOITE 148

Nascimento está dentro da ambulância -- imensamente angustiado
-- observando 2 PARAMÉDICOS que cuidam de Rafael. O jovem está
inconsciente, com máscara de oxigênio no rosto e a camiseta
toda ensanguentada.

NASCIMENTO (V.O.)
Mesmo sem querer, parceiro, o sistema
acaba machucando a gente onde mais dói.

E também, ainda no hospital, Nascimento, completamente perturbado, perde-se em meio a uma tempestade de emoções entre ele, Rosane e Fraga. O roteirista descreve cada ação do protagonista, que parece refletir um misto de incapacidade e vingança. Suas emoções fazem-no pensar sobre a “quase morte” de Rafael, e compreende que não conseguirá vencer o crime organizado sozinho. Cara a cara com seu opositor Fraga, decide entregar-lhe todas as informações necessárias que ajudarão Fraga a abrir a CPI e condenar os corruptos.

TRATAMENTO 4

149 INT.SALA ESPERA CENTRO CIRÚRGICO / HOSPITAL - NOITE 149

De pé, Rosane chora desesperadamente, abraçada a Fraga. Nascimento, totalmente transtornado, olha de um lado para o outro.

NASCIMENTO *
Eu vivi a minha vida acreditando *
que a polícia podia fazer a coisa *
certa. De uma hora pra outra, toda *
aquela certeza tinha ido embora -- *

Nascimento pára de caminhar e olha para Fraga e Rosane, abraçados.

NASCIMENTO (V.O.) (CONT'D)
-- E eu não tinha mais alternativa. Era matar ou morrer.

Nascimento se aproxima de Fraga e Rosane.

NASCIMENTO (CONT'D)
Dá licença.

Fraga encara Nascimento com firmeza, como se o enfrentasse. Os dois inimigos, um perto do outro, um diante do outro, parecem prontos para um duelo de morte.

Nascimento enfia a mão no bolso e tira de dentro dele o gravador. Ele bate forte com o gravador no peito de Fraga, que não entende o que está acontecendo.

NASCIMENTO (CONT.) (CONT'D)
Toma. Faz do teu jeito que eu faço do meu.

Ainda, dentro da estrutura da narrativa linear, encontramos o **clímax**. Esse talvez seja o elemento que mais se distingue entre o primeiro e o último tratamento. No tratamento um, o momento mais esperado entre os espectadores é o confronto direto entre Nascimento e Oliveira – o vilão principal. É claro que o confronto direto não está isolado na narrativa, ou seja, o público acompanha Nascimento em busca de seu filho sequestrado, e para isso as ações que sucedem o sequestro já iniciam a tensão que vai

conduzir o protagonista ao clímax, como a formação de um grupo de amigos do Bope para a missão, a união com o traficante Felpa para auxiliá-lo dentro da comunidade Tanque, a invasão ao sobrado onde Rafael está preso, a batalha entre milicianos e soldados do Bope e, por fim, o enfrentamento final com Oliveira.

É importante destacarmos uma ação destoante das narrativas de Mantovani, e que encontramos somente no clímax do primeiro tratamento. O roteirista cria o personagem Dona Olga, que é dona do sobrado transformado em sede dos milicianos dentro do bairro Tanque e que serviu de cativo de Rafael. É nessa locação que acontece o confronto final. Dona Olga foi criada pelo roteirista para que pudesse ajudar Nascimento, de uma forma ingênua, a salvar Rafael. Oliveira usa Rafael como escudo humano e aponta uma pistola para a cabeça dele. Nascimento cede diante da ameaça e não vê uma solução para o problema, até que Dona Olga aparece sorrateiramente e acerta a cabeça de Oliveira com uma panela de pressão, e abre espaço para que Nascimento atire sem comprometer seu filho. Abaixo os trechos das ações de Dona Olga:

TRATAMENTO 1

INT. COZINHA, SOBRADO - MESMO TEMPO

Dona Olga segura firme a panela de pressão: sua única arma.

TRATAMENTO 1

INT. COZINHA, SOBRADO - MESMO TEMPO

Com o fim dos disparos, dona Olga se aproxima da porta que liga a cozinha à copa. Ela consegue ouvir perfeitamente os berros nervosos de Oliveira.

TRATAMENTO 1

Inesperadamente, vinda da porta da cozinha, a PANELA DE PRESSÃO de dona Olga acerta a cabeça de Oliveira, que instintivamente se vira e dispara em direção à cozinha.

Ao mesmo tempo, Nascimento dispara seguidamente, acertando o Oliveira no peito, no ombro, na cabeça.

A ação gera duas perspectivas que prejudicam a narrativa: uma delas é a inverossimilhança entre personagem (Nascimento) e a seu caráter (construção do personagem). O protagonista já demonstrou sua eficácia, frieza e rigidez no primeiro *Tropa de Elite*, que se mantém nesse novo roteiro. A destreza e o caráter perspicaz de Nascimento são observados em quase todo o roteiro, exclusivamente na missão de salvamento de Rafael. Todo seu treinamento e sua experiência são vistos pelo público novamente, e Nascimento renasce após algum tempo isolado em trabalhos burocráticos no departamento de inteligência da polícia. Entretanto, Nascimento não é capaz de livrar seu filho do cruel Oliveira, que encontra na “panela de pressão” da idosa Olga a solução para o seu maior desafio.

O segundo problema é entender essa ação como o que os roteiristas chamam de *Deus ex machina*, ou seja, uma solução divina ou criada pela coincidência, tornando a ação absurda, desnecessária ou irreal. Para Mckee (2006:335), a frase latina *deus ex machina* é usada pelos roteiristas para “escapar dos problemas da estória”. Chion (1989:244) diz que “a tentação do *deus ex machina* (sob a forma do exército, da polícia etc., que chegam imprevistamente) sobrevém quando o herói acaba sendo colocado numa situação complicada demais, da qual é difícil tirá-lo”.

nunca use a coincidência para virar um final. Isso é *deus ex machina*, o maior pecado de um escritor. [...] *Deus ex machina* não apenas apaga todo significado e a emoção, ele é um insulto ao público. Cada um de nós sabe que devemos escolher e agir, para o bem ou para o mal, para determinar o significado de nossas vidas. Ninguém e nada que coincida virá nos tomar essa responsabilidade, mesmo com as injustiças e o caos ao nosso redor. [...] *Deus ex machina* é um insulto porque é uma mentira (Mckee, 2006:335-336).

No filme *Missão Impossível 2* (*Mission: Impossible II*/2000), a solução dos roteiristas Robert Towne, Brannon Braga e Ronald Moore de colocar o protagonista Ethan Hunt em vantagem e finalizar a história foi utilizando o *deus ex machina*. Sem escapatória, Hunt está em confronto direto com o vilão que segura uma arma contra a cabeça da sua namorada. Prestes a ser baleado, Ethan nota que no chão à sua frente, enterrada na areia, revela-se uma pistola, que graças ao vento gerado pela hélice do helicóptero vem à tona. Ethan chuta a arma por baixo, que sobe em direção à sua mão, e com destreza agarra-a e atira no vilão.

Dona Olga foi essa solução criada pela coincidência. Pelos trechos acima, do primeiro tratamento, percebemos que Mantovani a prepara para a futura ação. E a panelada retira de Nascimento tudo o que foi construído para fazer parte de seu caráter, destituindo-o, naquele momento, de seu papel de herói. Em *Duro de Matar*, o personagem John McClane enfrenta o vilão da mesma maneira que Nascimento enfrenta Oliveira. O vilão Hans Gruber usa a mulher de McClane como escudo humano e aponta uma pistola para a cabeça dela. A grande diferença é que, mesmo deixando de lado sua arma, John esconde nas costas uma outra pistola e, num momento de desatenção de Gruber, o protagonista, instituído de capacidade e de seu título de herói, dá um tiro certo em Hans, e salva sua mulher.

Ambos protagonistas, McClane e Nascimento, são policiais e possuem uma construção de caráter que lhes dá a credibilidade de enfrentar qualquer situação. São treinados para isso, são capazes de pensar em soluções no meio de cenários caóticos. Porém, em *Duro de Matar*, o roteirista Jeb Stuart encontra uma forma verossímil dentro da narrativa e compatível com o perfil do protagonista de salvar a mulher de John pela própria ação do protagonista. No primeiro tratamento de *Tropa de Elite 2*, o filho de Nascimento é salvo graças à eficiência de uma idosa e sua panela de pressão.

Analisando e comparando os últimos tratamentos dos roteiros de *Cidade de Deus* e *Tropa de Elite 2*, compreendemos que Mantovani busca criar situações dentro de sua narrativa que sejam próximas da realidade fora do filme, e que sejam críveis no que diz respeito ao caráter de cada personagem. Uma vez o personagem concebido em seus estágios já analisados, as ações que ele executa devem ser pertinentes ao seu caráter, tornando-o verossímil e aceitável dentro da narrativa ficcional.

O personagem não precisa necessariamente ser possível na realidade, mas é necessário que o seja na narrativa. Mantovani, em entrevista, diz: “*Mesmo em um filme realista, eu não acredito que a cópia da realidade sempre funcione como narrativa. O que nunca aconteceu pode acontecer um dia, no futuro. A ficção não é construída a partir dos fatos, mas das possibilidades.*”

O clímax do último tratamento está diluído em dois momentos na narrativa. O primeiro está no início da história. A sequência inicial onde Mantovani constrói um ritmo gradativo de tensão: planos detalhes de pessoas se armando fortemente mesclados a momentos emotivos de Nascimento observando seu filho em uma cama de hospital.

Notamos também um momento comparativamente menos dramático e menos intenso que a cena acima, porém, este é parte integrante do clímax: a *participação de Nascimento na CPI de Fraga*. Apesar de não ser uma sequência que inclui um pico de ação, o público espera pela conclusão dos demais personagens: vilão, milicianos, corruptos, políticos etc. Para Mckee (2006:293) “o clímax da história é a quarta parte de uma estrutura em cinco partes. Essa reversão maior culminante não é necessariamente cheia de barulho e violência. Em vez disso, deve estar repleta de significado”. Mantovani cria cenas pontuadas que resumem o destino de cada personagem. Cada ação é regida pelo *off* de Nascimento, o qual explica, em detalhes, elementos que complementam a imagem.

