



O ROTEIRO

Existem diferentes formas de definir o roteiro. Uma, simples e direta, seria: a forma escrita de qualquer projeto audiovisual. Atualmente o audiovisual abarca o teatro, o cinema, o vídeo e a televisão.

Para Syd Field, o roteiro é “alguém (ou várias pessoas), em algum lugar, fazendo alguma coisa”. Ele define o roteiro como uma “progressão linear de acontecimentos ligados uns aos outros, levando a uma resolução dramática”.

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

Observação:

A trama ou enredo é o resumo da história tal como é contada.

A narração pode ser também chamada de relato, discurso, construção dramática e diz respeito à maneira como a história é contada, ou seja, a maneira como os acontecimentos e os dados da história são levados ao conhecimento do público. Essa arte da narração pode, por si só, deixar interessante uma história sem surpresa. E inversamente, uma narração ruim pode tirar todo interesse de uma boa história.

Uma pessoa que mostra fitas gravadas em vídeo e narra como foram suas férias está fazendo o papel do roteirista.

IDÉIA

Um roteiro começa sempre a partir de uma idéia, de um fato, um acontecimento que provoca no escritor a necessidade de relatar. Mas idéias são por vezes sutis e difíceis de alcançar! Assim, o roteirista precisa desenvolver sua capacidade criativa para melhor utilizá-la.

A *idéia* é um processo mental, fruto da imaginação. Do encadeamento das idéias surge a *criatividade*. *Idéia e criatividade* estão na base da confecção da obra artística.

A *originalidade* é o que faz com que um texto seja diferente do outro, é a marca individual do texto, o seu estilo.

Jean-Claude Carrière diz que o importante é sentir que por detrás de uma idéia existe uma história. O roteirista terá que imaginar que história é essa. Nossa imaginação deve estar treinada para ver cenas em nossa mente. Como a nossa mente tem um limite e como, com o tempo, este exercício se torna repetitivo, devemos procurar ver também através de outros olhos e de outras mentes. Penso que foi Ezra Pound que afirmou que o artista é composto por 10% de talento e 90% de trabalho; ou então, a célebre frase de Edison, que define o gênio como 1% de inspiração e 99% de transpiração. Assim, a partir de uma idéia, e com inspiração ou sem ela, temos de nos sentar e escrever.



CONFLITO

Mas a idéia audiovisual ou dramática deve ser definida através de um conflito essencial. A este primeiro conflito, que será a base do trabalho do roteirista, chamaremos *conflito-matriz*. Embora a idéia seja algo de abstrato o *conflito-matriz* deve ser concretizado por meio de palavras. Aqui começa o trabalho de escrever: fazemos um esboço e começamos a imaginar a história, tendo como ponto de partida uma frase a que chamaremos *story line*. Assim, a *story line* é a compensação do nosso conflito básico cristalizado em palavras.

Por exemplo: A história conta o drama de uma mãe e um filho que após terem sido separados e vendidos como escravos, se reencontram vinte anos mais tarde. Esta frase contém, sugere já, o enredo, a intriga. Diz-se que um bom roteiro, uma boa obra de teatro, se pode resumir numa única frase.

PERSONAGENS

A personagem é o fundamento do roteiro, é preciso conhecê-la antes de começarmos a escrever.

Syd Field distingue: o que caracteriza a personagem desde seu nascimento até o início da ação, ele chama de seu *interior*, e, por outro lado, o que é revelado sobre ela durante o desenrolar da ação, desde o início do filme até a sua conclusão, ele chama de *exterior*.

Uma personagem tem de possuir todos os valores que se consideram universais (morais, éticos, religiosos, políticos, etc), e também os chamados pessoais, que apenas têm significado naquela personagem específica (obsessão pelo trabalho, mania de ordem, etc). Outro aspecto que se deve ter em consideração, são os seus atos conscientes, ou seja, aqueles que realiza por sua própria vontade, mas também, os seus atos inconscientes, que se devem a impulsos involuntários.