174 INT. CORREDOR CELAS / BANGU 1 - DIA 174

BANGU 1 --

Fortunato é escoltado por POLICIAIS e colocado em uma cela de segurança máxima.

NASCIMENTO (V.O.)
Botei o Fortunato na cadeia e causei a maior queima de arquivos da história da polícia.

IATE CLUBE --

Russo sobe em sua lancha. Quando dá a partida no motor, o barco explode. *

NASCIMENTO (V.O.)
Por causa do meu discurso, teve muito filha da puta que foi pra vala antes do que esperava. *

EM UMA PIRAMBEIRA --

Corpos são jogados do alto de um penhasco.

EM DIVERSAS RUAS DA CIDADE --

POLICIAIS encontram corpos em malas de carros queimados e abandonados.

NASCIMENTO (V.O.)
Só que o sistema, parceiro, é muito maior do que eu pensava.

GABINETE DO GOVERNADOR --

Gelino, Vermont e seus assecclas comemoram a reeleição.

NASCIMENTO (V.O.)
E não ia ser eu que ia resolver o problema sozinho.

*
*

CÂMARA DOS DEPUTADOS, CONGRESSO NACIONAL --

Guaracy discursa para um pequeno grupo de deputados.

Fraga está entre eles.

NASCIMENTO (V.O.)
O sistema é foda. Não é à toa que os traficantes, os policiais e os milicianos matam tanta gente nas favelas.

AÉREA DO CONGRESSO NACIONAL --

NASCIMENTO (V.O.)
Não é à toa que existem as favelas. Eu sei-- Eu tô até parecendo o Fraga. Mas não dá para negar que ele tinha uma certa razão.

QUINTAL DO SOBRADO, BAIRRO TANQUE --

Fábio, com a camiseta da Patrulha da Justiça ergue um copo de cerveja, fazendo um brinde. Ele está cercado de milicianos, todos com o mesmo uniforme, em um churrasco.

*
*
*

NASCIMENTO (V.O.)
Pra mudar as coisas, vai demorar muito tempo.

*
*
*

Não se pode tomar essa sequência como resolução, uma vez que não está ligada diretamente às ações do personagem principal. Ela está no campo da expectativa, sendo assim, faz parte do clímax. Para o público, é necessário compreender o fim da história de cada um dos personagens que são importantes na narrativa, caso contrário, se cria a sensação de esquecimento do personagem pelo roteirista, incapacidade de finalizá-lo ou um buraco no roteiro. Segundo McKee (2006:58) “a Arquitrama nos dá um final fechado – todas as questões levantadas pela estória são respondidas; todas as emoções evocadas são satisfeitas. O público deixa o cinema após uma experiência fechada – nenhuma dúvida, nada insaciado”.

Por fim, dentro da narrativa linear encontramos a **resolução**. No primeiro tratamento, essa característica se inicia logo após o resgate de Rafael no sobrado de dona Olga no bairro Tanque. Nascimento, Rafael e os soldados do Bope vão se afastando do local com a música de fundo “What a Wonderful World” – sugestão do roteirista –, que continua nas cenas seguintes. Abaixo o trecho da cena onde Mantovani sugere a música:

TRATAMENTO 1

Rafael sorri para o pai, que sorri de volta. Juntos, eles atravessam o portão.

DO ALTO --

Nascimento, Rafael e os outros vão se afastando do sobrado. Começa a tocar uma canção que produz um efeito irônico em relação à imagem. Algo como “What a Wonderful World”, com Louis Armstrong ou “Alvorada”, com Cartola. A mesma canção prossegue nas cenas seguintes.

FADE OUT.

INT. QUARTO DE FORTUNATO, MANSÃO - MANHÃ

Fortunato dorme com um bebê, ao som da mesma canção que começou na cena anterior. A canção continua na próxima cena.

Rosane, no hospital, abre os olhos e sorri para o filho e para Nascimento, que retribui com um sorriso. A cena volta para a CPI de Fraga vista logo no início da narrativa. Depois do discurso de revelação e delação de Nascimento sobre a milícia e os políticos corruptos, Fraga olha e sorri para o protagonista que retribui o olhar gerando uma relação de aliança.

Essa resolução gera um final de certa forma muito ficcional para a realidade quase documental que *Tropa de Elite 2* deveria ter. Essa verossimilhança com o que de fato acontece com o Bope era uma exigência do diretor José Padilha. Mantovani diz em entrevista que “*Padilha tinha conversas com policiais e ex-policiais do Bope. Se eles diziam 'isso não acontece na realidade', ele decidia mudar o roteiro*”. Portanto, se torna um pouco incoerente a resolução do primeiro tratamento, que parece seguir minuciosamente os finais convencionais dos filmes de ação hollywoodianos. Praticamente “tudo” muito perfeito e concretizado. Um final demasiadamente emotivo, que não funcionaria para a linguagem realista de *Tropa de Elite 2*.

Parece-me que uma das principais dificuldades enfrentadas por roteiristas é a *resolução* de seus filmes – como fazer com que o final do roteiro funcione bem, seja satisfatório e pleno; cause impacto

emocional nos leitores ou espectadores; não seja forçado e previsível, mas sim realista e verossímil; seja um final capaz de resolver todos os aspectos da história; seja, em suma, um final que funcione bem. (Field, 2009:103)

Esse problema é resolvido no último tratamento. Nascimento está no hospital, sozinho – ao longo de toda a narrativa –, entretido com a respiração de Rafael. A tensão sonora de ruídos hospitalares contribui para a narrativa dramática e para a tristeza implícita no semblante de Nascimento. Rafael inesperadamente abre os olhos e a cena se completa com um off do protagonista: “*Ainda vai morrer muito inocente.*” A linguagem documental que tanto Padilha preza, é realizada na escrita do roteiro. O fato de Rafael abrir os olhos dá à narrativa uma nova perspectiva de vida sobre o ponto de vista de Nascimento, ou seja, uma nova relação entre Rafael e ele será construída: um novo Nascimento está surgindo.

Diferente da resolução do primeiro tratamento, que conduz a uma compreensão de que o crime organizado e a corrupção foram esgotados e oprimidos, os problemas familiares foram sanados e que os verdadeiros vilões foram suplantados em uma CPI, a resolução do último tratamento evoca a solução de uma pequena parte dos problemas dos personagens. O final não é feliz, com exceção, talvez, em um único momento, o de que Rafael vai viver, até porque, “*ainda vai morrer muito inocente*”.

Para mim, o fim de algo representa sempre o início de outra coisa. Seja um casamento, funeral ou divórcio; mudança profissional ou fim de uma relação e início de uma nova relação; mudança para outra cidade ou país; a sorte grande ou a perda de todas as suas economias em Las Vegas. Seja lá o que for, é sempre igual: o fim de algo representa o início de outra coisa. Se alguém, por exemplo, se recupera de uma doença séria, como câncer ou ataque do coração, ou passa por uma experiência próxima da morte e sobrevive, temos aí um começo completamente novo, repleto de consciência de que cada novo segundo de vida é sagrado, como uma benção divina. (Field, 2009:104)

Outra característica importante explícita no processo de criação de Mantovani, observada nas mudanças dos diferentes tratamentos, é a humanização do personagem e da ação. Assim como em *Cidade de Deus*, a humanização pela nomeação e pela ação é possível também de ser detectada nas mudanças em *Tropa de Elite 2*.

Comparado os tratamentos três e quatro, vemos singelas mudanças que emolduram a singularidade da escrita do roteirista, e reforça seu modo de reajustar a

narrativa, tornando-a mais humana e verossímil. Abaixo, os trechos dos tratamentos onde observamos a **humanização pela nomeação**:

TRATAMENTO 3

59 EXT. LAJE, RIO DAS ROCHAS - DIA

De volta à mesma situação anterior ao flashforward: Russo, Olímpio e os outros PMs -- armados com fuzis -- diante dos traficantes -- também armados com fuzis.

NASCIMENTO (V.O.)
-- E sem precisar de intermediário.

TRAFICANTE
Alivia aí a nossa comunidade por uns tempos, comandante --

Russo aponta o fuzil para o traficante.

RUSSO
Vem cá -- Quem falou que a comunidade é tua?

Russo dá um tiro na cabeça do traficante. Os outros PMs atiram nos outros traficantes, matando todos.

TRATAMENTO 4

52 EXT. LAJE / RIO DAS ROCHAS - DIA

52

De volta à mesma situação anterior ao flashforward: Russo, Olímpio e Marreco -- armados com fuzis -- diante dos traficantes -- armados com pistolas.

NASCIMENTO (V.O.)
-- É só eliminar os intermediários.

MARCINHO
Alivia aí a nossa comunidade por uns tempos, fiscal --

Russo aponta o fuzil para o traficante.

RUSSO
Vem cá -- Quem falou que a comunidade é tua?

Russo dá um tiro na cabeça de Marcinho. Olímpio e Marreco atiram nos outro traficante.

Mesmo sendo um personagem terciário – traficante –, o roteirista Mantovani cria um nome para ele: Marcinho. A criação do personagem é um processo delicado, em que sua má ou boa construção reflete na credibilidade dentro e fora da narrativa, na perspectiva que o diretor terá dele e no trabalho que o ator/atriz terá para interpretá-lo. Dentro de uma boa estruturação do personagem estão todos os elementos que compõe seu caráter e sua humanidade. “Um personagem é tão humano quanto Vênus de Milo é uma mulher de verdade. Um personagem é uma obra de arte, uma metáfora para a natureza humana. Relacionamo-nos com os personagens como se fossem reais, mas eles

são superiores à realidade. Seus aspectos são feitos para serem claros e reconhecíveis;” (Mckee, 2006:351)

A qualificação de um personagem pelo nome o distingue de todos os outros. O nome caracteriza-o dentro de uma gama de personagens que existem no roteiro. É importante compreender que se o roteirista mantém o personagem como *traficante*, ele se torna mais um entre vários outros traficantes. Nomeá-lo é uma forma de completar sua humanidade, uma vez que os personagens se tornam “cópias” do ser humano, e é claro que essa cópia deve se tornar mais verossímil dentro do mundo narrativo do roteiro. O nome é um dos principais elementos que distinguem os indivíduos na sociedade – ele é, também, a nossa identidade.