A personagem do roteiro deve ser interessante, escapar dos clichês, do estereótipo (do gênero prostituta de coração grande), suscitar reações fortes, ter um caráter que permita conflito intenso, ter certa coerência e consistência.

Personagens estereotipadas são aquelas totalmente más, ou totalmente boas, muito freqüentes nos produtos audiovisuais de sucesso americanos. Os ingleses fazem a distinção entre personagens "redondas" e "planas". Personagens "planas" são assim chamadas por terem um perfil único, de traços fixos. Por exemplo, os justiceiros do Oeste, ou os malvados diabólicos, os fazendeiros inocentes mas covardes, a madrasta implacável das histórias, etc. As personagens "redondas" apresentam aspectos diferentes; enquanto a conduta das personagens "planas" é previsível, a das "redondas" é, por vezes, uma surpresa, são personagens complexas e profundas.

As personagens devem, enfim, ser contrastantes umas em relação às outras e valorizar-se mutuamente. *É por seu comportamento, e não pelo que um narrador diz a seu respeito (caso do romance) que as personagens de cinema se revelam.* O cinema, psicologicamente falando, seria *comportamentalista*. Atribui-se a Henry James o seguinte pensamento: "O que é uma personagem senão a determinação de um incidente? O que é um incidente senão a ilustração de uma personagem?" Personagem e história vivem uma interação perpétua. Syd Field é de opinião de que entre a personagem e a história se dá o mesmo que entre o ovo e a galinha: quem apareceu primeiro?



Em audiovisual não existe um fluxo interior como existe no romance, assim o que ela diz ou faz é a única maneira de expressar seu pensamento, e isto mesmo que as palavras sejam falsas, equívocas ou dissimuladas

no cinema, pensar = agir e falar

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

AÇÃO

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

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

= ação dramática

Aqui as mudanças referem-se ao fato de que, como todo ser vivo, a personagem também vai modificando seu comportamento à medida que soluciona, ou não, os problemas: muda na medida que também vive. Pode-se dar o caso de que quem muda não é a personagem, mas sim outras personagens, e até mesmo o público. Assim, a história que se vai contar deve parecer construída através da vontade direta ou indireta das personagens, que tomam decisões conflituosas, produzindo alterações em si mesmas e no mundo que as rodeia.

É importante notar que pode haver muita ação, no sentido de ação física (brigas, tiroteios, explosões, perseguições, cenas de perigo, façanhas, etc), com pouca história, isto é, pouca intriga propriamente dita. Sob o ponto de vista estético e teórico, Aristóteles e sua *Poética* constituem um ponto de reflexão obrigatória para o estudo da dramaturgia. Trata-se de uma obra descolorida e algo crítica, mas está na raiz de tudo o que sabemos sobre a arte de escrever para representar, e por isso chegou a converter-se numa obra de culto de conhecimento obrigatório para todos que se dedicam a escrever para o cinema e a televisão.

Aristóteles dividiu o drama em seis partes:

- **alma**
- **personagem**
- **pensamento**
- **dicção**
- **música**
- **espetáculo**

Da personagem nós já falamos. O **pensamento** deve ser algo assim como o motivo por que escrevemos e vamos contar alguma coisa (o ethos, já citado). A **dicção** seria o diálogo, sobre o qual ainda falaremos. A **música** incluiria não só aquilo que hoje entendemos como tal na linguagem audiovisual, mas também a

cadência ou o ritmo dramáticos. O **espetáculo**, numa visão livre, deveria corresponder à atual realização ou direção conforme o meio (cinema, teatro, televisão, etc). A **alma**, o primeiro e mais importante dos elementos da tragédia, é a composição dos feitos que formam a história, é o **como vamos desenvolver a ação dramática**. Estes conceitos, que datam do século IV a. C., são válidos e fundamentais. Hoje temos outra terminologia, mas a essência continua a mesma.