Caracterização é a soma de todas as qualidades observáveis de um ser humano, tudo o que pode ser descoberto através de um escrutínio cuidadoso: idade e QI; sexo e sexualidade; opção de casa, carro e vestimenta; educação e trabalho; personalidade e nervosismo; valores e atitudes – todos os aspectos da humanidade que podem ser conhecidos quando tomamos notas sobre alguém todo dia. A totalidade desses traços faz uma pessoa única porque cada um de nós é uma combinação única de genes recebidos e experiências acumuladas. (Mckee, 2006:105)

Além desse elemento na criação de Bráulio, em *Tropa de Elite 2* há a **humanização pela ação**. E, como já vimos, isso é um reajuste que o roteirista executa em cenas nas quais a ação precisa ser mais competente para a narrativa e para o personagem. Além dessa credibilidade interna à trama, as ações corrigidas expressam uma preocupação para com o público, ou seja, o roteirista pretende apresentar uma ação mais crível e possível para os espectadores. Abaixo um exemplo da humanização pela ação:

TRATAMENTO 3

12 E/I. ESTACIONAMENTO HOSPITAL / HONDA FIT - MANHÃ

12

Nascimento, tenso e abatido, abre a porta do HONDA FIT PRATA e entra no carro. Tira uma pistola da cintura, e a coloca sob a coxa de sua perna direita.

NASCIMENTO (V.O.) (CONT.)
Eu ia viver essa guerra até o dia
da minha morte. Só então eu ia
poder descansar.

NO BANCO DO CARONA --

-- há uma PARAFAL, com coroa retrátil. Nascimento coloca a parafal no banco de trás.

TRATAMENTO 4

12

E/I. ESTACIONAMENTO & HONDA FIT / HOSPITAL - DIA

12

Nascimento, tenso e abatido, abre a porta do HONDA FIT PRATA e entra no carro. Tira uma pistola da cintura, e a coloca sob a coxa de sua perna direita.

DEBAIXO DO BANCO DO CARONA --

-- há uma PARAFAL, com coronha retrátil. Nascimento coloca a parafal em cima do banco do carona.

As ações nas cenas são semelhantes, exceto pelo detalhe da *arma parafal*. No tratamento três, a arma está no banco do carona, exposta para qualquer outro personagem vê-la. De fato, pela perspectiva da verossimilhança, será incoerente um policial ou qualquer outra pessoa deixar evidente um elemento de caráter proibitivo. Se for um policial à paisana, a arma pode delatá-lo; se for um personagem qualquer, a arma pode denunciá-lo. Outra ação, que acontece logo em seguida, é a de Nascimento colocar a arma no banco de trás. Como policial, seria incoerente deixá-la em um local que exigiria um esforço maior para alcançá-la, colocando-o em desvantagem em relação a qualquer inimigo ou ataque.

No tratamento quatro, essas ações são ajustadas e a arma é escondida *debaixo do banco do carona*, e quando Nascimento a retira do local, ele a coloca *em cima do banco do carona*, facilitando o uso a qualquer momento. A ação se comporta como Nascimento se comportaria: pronto para qualquer intervenção – atitude crucial adquirida e fixada em seu treinamento do Bope. Mantovani, em entrevista para esta tese, diz que

a mudança em questão foi feita provavelmente pelo Padilha. Imagino que o Pimentel, nosso consultor que foi policial, tenha dito que jamais deixa a arma em cima do banco. Sempre a esconde embaixo do banco. A mudança, portanto, teve a intenção de tornar a cena mais realista. Filmes realistas, como os dois Tropa de Elite, ganham profundidade nesses pequenos detalhes. Então, a gente sempre tenta ouvir especialistas no assunto. Não só para respeitar a realidade, mas também para aproveitar melhor o potencial dramático dos detalhes da realidade.

PESQUISA E AUXÍLIO EXTERNO PARA O PROCESSO

Ao longo do processo de criação de *Tropa de Elite 2*, o roteirista contou com informações externas importantes para a construção de sua obra. Os tratamentos vão se

desenvolvendo e amadurecendo a partir de novas relações e informações adquiridas pela busca de Mantovani e de outras pessoas e a partir de elementos que se inter-relacionam direta e/ou indiretamente com ele. Para Salles (2006:33) “o artista cria um sistema a partir de determinadas características e ajustes; que vai ganhando complexidade à medida que novas relações vão sendo estabelecidas”.

O roteiro conta com informações importantes de Marcelo Freixo. Mantovani (2010:58) diz “que conste nos autos: o personagem Diogo Fraga (deputado de esquerda que é a nêmesis de Nascimento) é inspirado no deputado estadual Marcelo Freixo, do PSOL carioca. Freixo é amigo de José Padilha de longa data e foi nosso incansável consultor durante a elaboração do roteiro”.

O deputado Freixo atuava também como defensor dos direitos humanos, assim como Fraga na narrativa. O deputado do PSOL chegou a negociar muitas vezes em favor dos condenados. Abaixo, um trecho do e-mail onde Padilha relata informações peculiares de Freixo, que nortearam a construção do personagem Fraga, tornando-o mais denso e apropriado para a história.

Outros casos:

Freixo já negociou durante 3 dias seguidos, dormindo em cadeira de madeira (dezembro 2003). Existe um kit rebelião (filtro solar, repelente...).

Em Bangu III, havia 50 reféns e a barra estava pesadíssima. O líder estava encapuzado, mas era evidente de quem se tratava, pois tinha voz rouca e sotaque paraibano -> Freixo o reconheceu e o chamou pelo nome (apelido: Gaúcho).

Já aconteceu de um preso estar com uma faca na garganta de um refém e se negar a baixar a arma aos gritos. Freixo endurece negociação, discurso duro e firme, ameaça ir embora (o que é ruim para os presos, porque “alguém dos direitos humanos” é garantia de boas condições de rendição. Freixo é inclusive solicitado pelos presos e é o último a sair, como testemunha, para que nenhuma violência ocorra). Os próprios presos dão esporro no “rebelado rebelde”.

Essas características da personalidade de Freixo foram diretamente apropriadas pelo roteirista na construção de Fraga. Observando o e-mail de Padilha, vemos no trecho do roteiro abaixo o quão necessário foram as informações que Mantovani absorveu para sua criação:

TRATAMENTO 4

32 INT. SALA TRIAGEM & CORREDOR CENTRAL / BANGU 1 - DIA 32

Fraga passa por Mathias e sua equipe. *

FRAGA *

Não vai entrar ninguém. *

Mathias o encara, mas permanece posicionado para invadir. *

Fraga caminha resolutivo em direção ao-- *

CORREDOR CENTRAL --

-- onde Beirada mantém os agentes do Desipe sob a mira de sua*
arma enquanto Paulinho e Rapé comandam os outros presos do CV*
na tentativa de arrombar a porta que dá acesso à galeria 1.

Fraga se dirige a Beirada com intimidade. *

FRAGA (CONT'D) *

Beirada, não vai fazer mais besteira,
né? Solta os reféns.

BEIRADA

Nem fodendo.

FRAGA

O BOPE tá cagando para esses caras *

do Desipe, Beirada. Se eu não *

ficar no lugar deles, você tá *

fodido. *

Beirada hesita.

Fraga não dá tempo para ele pensar. Caminha em direção aos *

reféns. *

FRAGA (CONT.) (CONT'D) *

Solta eles, Beirada, que comigo aqui o *

BOPE não vai invadir *

Beirada percebe que Fraga tem razão e empurra os reféns. *

BEIRADA

Vaza logo, porra. *

A sequência trinta e dois demonstra a caracterização de Freixo em Fraga. Sua angústia pela negociação, sua racionalidade em conduzir os presos a tomarem a melhor decisão e sua consciência de que sua figura naquele local é motivo para apaziguar a situação.

Outra participação importante no processo é do ex-capitão da polícia militar, Rodrigo Pimentel. O capitão atuou no Bope de 1995 a 2000. Sua contribuição aos roteiros dos dois filmes de Padilha foi criteriosa para que Mantovani elaborasse ações pertinentes aos verdadeiros movimentos e estratégias do Bope, assim como para que

houvesse uma construção verossímil de locações, cenografia, figurino, acessórios utilizados pelos policiais. Salles (2011:35) destaca que os “gestos formadores que se revelam, em sua intimidade, como movimentos transformadores da mais ampla diversidade. Cores transformadas em sons, cotidiano em fatos ficcionais, poemas em coreografias ou imagens plásticas”.

Abaixo vemos um e-mail do roteirista para Pimentel com perguntas que o ajudaram a conceber alguns elementos da narrativa:

Perguntas Bráulio para Pimentel:

1. Que tipo de coisas os policiais do Bope fazem em volta do caveirão na garagem?

Eu preciso de uma ação mais legal para o Nascimento na cena 4 (início do flash back). Ele fala pelo rádio com o policial à paisana que segue Rafael. Pra não ter aquela típica cena chata do cara falando pelo rádio, sentado na mesa do escritório, eu queria colocar o Nascimento ocupado, se mexendo. Imaginei o caveirão chegando na garagem, todo fudido, os caras tendo que limpar sangue, aí a gente mostra como é o caveirão por dentro etc.

O Pimentel disse que sua descrição já estava ótima, mas seguem alguns detalhes do procedimento:

A garagem do BOPE é completamente diferente da oficina do Cabo Tião – muito limpa e organizada, localizada no subsolo (semelhante a garagens de prédios, com pilares).

Nascimento estaria checando as condições precaríssimas do caveirão após operação de rotina, na companhia do mecânico chefe do batalhão (sargento), de seu ajudante (soldado) e do motorista do blindado. O comandante, por exemplo, verifica os vidros trincados e diversos buracos de bala na fuselagem passando a mão sobre eles, e checa o estribo (piso) repleto de sangue. Ao verificar o interior do caveirão, o comandante, que não está acostumado a transitar nele, estranha o fedor, que mistura cheiro de sangue, suor e pólvora. Ele questiona o mecânico sobre a origem do sangue, “se ainda é o de ontem”, o mecânico responde que “não, senhor, o de ontem já foi limpo, esse é dessa manhã”; Nascimento ordena ao ajudante do mecânico que limpe novamente. Nascimento pergunta ao mecânico chefe “se o blindado tem condições de sair de novo”.

2. Quando os policiais do Bope sobem o morro à paisana e fingem que estão indo comprar drogas, os traficantes mandam eles levantar as camisas para ter certeza de que eles não estão armados. Os policiais levantam as camisas. Onde eles escondem as armas? Na parte de trás da calça? Na canela?