Ação dramática continua sendo o encadeamento dos feitos e dos acontecimentos que formam a história.

ARGUMENTO / SINOPSE

O argumento, ou sinopse, é a story line desenvolvida sob a forma de texto. Uma vez que o conflito-matriz se apresenta na story line, o segundo passo é conseguir personagens para viverem uma história, que não é senão o dito conflito-matriz desenvolvido.

O nascimento da personagem que vai começar desenvolver o conflito é determinado no próprio instante em que se começa a escrever a sinopse.

Poderíamos dizer que a sinopse é o reino da personagem e, quanto mais desenvolvida estiver, mais possibilidade terá o roteiro.

A sinopse são as nossas idéias, a defesa das nossas personagens, a expressão escrita da alma da história. *Pode-se considerar a sinopse como o resumo da história que será vivida pelas personagens.* Convém que seja um texto claro e fluido, que goze de uma boa redação. Não é o lugar adequado para poder fazer brilhar o estilo, e embora deva ser atraente e sugestivo, sua qualidade mais determinante é a solidez, porque é sobre a sinopse que se apoia o passo seguinte. Deve ser um texto que 'queira' ser transformado em imagens e diálogos. Uma boa sinopse é o guia perfeito para se obter o roteiro. Por vezes, uma sinopse escrita por um autor pode ser roteirizada por outros. *Sinopsis* provém do grego e sugere uma visão de conjunto, uma olhadela geral. Com a sinopse em mãos, prepara-se a viabilidade de um projeto em todas as suas facetas: produção, mercado, técnica artística e autoria.

Uma sinopse possui conteúdo muito definidos:

1. a temporalidade, ou seja, **o quando**
2. a localização, ou seja, **o onde**
3. o perfil das personagens, ou seja, **o quem**
4. o decurso da ação dramática, ou seja, **o qual**

QUANDO?

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

ONDE?

A localização é indicar em que lugar decorre a história. Num bosque? Em Júpiter? Num quarto? Na redação de um jornal? É preciso também saber quais são as características desse lugar, o que tem de especial. Mas o onde não contém apenas um componente geográfico, com oportunos detalhes sobre o cenário, mas também implica um contexto social e histórico. Um drogado dos nossos dias, na Europa, é



diferente da visão romântica do drogado do princípio do século, para não dizer do século XIX, e, com certeza, será diferente da mesma personagem no ano 2015.

QUEM?

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

Não se deve confundir *protagonista*, *ator secundário* e *componente dramático*.

Hierarquicamente o *protagonista* está em primeiro plano, no centro da ação, e é o mais trabalhado e desenvolvido. O *ator secundário ou coadjuvante* é a personagem que está ao lado do protagonista. Ele nasce à medida que vamos construindo a trama. Por último, o *componente dramático* é um elemento de união, explicação ou solução, sua função é complementar e não tem a profundidade da personagem. O *antagonista* é o contrário do protagonista, o seu oponente.

QUAL?

Se a leitura de uma sinopse não desperta o nosso interesse, tampouco o fará o roteiro ou o produto audiovisual resultante, faltarão emoção. O quarto conteúdo de uma sinopse é a história que vamos contar, criada ou adaptada especialmente para personagens concretas. Em dramaturgia, a história recebe o nome de ação dramática (percurso ou curso da ação dramática). Reforçando o que já expusemos acima, a ação dramática é o conjunto de acontecimentos interrelacionados que se irão resolvendo através das personagens até o desenlace final. Resumindo, a *ação dramática* é a *ficção*.

**QUANDO + ONDE + QUEM + QUAL =
ARGUMENTO OU SINOPSE.**

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

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

ESTRUTURA

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

argumento: um corpo único

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



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

Um bom roteirista distingue-se pela maneira como monta estes fragmentos, pois, não existem novas histórias...o que se considera inovador é a maneira particular, surpreendente, de contar uma história conhecida. Mas o que é uma história? E que têm todas as histórias em comum? Um princípio, um meio e um fim. O princípio corresponde ao primeiro ato, o meio ao segundo ato e o fim ao terceiro ato.

Na estrutura clássica temos os seguintes componentes:

Primeiro ato:

- exposição do problema
 - e/ou - situação desestabilizadora
 - e/ou - uma promessa, uma expectativa
 - e/ou - antecipação de problemas
- APARECE O CONFLITO**

Segundo ato:

- complicação do problema
 - e/ou - piorar a situação
 - e/ou - tentativa de normalização, levando a ação ao limite
- CRISE**

Terceiro ato:

- clímax (ou alteração das expectativas)
- RESOLUÇÃO**

É fácil observar que os três atos têm sua própria estrutura dramática.

CONSTRUÇÃO

Na técnica e arte do roteiro – assim como em todas as técnicas e artes – passamos do pequeno para o grande, partimos da essência para chegar ao todo.

Assim, da story line passamos para a história, de um ser apenas esboçado chegamos à personagem e, de novo aqui, começaremos por um apontamento ou resumo da cena para concluirmos com ela como tal. Devemos conhecer como se dividem dramaticamente as cenas:

Exposição: são as primeiras cenas e servem para nos introduzir a trama e os personagens.

Evolução: cenas em que os roteiristas começam formular a intriga, o que vai acontecer e de que maneira os personagens serão enredados.

Interesse: cenas que o roteirista insere para que suscitem especial atenção no espectador e redobrar seu interesse.

Transição: Cenas que ligam uma situação a outra.

Reviravolta: Cena crucial que transforma o panorama da trama, quando ocorre uma mudança de direção, quando ocorrem as revelações, as surpresas. Enunciam um falso clímax.

Recomeço: todos os dados da intriga já foram lançados e a história conhece um novo início.

Pré-clímax: o tom do filme cresce e a intriga está prestes a se resolver.

Apogeu: sabe-se que a intriga caminha para a resolução.

Clímax: o momento alto do filme, quando há a resolução da intriga.

Encerramento: enuncia-se o destino dos personagens.

Com o que acabamos de ver, um leitor distraído poderia supor que toda estrutura dramática contém sempre a mesma ordem de tipos de cenas. Isto equivale a conceber a estrutura como se se tratasse de uma receita culinária. A ordem dos fatores não é necessariamente a que acabamos de expor. Pode ser modificada ou alterada. Mas o que importa é que tudo corresponda à intencionalidade de aumentar a carga dramática da estrutura, de maneira, que a história resulte mais interesse. Por exemplo, pode-se montar uma estrutura da seguinte maneira:

1. Começamos com uma Reviravolta.
2. Expomos os fatos e os problemas com um flash back (Exposição)
3. Entramos no Clímax.
4. Cenas de Pré-clímax que vão ajudar na interpretação do clímax (outro flash back)
5. Voltamos ao Clímax
6. Cenas de Encerramento.

Flash back – A narrativa no cinema não conhece os tempos da narrativa escrita (passado, presente, futuro), ela conta tudo no presente! Podemos definir o flash back como a volta ao passado no cinema. Tenta-se indicar a volta ao passado por diversos procedimentos de encadeamentos e deformações da imagem – turvamento , mudança de cor, etc. – mas mesmo em preto-e-branco o espectador segue a ação no presente. O importante é que ele compreenda que se voltou atrás.

DIÁLOGO

Etimologicamente, diálogo deriva do grego *dialogos*, que equivale a conversa.

Mais concretamente, diálogo é o *intercâmbio discursivo* entre as *personagens*.

Como *conversa*, afasta-se das outras categorias de discurso dramático.