Na parte de trás da calça, pois é raro que mandem dar a volta sobre si mesmo. Ao levantar a camisa então, a arma não aparece. Pimentel disse que os soldados à paisana devem estar vestindo camisa do flamengo (segundo ele, o melhor disfarce de bandido) ou uniforme de trocador de ônibus.

3. Detalhes visuais da sala de um comandante do BOPE.

Sala grande com muitas referências de caveira (como quadros, copos – canecas de vidro em formato de caveira).

Mobília: mesa (escrivaninha) com computador/laptop, mesa de reunião e sofá.

Nas paredes, muitos diplomas/panóplas de unidades especiais de todo o mundo (SWAT, SEAL, GIGN, Le RAID, GSG9, etc.) e galeria de fotos de ex-comandantes. Clean e simples.

AS FASES DE CRIAÇÃO DE BRÁULIO MANTOVANI

É importante analisarmos como se estabelece a ordem inserida no processo de criação de Bráulio Mantovani. Essa ordem pode ser classificada a partir das etapas estabelecidas para uma melhor organização da escrita dos roteiristas. Para Comparato (1983), as etapas do roteiro são: **ideia**, **story-line** – a ideia anotada numa frase; o **argumento** – onde são delineados os personagens, localiza a narrativa em seu tempo e espaço e determina o percurso da ação principal (começo, meio e fim); **estrutura** – que é a fragmentação do argumento em sequências e cenas; e o **primeiro tratamento** – onde os personagens são construídos, com suas falas e diálogos, onde ocorre a abertura e fechamento de cena além de todas as ações. A partir do primeiro tratamento, os próximos serão ajustes e adequações para torná-lo cada vez mais crível, interessante e vendável.

Mantovani parece seguir algumas dessas etapas inerentes à produção cinematográfica, porém possui um processo particular de escrita, o qual discutiremos a seguir.

O roteirista geralmente trabalha com o que ele chama de *cartões de cenas*. O que de certa forma se assemelha muito ao *story-line*. Para Maciel (2003:24) “a *story-line* é um resumo, em poucas linhas, da ação principal da história; ela indica a essência do que se quer mostrar e, portanto, serve de bússola [...] tem começo, meio e fim”. Os *cartões de cenas* apropriados por Mantovani são desenvolvidos digitalmente, impressos e colados em um mural ou painel – como ele costuma dizer – ao lado de seu computador. Eles servem de guia para orientá-lo e não deixá-lo perder o foco, a linearidade e a estrutura geral do roteiro. Abaixo os *cartões de cenas* do início da narrativa dos tratamentos um e quatro:

TRATAMENTO 1

<p>1 DIANTE DA ALERJ p.1</p> <p>NASCIMENTO chega à Alerj no caveirão.</p>	<p>2 CORREDOR DA ALERJ p.1</p> <p>Nascimento caminha pelo corredor como um condenado. Soldados do BOPE evitam olhar para ele. Clima pesado. Deputado FORTUNATO (ex-policia e miliciano) bate continência para Nascimento.</p>
<p>3 PLENÁRIO DA ALERJ p.1</p> <p>FRAGA faz um discurso de abertura da CPI das milícias. Nascimento observa o plenário. Fortunato está sentado bem diante dele e o encara com um sorriso ambíguo. Nascimento observa os outros deputados inicia a narração.</p>	<p>4 QUARTEL DO BOPE - GA... p.1</p> <p>Nascimento fala pelo rádio com Mathias ao mesmo tempo em que supervisiona SOLDADOS do Bope que limpam ou consertam um caveirão. V.O. explica que a guerra continua, mas agora, Nascimento é uma espécie de general.</p>
<p>5 RUA PRÓXIMA DE FAVELA... p.1</p> <p>Mathias, à paisana, sobre a favela com GAMBÁ, outro soldado do BOPE, à paisana.</p>	<p>6 DE VOLTA AO BOPE - GA... p.2</p> <p>Nascimento diz a Mathias para ele ter calma e fazer tudo devagar. Ele vai ter que segurar a onda até o alvo chegar.</p>
<p>7 FAVELA 1 - SUBIDA/BOCA... p.2</p> <p>TRAFICANTES interpelam Mathias: Preto ou branco? Mathias e os outros chegam à boca. Fuzil no chão. Mathias chuta o fuzil e mata o traficante que ia pegá-lo.</p>	<p>8 FAVELA 1, OUTRA PARTE ... p.2</p> <p>A equipe do Bope, uniformizada, sobe a favela. Corrida rápida. Uma SENHORA que está na porta de casa fica assustada e entra depressa.</p>

TRATAMENTO 3

<p>1 INT. SALA, SOBRADO BAIRRO TANQUE... p.1</p> <p>MILICIANOS SE ARMAM PARA ASSASSINATO</p> <p>OLIVEIRA e outros MILICIANOS preparam fuzis para operação de assassinato.</p>	<p>2 EXT. RUA EM FRENTE AO SOBRADO - L... p.1</p> <p>MILICANOS ENTRAM EM 2 HILUX</p> <p>Duas HILUX pretas param diante do sobrado. Oliveira e milicianos saem do sobrado e entram nos carros, que arrancam.</p> <p>Nascimento narra: Bater de frente com o sistema. Sistema fere onde dói mais. Depois vem atrás de você com tudo.</p>
<p>3 INT. QUARTO, HOSPITAL - DIA p.1</p> <p>NASCIMENTO EM QUARTO DE HOSPITAL</p> <p>Nascimento observa alguém (não identificado) que está em situação de vida ou morte.</p> <p>Narração: o sistema não ia me perdoar. Viver a guerra até o dia da morte, e só então descansar.</p>	<p>4 EXT. RUA, REGIÃO DO HOSPITAL - ME... p.2</p> <p>CARRO DOS MILICIANOS ESTÁ NO BAIRRO</p> <p>Carro dos MILICIANOS com OLIVEIRA, todos armados com fuzis, passa pela rua em alta velocidade.</p>
<p>5 EXT. ESTACIONAMENTO DO HOSPITAL... p.2</p> <p>NASCIMENTO DIRIGE CARRO CINZA</p> <p>Nascimento dirige um CARRO CINZA pelo estacionamento, em direção à saída.</p>	<p>6 EXT. RUA PRÓXIMA DO HOSPITAL - ME... p.2</p> <p>CARRO DOS MILICIANOS SE APROXIMA</p> <p>Carro com OLIVEIRA e outros MILICIANOS vira a esquina e entra na rua do hospital.</p>

Uma forma singular de Mantovani para o uso dos cartões de cenas é fazê-los coloridos. A diferença de cores serve para distinguir o que ele chama de *trilhas de personagens*. As trilhas são as linhas narrativas que conduzem as histórias individuais de cada personagem dentro da narrativa total. Bráulio, em entrevista para esta tese, define como geralmente faz durante seu processo de criação na fase do desenvolvimento dos cartões:

*As cores servem para dividir a trama em subtramas ou em trilhas de personagens. No caso do Tropa 2, por exemplo (hipoteticamente falando) eu poderia usar quatro cores nos cartões da escaleta: **branco** para trilha de Nascimento da saída do Bope à subida para a Secretaria de Segurança; **azul** para trilha pessoal de Nascimento e a relação da ex-mulher com o filho; **amarelo** para trilha de Fraga no combate às milícias; e **verde** para trilha dos milicianos. Quando os cartões estão no painel, as cores ajudam a acompanhar as diferentes trilhas, a entender quanto cada trilha ocupa no roteiro como um todo, como elas se alternam e coisas assim. As cores traduzem visualmente os diferentes vetores dramático-narrativos do roteiro.*

Os *cartões de cenas* são instrumentos prioritários e constantes nas obras de Mantovani. Seus roteiros se desenrolam a partir deles. Entretanto, as cenas dos cartões não são desenvolvidas na ordem cronológica da história. O processo é não linear, e depende dos *insights*, das relações e das informações que Bráulio tem durante o processo de criação.

O percurso criador mostra-se como um itinerário não linear de tentativas de obras, sob o comando de um projeto de natureza estética e ética, também inserido na cadeia da continuidade e sempre inacabado. É a criação como movimento, em que reinam conflitos e apaziguamentos. Um jogo permanente de estabilidade e instabilidade, altamente tensivo. (Salles, 2011:35)

Cabe aqui lembrar de dizer que os cartões de *Cidade de Deus* não estão inseridos em nossa análise por terem sido perdidos com o tempo. O roteirista tem poucos tratamentos digitalmente salvos de *Cidade de Deus*, assim como alguns documentos e processos que foram descartados com o tempo.

Depois de escrever os cartões, ação considerada como uma regra constante no processo de Mantovani, o roteirista desenvolve o que chama de *escaleta*. Para Maciel (2003:26) “a *escaleta* é a tarefa específica de roteirização, pois é a divisão da história nas cenas que melhor exibirão ao público. Ao *escaletar*, o roteirista decide que cenas ele vai mostrar, que cenas vai esconder em elipses eficientes, e como vai encadeá-las. A *escaleta* é o momento em que surge a arte do roteiro propriamente dita. *Escaletar* é roteirizar”.

Para Mantovani, a *escaleta* é considerada mais importante do que a criação dos cartões. Ela representa de fato a gênese do que as cenas serão no primeiro tratamento – roteiro. Bráulio, em entrevista para a tese, diz:

*não sei escrever um roteiro sem antes ter feito uma ou mais *escaletas*. Em geral, duas ou três *escaletas*. A vantagem desse método, para mim, é que quando eu escrevo a cena I já sei o que acontece em todas as outras cenas. Por isso, posso plantar em qualquer cena um acontecimento futuro. E, também, criar conexões entre os diferentes momentos do roteiro. Em resumo, sem *escaleta* eu não sei fazer a costura das cenas, não sei compor o bordado.*

Abaixo vemos a escaleta da sequência três, que futuramente será desenvolvida para o primeiro tratamento:

3 INT. PLENÁRIO, ALERJ - UM POUCO DEPOIS 3

FRAGA ABRE SESSÃO / NASCIMENTO COMEÇA A NARRAR

FRAGA faz um discurso de abertura da CPI das milícias. Nascimento observa o plenário. Fortunato está sentado bem diante dele e o encara com um sorriso ambíguo. Nascimento observa os outros deputados inicia a narração: metido no sistema até o pescoço. E faz referência explícita a Fraga, ao dia em que se encontram pela primeira vez.

Em seguida, vemos a mesma sequência, agora como parte do primeiro tratamento, e preenchida com ações mais precisas, falas do deputado Fraga e *off* de Nascimento.

TRATAMENTO 1

3.INT. PLENÁRIO, ALERJ - UM POUCO DEPOIS

O plenário está lotado. Nascimento está sentado na cadeira do depoente.

NA PRIMEIRA FILA --

Fortunato olha o tempo todo para Nascimento.

NA MESA --

Estão sentados os DEPUTADOS que compõem a CPI. Ao, centro, está o deputado FRAGA (35), que já está no meio de sua fala de abertura.

FRAGA

-- e finalmente eu quero agradecer o comandante Nascimento por ter atendido a convocação e ter vindo aqui dar o seu depoimento na CPI. Antes de eu fazer a primeira pergunta --

A voz de Fraga é suplantada pela voz da narração de Nascimento.

NASCIMENTO (V.O.)

Sabe tudo aquilo que eu te falei do sistema, parceiro? Aquilo não era nada. O sistema é muito maior, é muito pior do que eu pensava. E a merda é que eu tava metido no sistema até o pescoço.

FUSÃO PARA:

Analisando os dois momentos – escaleta e primeiro tratamento – observamos que na escaleta encontramos detalhes importantes que direcionam as ações, fala e *off* no primeiro tratamento. Por exemplo, na escaleta vemos “Fraga faz um discurso de abertura da CPI das milícias”, e no roteiro encontramos “Ao centro, está o deputado FRAGA (35), que já está no meio de sua fala de abertura.” Outro momento na escaleta é “Nascimento [...] inicia sua narração: metido no sistema até o pescoço” e, no primeiro tratamento, essa escrita inicial se constrói de maneira a compor o *off* informativo de Nascimento. A narração do protagonista é muito maior do que a elaborada na escaleta,

porém a ideia principal se mantém, e a encontramos no final do *off* em “E a merda é que eu tava metido no sistema até o pescoço.”

Com isso, notamos que ambas as etapas do processo são conectadas pelas ações cruciais que as determinam, ou seja, Mantovani desenvolve na escaleta uma espécie de coletânea das principais ações, falas, diálogos e pensamentos que vão contribuir e gerar o primeiro roteiro – primeiro tratamento. Da mesma maneira que essas informações são melhor elaboradas no roteiro, algumas delas podem ser excluídas. Na escaleta encontramos “Fortunato está sentado bem diante dele e o encara com um sorriso ambíguo.” No roteiro, a ação acima está presente, entretanto é reajustada para tornar a ação mais interessante e coerente, transformando-se em “Fortunato olha o tempo todo para Nascimento.”.

Outro elemento incorporado às escaletas desenvolvidas por Mantovani é a possibilidade de conversar com o diretor, quando possível, dentro da própria construção da cena. Enquanto escreve as ações que comporão a sequência e a cena, Bráulio Mantovani notifica, dentro da escaleta, todas as dúvidas ainda presentes. Sendo assim, ele consegue facilmente resolver o problema e organizar as ideias de fluxo de ação, tempo, espaço, coerência e continuidade de uma cena para outra, de uma sequência para outra. É claro que as dúvidas podem ser resolvidas a partir de conversas pessoais e também por e-mails, como vimos em *Cidade de Deus*. Em *Tropa de Elite 2*, isso também aconteceu, entretanto, outro caminho mais eficaz e organizacional é visto no processo de Mantovani.

Abaixo, um trecho da escaleta da sequência trinta e dois do primeiro tratamento onde Mantovani insere uma nota de dúvida para Padilha:

52

E/I. SALA DE INTELIGÊNCIA, SSI - DIA

52

Nascimento encontra os responsáveis pela operação. Fábio é o comandante do batalhão de área. Constrangimento: Fábio ainda tem medo de Nascimento, que questiona Fábio sobre a real possibilidade de as armas estarem lá. Fábio garante que é a informação que ele tem, mas não soa convincente.

Nascimento explica o método martelo e bigorna para Otávio, Fábio (e quem mais?). Convencionais sobem para enganar traficantes, que não vão se assustar com eles. Fala de Nascimento continua como narração em off na cena seguinte.

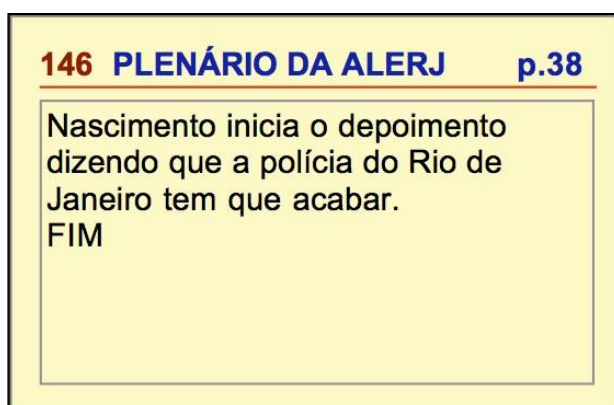
NOTA PARA ZÉ: tá confusa esta estratégia do Nascimento e a invasão está me parecendo pouco midiática. Tem que ser midiática para render os fotos à frente. A confusão é a seguinte: se os convencionais sobem e os traficantes os vêem como parceiros, não vão fugir. Se não fugirem, é só matá-los ali na hora. Pra que a bigorna?

Sob a perspectiva do processo, Mantovani assume fases que considera indispensáveis, e que fazem parte inseparável de seu modo de criar. É possível visualizar uma ordem durante o desenvolvimento do roteiro: ideia, cartões de cenas, escaleta, argumento e primeiro tratamento – roteiro. Em nossa análise, não é possível discutirmos os aspectos referentes ao argumento, já que, em ambos os roteiros, Mantovani não possui o argumento para contemplar nossa tese.

Essa dinâmica cronológica, revela apenas uma parte do processo de criação do roteirista, pois sabe-se que, como já discutimos, fatores externos e internos à sua criação incorporam-se a essa ordem e vão se ajustando, modificando, retirando e inserindo elementos transformadores até o momento em que o autor e/ou o autor e diretor consideram a obra acabada – o tratamento final. Salles (2011:65) diz que “não se pode negar que a produção da obra vai se dando por meio de uma sequência de gestos e, quando acompanhamos um processo, percebemos certas regularidades no modo do artista trabalhar. São recorrências de seu modo de ação, com marcas de caráter prático. São gestos, muitas vezes, envoltos em um clima ritualístico”.

Compreendendo a ordem de construção do roteiro, podemos traçar de maneira visual o processo de criação de Mantovani em um esquema montado a partir de uma única sequência narrativa: o depoimento de Nascimento na CPI de Fraga. A seguir observamos essa sequência desde sua criação no cartão de cena até o último tratamento.

CARTÃO DE CENA INICIAL



CARTÃO DE CENA DETALHADO

130	PLENÁRIO DA ALERJ	p.38
NASCIMENTO INICIA O DEPOIMENTO		
Nascimento acusa deputados de serem bandidos. Fortunato pega o celular e liga para Oliveira. O telefone está com Nascimento. Fortunato tenta fugir, mas é impedido pelos soldados do BOPE. Nascimento retoma o depoimento e diz que a polícia do Rio de Janeiro tem que acabar.		

O cartão inicial é muito similar à definição que vimos de *story-line*. Logo em seguida, no cartão de cena detalhado, Mantovani insere pormenores e direciona a cena com ações peculiares que se manterão no primeiro tratamento. Geralmente, as informações que encontramos nos cartões já são escritas para não serem modificadas nem excluídas. Portanto, é claro que o roteirista já tem definido quase todas as cenas do roteiro.

ESCALETA INICIAL

135	INT. PLENÁRIO, ALERJ - MAIS TARDE	135
O plenário está lotado. Nascimento está sentado na cadeira do depoente.		
Fortunato não consegue fugir do plenário.		
Nascimento diz que a polícia tem que acabar.		
FADE OUT FIM		

ESCALETA DETALHADA

130	PLENÁRIO DA ALERJ	130
Chegamos ao momento que deu origem ao longo flashback que é o filme. Fraga repete a pergunta. Nascimento responde: "Eu vou começar meu depoimento pela conclusão. Metade dos deputados desta casa tinham que tá na cadeia". Balbúrdia geral. Fortunato olha com ódio para Nascimento, que encara o deputado em silêncio e com uma expressão enigmática no rosto. Fortunato pega o telefone celular, deixando claro para Nascimento que vai telefonar para os algozes do filho dele. Nascimento permanece impassível. Fortunato aperta um botão no celular. E um celular soa na assembléia. Calmamente, Nascimento tira do bolso o celular de Oliveira: é o celular que está tocando. Nascimento pergunta: "Deputado Fortunato, o senhor tá ligando pra este celular pra quê? Pra mandar matarem o meu filho?". Fortunato entra em pânico. Ele se levanta e corre até a saída do plenário. Soldados do BOPE não deixam ele passar. Nascimento grita: "Fica mais um pouquinho, deputado". Fraga pede silêncio. Nascimento retoma o depoimento: "O senhor tinha que tá preso, deputado Fortunato. Eu tinha que tá preso. E a polícia do Rio de Janeiro tinha que acabar".		
FADE OUT / FIM		

Nas escaletas, as diferenças são notáveis. Na primeira vemos apenas alguns apontamentos em tópicos de ação que descrevem ações inicialmente necessárias para a sequência. São ações primárias, que não podem ser excluídas ou esquecidas. A partir delas são criadas sub-ações, que colaboram com a escaleta seguinte fornecendo informações específicas e detalhes de emoção, falas e sentimento dos personagens.

TRATAMENTO 1

INT. PLENÁRIO, ALERJ - MAIS TARDE

O plenário está lotado. Nascimento está sentado na cadeira do depoente.

NA PRIMEIRA FILA --

Fortunato olha o tempo todo para Nascimento.

NA MESA --

Fraga preside a sessão.

FRAGA
Coronel Nascimento, o senhor
poderia por favor responder a
minha pergunta.

Nascimento olha para Fraga com um ar sério, grave.

NASCIMENTO
Não.

Fraga se surpreende. Um burburinho de vozes indignadas perturba Fraga.

NA PRIMEIRA FILA --

Fortunato sorri satisfeito.