O ofício de escrever um diálogo é comparável ao trabalho de um relojoeiro: o autor vai tecendo, com muito cuidado, os diversos sentimentos das personagens, urdindo uma rede de dados e significados. Vemos, pois, que o diálogo tem que ter emoção, intuição e informação (da ficção).

Uma das principais qualidades do teatro é precisamente a perfeição do diálogo. Além disso, para escrever corretamente é necessário, antes de mais nada, ser *um bom ouvinte*; e, para o ser, o autor tem de captar tudo o que diz à sua volta, em qualquer ambiente.

As principais funções do diálogo são:

- Fazer a ação progredir
- Revelar os conflitos e o estado emocional dos personagens
- Comentar a ação
- Caracterizar a personagem que fala e a que escuta
- Ter uma dimensão de implícito (subtexto)

Não se pode dizer muito acerca da elaboração de um diálogo; é mais uma questão de sensibilidade e talento do que algo que tenha a ver com a informação teórica. A melhor prática para escrever bons diálogos é ler bom teatro, bons roteiros e, sobretudo, escutar o que se diz à nossa volta.

O OBJETIVO E A FUNÇÃO DA CENA

Toda cena tem um ponto capital, que é a sua razão de ser, e pode estar no diálogo, na imagem, no som, nas personagens, no tempo da cena ou em qualquer outro aspecto. O roteirista deve conhecer o *objetivo dramático de uma cena*; e o diretor, através da direção e da montagem, deve cumpri-lo. Quando vimos o produto audiovisual terminado, constataremos se a realização atingiu ou não o objetivo dramático desejado. Se assim for, poderemos dizer que a cena alcançou a sua função dramática.

FORMAS E FORMATOS DO ROTEIRO FINAL

Costuma-se dizer que o roteiro final é mais do que um texto, é uma ferramenta de trabalho que pode ter várias formas e formatos. É bom recordar as palavras de Wells Root: “Um bom escritor nunca foi despedido de Hollywood por não conhecer os ângulos de uma câmera. O que produtores, diretores e autores procuram num roteiro são personagens, emoções, risos, fantasias, conflitos e idéias. E a eles cabe traduzir isto para a tela”.

Capa

Quando fazemos um roteiro, a última coisa que escrevemos é a capa, a página de rosto ou frontispício, que deverá incluir as seguintes informações:

- a. título do filme ou programa de televisão
- b. nome do autor
- c. endereço e número do telefone do autor
- d. número de cenas ou seqüências
- e. duração do espetáculo
- f. data da entrega
- g. número de páginas
- h. nome da firma ou pessoa a quem se entrega o roteiro
- i. tipo de trabalho: adaptação, argumento ou primeiro roteiro
- j. se é original: se é um drama, uma comédia, etc
- k. número de registro de propriedade intelectual (copyright)

Espelho

A penúltima coisa que se faz num roteiro é o que se denomina espelho, ou seja, a folha de produção, que se segue a página de rosto. Através deste espelho nos entendemos com a equipe de produção já que ele contém:

- a. personagens (as que falam e as que não falam)

- b. cenários (interiores)
- c. localizações (exteriores)
- d. figurantes

Formato do roteiro (script) por cenas

Montaremos agora as nossas cenas em folhas standard. A folha standard é um papel dividido verticalmente ao meio, de forma a definir dois campos, um à direita e outro à esquerda. A razão desta divisão é muito simples: transformar o texto do roteiro numa espécie de plano, dividido em áreas específicas, onde cada profissional da equipe encontrará as indicações que lhe dizem respeito.

Assim temos:

no lado esquerdo:

- número de cena
- a identificação da cena (exterior ou interior, lugar, dia ou noite)
- a descrição sumária da ação (conduta da personagem, aparência)
- indicações do movimento de câmara (planos)
- indicação de ambientação geral da cena

no lado direito:

- escreve-se o diálogo, o nome das personagens e as atitudes de interpretação.

Quando um profissional pega um roteiro, gosta de encontrar sua função bem especificada e clara sem que falte informação.