NA MESA --

Nascimento retoma sua fala.

NASCIMENTO
Se o senhor me permite --
excelência, eu gostaria de começar
o meu depoimento pela conclusão.

Fraga não sabe o que dizer. Nascimento encara Fortunato (sentado na primeira fila).

NASCIMENTO
Metade dos deputados desta casa
merecia tá na cadeia.

Balbúrdia geral. VOZES de indignação se manifestam em toda a assembléia.

Fortunato olha com ódio para Nascimento, que encara o deputado em silêncio e com uma expressão enigmática no rosto.

Fortunato pega o telefone celular, deixando claro para Nascimento que vai telefonar para os algozes do filho dele.

Nascimento permanece impassível. Fortunato aperta um botão no celular. E uma campainha de celular soa na assembléia.

Calmamente, Nascimento tira do bolso o celular de Oliveira e o mostra para Fortunato.

NASCIMENTO
Deputado Fortunato, o senhor tá
ligando pra este celular pra quê?
Pra mandar matarem o meu filho?

Fortunato entra em pânico. Ele se levanta e caminha apressadamente rumo à --

SAÍDA DO PLENÁRIO

Fortunato está a ponto de sair da sala quando --

René, Tonho, Lupe e Gambá surgem na porta, impedindo a passagem de Fortunato.

TRATAMENTO 4

173 INT. PLENÁRIO / ALERJ - DIA

173

O plenário está lotado. Nascimento está sentado na cadeira do depoente.

NAS GALERIAS --

-- que também estão lotadas, há dois grupos de MANIFESTANTES, que rivalizam quase como torcidas de futebol. De um lado, um grupo segura uma faixa: MILÍCIA É CRIME - DIREITOS HUMANOS e grita palavras de ordem que pedem justiça.

Do outro lado, os manifestantes -- alguns vestindo fardas da PM e dos bombeiros -- vaiaam os rivais. A balbúrdia é total.

NA MESA --

Estão sentados os DEPUTADOS que compõem a CPI. Ao, centro, está o deputado Fraga, que, exasperado, aperta uma campainha para que seja feito silêncio.

NA PRIMEIRA FILA --

Está sentado o deputado Fortunato, com cara de poucos amigos.

Há câmeras da TV Alerj registrando tudo.

Fraga fala, mas sua voz é suplantada pela narração de Nascimento.

NASCIMENTO (V.O.)

Eu fui pra CPI do Fraga pra *
detonar o sistema. Eu fui lá pra *
falar a verdade, pra dizer o que *
eu tava sentindo. *

Fraga olha para Nascimento, que parece absorto em seus *
pensamentos. Por um instante, ninguém diz nada. Até que
Fraga quebra o silêncio.

FRAGA

Senhor Nascimento, o senhor pode
responder minha pergunta por favor?

Nascimento ergue a cabeça e encara Fraga com firmeza.

NASCIMENTO

Não.

Fraga se surpreende. A expressão no seu rosto não disfarça sua irritação. Um burburinho de vozes indignadas perturba Fraga.

Nascimento retoma sua fala.

NASCIMENTO (CONT.) (CONT'D)

Se o senhor me permite -- excelência,
eu gostaria de começar o meu depoimento
pela conclusão.

Fraga não sabe o que dizer.

NASCIMENTO (CONT.) (CONT'D)

Metade dos deputados desta casa merecia
tá na cadeia.

Os deputados em volta da mesa se exaltam e protestam em coro.

FRAGA

Silêncio, por favor.

NASCIMENTO

Desculpa. Acho que eu não fui justo.
Metade é pouco. Deve sobrar uma meia
dúzia com ficha limpa.

Mais uma vez os deputados se exaltam e protestam. Fraga tenta
manter ordem na casa.

NASCIMENTO (V.O.) (CONT.) (CONT'D)

Dizer aquilo foi fácil. Difícil foi
admitir a maior verdade de todas.

Fraga olha sério para Nascimento.

FRAGA

O senhor pode responder minha pergunta agora?

Nascimento olha para Fraga com um sorriso irônico.

NASCIMENTO

Minha resposta, deputado, é a seguinte: para acabar com a milícia, pra acabar com o tráfico, pra acabar com a corrupção -- primeiro, o que tem que acabar é a polícia do Rio de Janeiro.

Silêncio total.

NA PLATÉIA --

Fortunato e outros deputados se entreolham em total perplexidade.

NAS GALERIAS --

Os manifestantes de ambos os lados estão boquiabertos.

NA MESA --

Nascimento olha para Fraga. O deputado sorri para Nascimento. Nascimento sorri de volta. É uma troca de sorrisos de cumplicidade, de aliança.

NASCIMENTO (V.O.) (CONT.) (CONT'D)

Eu contei tudo o que eu sabia, falei por mais de três horas. Dei muita porrada no sistema, parceiro.
(CONT.)

Como já analisamos anteriormente neste capítulo, as diferenças entre o primeiro e o último tratamento são bastante significativas. Algumas falas e ações do primeiro tratamento são mantidas no último, assim como é comum outras ações serem eliminadas para manter uma integridade do roteiro e a verossimilhança dentro da narrativa ficcional. Uma das ações que foi excluída no tratamento quatro, e que acompanhou praticamente todo o processo de criação do roteirista, é a cena em que o deputado Fortunato atende seu celular. A ligação é feita por Nascimento que detém o celular de Oliveira, o mandante do crime organizado das milícias. A eliminação dessa ação tornou o discurso de repulsa de Nascimento sobre a polícia militar mais fluido e menos melodramático, ou seja, mais próximo da proposta de Padilha de tornar *Tropa de Elite 2* um filme com tendências documentais.

A proposta de convocar Nascimento para a CPI era de dar credibilidade e argumento para as denúncias de corrupção entre políticos, policiais militares e traficantes – o que foi concretizado no tratamento quatro. Mantovani retirou a perseguição particular de Nascimento aos sequestradores de seu filho. No lugar dessa ação, inseriu o personagem dentro do plenário, em meio a tantos outros deputados e manifestantes. O detalhe do celular, por sua vez, traria à tona um envolvimento estritamente particular entre os personagens Nascimento e Fortunato, e, com isso, o impacto da denúncia, com fins de abrir uma investigação maior envolvendo esferas oficiais e criminosas, seria insignificante. Mantovani substituiu essa ação e cria falas para Nascimento que delatam todos os envolvidos no esquema de corrupção.

Um detalhe interessante, e que se torna pertinente aqui, é que na versão cinematográfica – o filme –, Nascimento se dirige diretamente a Fortunato, dizendo: “Deputado Fortunato, o senhor é chefe de uma das maiores organizações criminosas dessa cidade. O senhor age em parceria com o ex-comandante da polícia militar do estado do Rio e ex-secretário de segurança, seu Guaracy Novais, um dos piores bandidos que eu tive o desprazer de conhecer na minha vida como policial. [...] Deputado Fortunato, o senhor é mandante de mais de vinte assassinatos na zona oeste da cidade, entre eles, o senhor é mandante do assassinato do meu amigo, capitão da polícia militar, André Mathias.”

Mesmo sendo um elemento fora de nossa pesquisa, que se detém apenas na análise do processo de criação dos roteiros, é válido a fala acima criada pós último tratamento. Essa fala de Nascimento reforça o quanto o discurso direto do protagonista é mais crível e impactante do que o celular que toca no bolso de Fortunato como prova para incriminá-lo. Uma criação póstuma, que ganha importância pela perspectiva do diretor e do roteirista, que decidem incrementar elementos a mais, que possam ter sido inicialmente ignorados ou não notados, e que surgem como complementação necessária para a narrativa. “O objeto que está sendo criado, se tomado nessa visão temporal, é mutável; construir esse objeto, que permanentemente flui no tempo, implica ser algo que tende a escapar.” (Salles, 2006:21).

Dessa forma, como já discutimos, fica evidente que, para o roteirista, sua obra é inacabada, que está em constante remanejamento, amadurecimento e transformação. Porém, o filme se torna o verniz que tenta, com já vimos, findar as modificações.

A criação para Mantovani é minuciosa, e escrever bons roteiros para ele depende de alguns fatores os quais ele relata a seguir em entrevista para a tese:

Às vezes eu chego ao final de um tratamento tão exaurido que preciso deixar o roteiro descansar por um tempo. Tento pensar em outras coisas. Em outras ocasiões, escrevo FIM na última página em um dia e, no mesmo dia, já começo a pensar em detalhes para melhorar o roteiro. No dia seguinte, começo uma nova versão. Teria que fazer uma observação científica para entender a diferença. Mas especulo que essa diferença de atitude e disposição esteja relacionada a alguns fatores. Um primeiro tratamento muito bom gera uma satisfação que induz ao descanso. Você sabe que o trabalho deve estar cheio de falhas, mas a sensação é tão boa que você se torna cego às falhas. Aí o melhor é deixar o roteiro descansar. Há também o oposto disso. Você já está no oitavo ou décimo tratamento, fazendo alterações que não são motivadas pelo seu desejo de melhorar o trabalho, mas por necessidades de produção (custos) ou imposições de quem está financiando o projeto. Aí você quer se afastar do roteiro por insatisfação. Há ainda fatores não relacionados com o trabalho. Se a vida está complicada, o cansaço mental provavelmente inibe um pouco os mecanismos de compensação do cérebro que geram satisfação. Aí, você termina o tratamento certo de que está uma merda, mas é incapaz de sentir o cheiro dela se tentar encontrá-la. Então, o melhor é deixar o roteiro e a cabeça esfriarem antes de retomar o trabalho.

O tempo da escrita é um fator determinante para qualquer roteirista. A maturação do trabalho está ligada a dois fatores: um deles tem a ver com a simples necessidade de prazos por parte do estúdio, da produtora ou até mesmo dos diretores e produtores; e o outro refere-se ao tempo do roteirista, cujo processo de criação depende dele próprio e dos elementos com os quais ele está direta e indiretamente conectado. Para Salles (2006:60) “a continuidade do processo enfrenta diferentes ritmos de trabalho. São inúmeras as notas, em documentos que acompanham a produção de obras, lamentando fases de falta de ritmo, cobrando mudanças de ritmo ou aproveitando momentos de ritmo adequado. A qualidade da produção não está, necessariamente, associado a velocidade”.

Assim como a continuidade é destacada na citação de Mantovani, a sensação de ter uma obra inacabada aparece nas falas do roteirista. Isso fica explícito quando diz: “Aí, você termina o tratamento certo de que está uma merda, mas é incapaz de sentir o cheiro dela se tentar encontrá-la.” Assim, para cada releitura parece haver sempre novas possibilidades de ajustes e/ou novas considerações a serem feitas. O que está acabado parece sempre inacabado.

No entanto, o inacabado tem um valor dinâmico, na medida em que gera esse processo aproximativo na construção de uma obra específica e gera outras obras em uma cadeia infinita. O artista dedica-se à construção de um objeto que, para ser entregue ao público, precisa ter feições que lhe agradem, mas que se revela sempre incompleto. O objeto “acabado” pertence, portanto, a um processo inacabado. (Salles, 2011:84)

CONCLUSÃO

O estudo dos processos de criação do roteirista busca uma relação com as técnicas de roteiro e os procedimentos adotados pelo autor a partir de elementos externos e internos à sua criação. O último tratamento não é o fim para o roteirista, assim como o filme não o é para o diretor. Para Mantovani, a narrativa é o que verdadeiramente importa para o espectador. Em entrevista para esta tese ele diz:

O que o público de fato percebe é se a história está bem ou mal contada. O que realmente envolve o espectador do cinema narrativo na experiência cinematográfica é a narrativa em si. Quando as pessoas saem de um filme médio ou ruim, mas bem produzido, costumam dizer: “a fotografia é muito bonita”. Você já deve ter ouvido (e até dito) essa frase inúmeras vezes.

O roteirista entende que sua criação se apropria inevitavelmente de uma gama de informações vinda de vários lugares e pessoas, cabendo ao autor interferir e selecionar o que de fato vai ser transposto para sua obra. A partir de tantos elementos, não basta ao roteirista saber como organizá-los, mas também deve saber organizar a si mesmo, e encontrar meios que apontarão a singularidade de seu processo de criação. Assim é com Bráulio Mantovani, que, como vimos em nossa análise, dialoga com a história do cinema tanto nacional quanto internacional, na busca por sua maneira de narrar.

Observamos, com o material cedido por Mantovani, uma discussão inédita sobre roteiro, a partir do acompanhamento de seu processo de escrita. Tem-se um estudo de criação através de uma análise exclusiva, e, talvez pela primeira vez, uma pesquisa de processo de criação de roteiros, que nos mostra com detalhes como um roteiro é escrito sob a perspectiva de um roteirista junto a seu material de arquivo. Assim, esta tese se diferencia de qualquer outra pesquisa sobre técnicas de roteiro.

O roteiro, de fato, não é uma obra escrita sem articulações prévias de estrutura, ritmo, personagens, enredo e público. A roteirização cinematográfica faz parte da criação de um mundo ficcional que deve, como vimos, ser pensado de modo a ser compreendido e consumido. Aumont (2012:19), a partir dos pensamentos de Vertov, diz que “o cinema tem uma utilidade social, serve de ferramenta para compreender o mundo em que se vive, portanto, deve, em primeiro lugar, revelá-lo de maneira explícita e articulada”.

A tese levantou pareceres a partir da história do cinema internacional e nacional, e nos conduziu a compreender que os cineastas são capazes de se inspirarem e reutilizarem ideias, construções e procedimentos uns dos outros.

O roteirista reajusta aquilo que já foi criado, trazendo uma nova construção, que se acopla a novas perspectivas, olhares e elementos. Por isso, sua criação é única, pois o criador da nova obra é um indivíduo único, de experiências, vivência e pensamentos particulares. Mantovani, em entrevista concedida a nós, diz: “*Sou um escritor autossustentável. Porém, sempre aberto às contribuições de diretores, atores, montadores, amigos, esposa e até mesmo meu filho de 10 anos. Opiniões dos outros podem ajudar a melhorar meus roteiros. Mas não são fundamentais para a escrita.*”

A análise dos roteiros de *Cidade de Deus* e *Tropa de Elite 2* relatam uma relação com procedimentos já preestabelecidos, como a estrutura da narrativa linear: apresentação dos personagens, pontos de giro, pré-clímax, clímax e resolução. Vemos também, dentro da construção dos personagens, a tradicional separação entre o bem e o mal, entre o vilão e protagonista (herói), assim como a inclusão e a exclusão de personagens de acordo com as necessidades da narrativa. As duas histórias possuem um personagem narrador (Busca-Pé e Nascimento), que vão se desenvolvendo durante a trama e inteirando o espectador com informações cruciais para o melhor entendimento dramático.

Outro elemento de congruência entre os dois roteiros está na própria narrativa, que nos traz uma forma comum na criação de Mantovani: ele trabalha com o pico de ação, colocando o clímax logo no início da narrativa, e usa uma elipse temporal para contar toda a história em um grande *flashback*. Ambos os roteiros apresentam a narrativa reversa.

A ordem e o ritmo dos roteiros são semelhantes e as narrativas retrocedem e evoluem sem interferir na fluidez da história. Mesmo trabalhando com a adaptação de uma obra literária em *Cidade de Deus* e de modo original em *Tropa de Elite 2*, os tratamentos evoluíram e amadureceram até o roteirista encontrar sua versão mais coerente dentro da própria ficção, com um diálogo constante entre roteirista e diretor, o que foi visto durante a análise dos processos.

Um fator crucial de Mantovani, visualizado também em seus roteiros, é a busca pela humanização das ações e dos personagens. A busca por referências e informações que contribuam com a verossimilhança das cenas está presente nas conversas entre o roteirista e especialistas, como Rodrigo Pimentel, policiais do Bope, o deputado

Marcelo Freixo, entre outros, no caso de *Tropa de Elite 2*. Além disso, Bráulio Mantovani se mostra sempre aberto a observações e críticas de outros roteiristas e diretores, como Walter Salles, por exemplo. Tais presenças em sua obra geram características de verossimilhança e humanização examinadas em seu processo de criação.

Mesmo com uma parte do processo – material – perdido com o passar dos anos, Bráulio demonstra que segue um padrão, e constrói uma ordem em fases de evolução dos seus roteiros. Sozinho ou junto aos diretores busca ou readéqua ideias já elaboradas. A partir disso surgem os cartões de cenas, que vão incorporando informações e que, aos poucos, revelam ações principais, que serão desenvolvidas em escaletas, as quais ganham complexidade e narratividade. A próxima etapa consiste em ordenar as escaletas, na possível cronologia do filme, transformando-as em argumento e, a partir dessa fase, a criação ganha mais personagens, falas, diálogos, *offs*, ações, cenas e sequências, gerando o primeiro tratamento.

A partir do tratamento um, os ajustes, inserções, exclusões e modificações são feitas até alcançar o tratamento que roteirista, diretor, produtor julguem o mais coerente para ser transformado em filme. Essa sensação de que a obra está pronta para ser produzida deve-se ao fato de que o roteiro torna-se claramente visual. Em entrevista para a tese, Bráulio diz que o roteiro para ele: “*é uma composição dramática, como o teatro. Porém, diferentemente do teatro, no roteiro a imagem é tão ou mais forte que a fala. O não verbal é tão narrativo quanto o verbal. Ou mais*”.

É interessante, nesse momento, levarmos em consideração que, mesmo com uma suposta ordem, não significa que o criador fica engessado a esse processo de ordenamento, fazendo dele regra para todos os roteiros que desenvolve. Como vimos, Mantovani não se prende às fases, e é capaz de trabalhar em todas as etapas ao mesmo tempo. Para Salles (2006:19), “a criação artística é marcada por sua dinamicidade que nos põe, portanto, em contato com um ambiente que se caracteriza pela flexibilidade, não fixidez, mobilidade e plasticidade”. Até porque a velocidade atual das informações e sua acessibilidade, junto ao número quase infinito de relações estabelecidas na vida real e na *second life* das redes, permite a despadroneização do método.

O mundo é visto e representado como uma trama de relações de uma complexidade inextricável, em que cada instante está marcado pela presença simultânea de elementos os mais heterogêneos e tudo isso ocorre num movimento vertiginoso, que torna mutantes e

escorregadios todos os eventos, todos os contextos, todas as operações. (Machado, 2011:214)

Apesar de seguir uma estrutura preestabelecida e vertiginosamente usada pelos filmes hollywoodianos – a narrativa linear –, Mantovani cria a sua própria obra, e busca na contemporaneidade novos modelos que se adéquem ao novo público da pixalização digital. A velocidade e a linguagem de suas histórias são compatíveis com seus espectadores, e graças ao cinema independente de autoria e às possibilidades de fomento governamentais e institucionais geradas com o cinema da retomada, pode-se criar histórias a partir de novas tecnologias, formatos e gêneros até então inexplorados pelos cineastas nacionais.

O cinema, que já foi teatro de sombras, que já foi a Caverna de Platão, que já foi lanterna mágica, praxinoscopia (Reynaud), fenaquistiscopia (Plateau), cronofotografia (Marcy) e depois se tornou cinematografia (no sentido que lhe deu Lumière), deverá sofrer agora um novo corte em sua história para se tornar cinema eletrônico. Nesse sentido, ele vive um momento de ruptura com as formas e práticas fossilizadas pelo abuso da repetição e busca soluções inovadoras para reafirmar sua modernidade. (Machado, 2011:192)

Apesar de todas as novas possibilidades e de crescentes investimentos na cultura voltados à produção cinematográfica, o roteirista nacional ainda encontra um caminho obscuro pela frente. A indústria hollywoodiana oferece possibilidades aos roteiristas profissionais e aos iniciantes, apesar de sabermos da participação de agentes e de assessores que conduzem, de maneiras ilícitas, muitos roteiros diretamente às mãos certas dos produtores executivos dos grandes estúdios. Bráulio relata, em entrevista, que

não é à toa que na indústria americana o desenvolvimento dos roteiros é bem remunerado e leva um bom tempo. Além disso, quando um filme é produzido, o cachê do roteirista dobra. Os estúdios sabem que para agradar o público (e portanto ganhar milhões de dólares) precisam que uma boa história seja bem contada. Precisam de um bom roteiro.

No Brasil, os poucos festivais direcionados ao roteiro condecoram novos artistas, e a ausência de oportunidades nessa área dá vazão a um processo seletivo criado pelo governo e por instituições culturais que fomentam projetos cinematográficos – escolhidos a partir do roteiro – de cineastas, em sua grande maioria, já consagrados.

É importante compreender que a obra do roteirista não é acabada, sendo que após a produção de seu roteiro este necessariamente deixará de existir dando lugar a

uma versão contínua e visual de sua narratividade. Para Carrière (2006:132) “o roteirista deve ter em mente o tempo todo, e com uma insistência quase obsessiva, que o que ele está escrevendo está fadado a desaparecer, que uma metamorfose indispensável o espera”.

Entretanto, nossa pesquisa percorre por um viés oposto, e apresenta uma continuidade do processo de criação do roteirista. Mantovani diz ainda:

Sempre que posso participo da montagem para retrabalhar o roteiro, não mais escrevendo palavras, mas rearranjando cenas, ajudando a escolher os melhores planos e eventualmente reescrevendo diálogos que podem entrar em dublagem. Antes de o público ver o filme pronto, o roteirista ainda tem a oportunidade de contribuir no trabalho. Não fica obrigatoriamente alijado do processo como sua pergunta sugere. Claro que ocorre. Mas o mais comum, pelo menos no meu caso, é ver vários cortes do filme e palpitar. Se algo não deu certo, mesmo que seja por culpa do diretor ou de um ator, eu não brigo nem reclamo. Eu sento na ilha com meus colegas para ajudar a resolver o problema. Eu escrevi a história. O filme também é meu. É minha obrigação trabalhar o quanto for necessário para que a forma do filme final esteja de acordo e até, de preferência, melhor que o que consegui escrever em meu roteiro.

Os procedimentos são estabelecidos a partir do antes, durante e depois, e vimos em nossa tese que, para o roteirista Bráulio Mantovani, escrever um roteiro é contar com a incerteza do seu sucesso. É possível senti-lo, respirá-lo, enxergá-lo além das palavras, porém é imprevisível sob o ponto de vista da aceitação do público. Independente das consequências da recepção, o roteirista cria e sempre criou sua obra para irradiar além do último tratamento. Os estudos de processos nos conduzem a compreender o roteirista muito além de sua criação.

BIBLIOGRAFIA

- ADORNO, T. HORKHEIMER, M. *Dialética do Esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zahar Editor, 1985
- ARISTÓTELES. *Arte Retórica e Arte Poética*. 17. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.
- AUMONT, Jacques. *As Teorias dos Cineastas*. 3. ed. Campinas: Papirus, 2012.
- BARRO, Máximo. *Vittorio Capellaro: o caçador de diamantes: o primeiro roteiro completo do cinema brasileiro*. São Paulo: Imprensa Oficial, 2004.
- BROMBERT, Victor. *Em Louvor de Anti-heróis*. São Paulo: Ateliê, 2004.
- CAMPBELL, Joseph. *O Monomito: O herói de mil faces*. 15. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.
- CAMPOS, Flávio de. *Roteiro de Cinema e Televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.
- CANDIDO, Antônio; ROSENFELD, Anatol; PRADO, Décio de Almeida Prado; GOMES, Paulo Emílio Salles. *A Personagem de Ficção*. 5. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1976.
- CARRIÈRE, Jean-Claude; BONITZER, Pascal. *Prática do Roteiro Cinematográfico*. 3. ed. São Paulo: JSN Editora, 1996.
- CARRIÈRE, Jean Claude. *A Linguagem Secreta do Cinema*. 1. ed. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 2006.
- CHION, Michel. *O Roteiro de Cinema*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- COMPARATO, Doc. *Roteiro: arte e técnica de escrever para cinema e televisão*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nórdica, 1983.
- COMPARATO, Doc. *Da Criação ao Roteiro: o mais completo guia da arte e técnica de escrever para televisão e cinema*. 5.ª ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.
- COUSINS, Mark. *História do Cinema: dos clássicos mudos ao cinema moderno*. São Paulo: Martins Fontes, 2013.
- COUTINHO, Evaldo. *A Imagem Autônoma*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1996.
- COWGILL, Linda J. *The Art of Plotting: add emotion, suspense and depth to your screenplay*. New York: Lone Eagle Publishing Company, 2008.
- DELEUZE, Gilles. *A Imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- DELEUZE, Gilles. *A Imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2013.

EGRI, Lajos. *The Art of Dramatic Writing: its basis in the criative interpretation of human motives*. Ed. New York: Touchstone, 2004.

EISENSTEIN, Sergei. *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2002.

EISENSTEIN, Sergei. *O Sentido do Filme*. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

FERREIRA, Carlos M. *As Poéticas do Cinema: a poética da terra e os rumos do humano na ordem do filmico*. Santa Maria da Feira: Edições Afrontamento, 2004.

FIELD, Syd. *Manual do Roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. 14. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FIELD, Syd. *Roteiro: os fundamentos do roteirismo*. Curitiba: Arte & Letra, 2009.

FLUSSER, Vilém. *O Universo das Imagens Técnicas: Elogio da superficialidade*. 1. ed. São Paulo: Annablume, 2008.

GAUDREAUOLT, A.; JOST, F. *A Narrativa Cinematográfica*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.

GRINBERG, Luiz Paulo. “Arquétipos e Inconsciente coletivo”. In: JUNG, Carl Gustav. *O Homem Criativo*. São Paulo: FTD, 1997.

GUÉRON, Rodrigo. *Da Imagem ao Clichê, do Clichê à Imagem: Deleuze, cinema e pensamento*. Rio de Janeiro: Nau Editora, 2011.

HANSON, Peter; HERMAN, Paul R. *Tales from the Script: 50 Hollywood screenwriters share their stories*. New York: HarperCollins Publishers, 2010.

HOWARD, D.; MABLEY, E. *Teoria e Prática do Roteiro: um guia para escritores de cinema e televisão*. 3. ed. São Paulo: Globo, 2002.

JOHNSON, Steven. *De Onde Vêm as Boas Ideias*. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

KOTHE, Flávio R. *O Herói*. 2. ed. São Paulo: Ática, 1987. (Série Princípio).

KROHN, Bill. *Masters of Cinema: Stanley Kubrick*. Paris: Cahiers du cinema Sarl, 2010.

LAWSON, John H. *O Processo de Criação no Cinema*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1967.

LAWSON, John H. *Theory and Technique of Playwriting and Screenwriting*. G.P. Putnam, 1949.

MACIEL, Luiz Carlos. *O Poder do Clímax: fundamentos do roteiro de cinema e tv*. Rio de Janeiro: Record, 2003.

- MACHADO, Arlindo. *Pré-Cinemas & Pós-Cinemas*. 6. ed. Campinas: Papirus, 2011.
- MANTOVANI, Bráulio. “Eu Não Sou o Capitão Nascimento”. *Revista Dicta&Condicta*. São Paulo, n. 6, . 48-59, dez. 2010.
- MANTOVANI, Bráulio; MEIRELLES, Fernando; MULLER, Anna L. *Cidade de Deus: o roteiro do filme*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2003.
- MASCARELLO, Fernando (org). *História do Cinema Mundial*. 3. ed. Campinas: Papirus, 2006.
- MCKEE, Robert. *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro*. Curitiba: Arte & Letra, 2006.
- MERCER, John; SHINGLER, Martin. *Melodrama: Genre, Style, Sensibility*. Londres: Wallflower, 2004.
- METZ, Christian. *A Significação no Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- MORIN, Edgar. *O Cinema ou o Homem Imaginário: Ensaio de Antropologia*. 2. ed. São Paulo: Moraes Editores, 1980.
- PEREIRA, Geraldo S. *Plano Geral do Cinema Brasileiro: história, cultura, economia e legislação*. Rio de Janeiro: Editor Borsoi, 1973.
- PUPPO, Eugênio (Org.). *A Montagem no Cinema*. São Paulo: Cinemateca Brasileira, 2006.
- RAMOS, Fernão. (Org.). *História do Cinema Brasileiro*. São Paulo: Art Editora, 1987.
- REZENDE, Claudia B.; COELHO, Maria C. *Antropologia das Emoções*. Rio de Janeiro: FGV, 2010.
- REY, Marcos. *O Roteirista Profissional: televisão e cinema*. 3. ed. São Paulo: Ática, 2003.
- SALLES, Cecília A. *Arquivos de Criação: arte e curadoria*. Vinhedo: Editora Horizonte, 2010.
- SALLES, Cecília A. *Crítica Genérica: uma nova introdução*. São Paulo: Educ, 2000.
- SALLES, Cecília A. *Gesto Inacabado: processo de criação artística*. 5. ed. São Paulo: Intermeios, 2011.
- SALLES, Cecília A. *Redes da Criação: construção da obra de arte*. 2. ed. São Paulo: Horizonte, 2006.
- SARAIVA, L.; CANNITO, N. *Manual de Roteiro: ou Manuel, o primo pobre dos manuais de cinema e tv*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2009.

SAYAD, Cecília. *O Jogo da Reinvenção: Charlie Kaufman e o lugar do autor no cinema*. São Paulo: Alameda, 2008.

SCOTT, Kevin C. *Lições de Roteiristas: roteiristas falam sobre seus filmes mais importantes*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.

SEGER, Linda. *A Arte da Adaptação: como transformar fatos e ficção em filme*. 1. ed. São Paulo: Bossa Nova, 2007.

SEGER, Linda. *Advanced Screenwriting: raising your script to the academy award level*. Beverly Hills: Silman-James Press, 2003.

STAM, Robert. *Introdução à Teoria do Cinema*. Campinas: Papirus, 2003.

SURRELL, Jason. *Os Segredos dos Roteiros da Disney: dicas e técnicas para levar magia a todos os seus textos*. São Paulo: Panda Books, 2009.

TRUFFAUT, François. *Hitchcock/Truffaut: entrevistas*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

VASCONCELLOS, Jorge. *Deleuze e o Cinema*. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2006.

VOGLER, Christopher. “Livro Um: Mapeando a jornada”. In: *A Jornada do Escritor: estruturas míticas para escritores*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

XAVIER, Ismail (Org.). *A Experiência do Cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983.

XAVIER, Ismail. *O Cinema Brasileiro Moderno*. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

XAVIER, Ismail. *O Olhar e a Cena*. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

WILLIAMS, Stanley D. *The Moral Premise: harnessing virtue & vice for box office success*. Studio City CA: Michael Weise Productions, 2006.