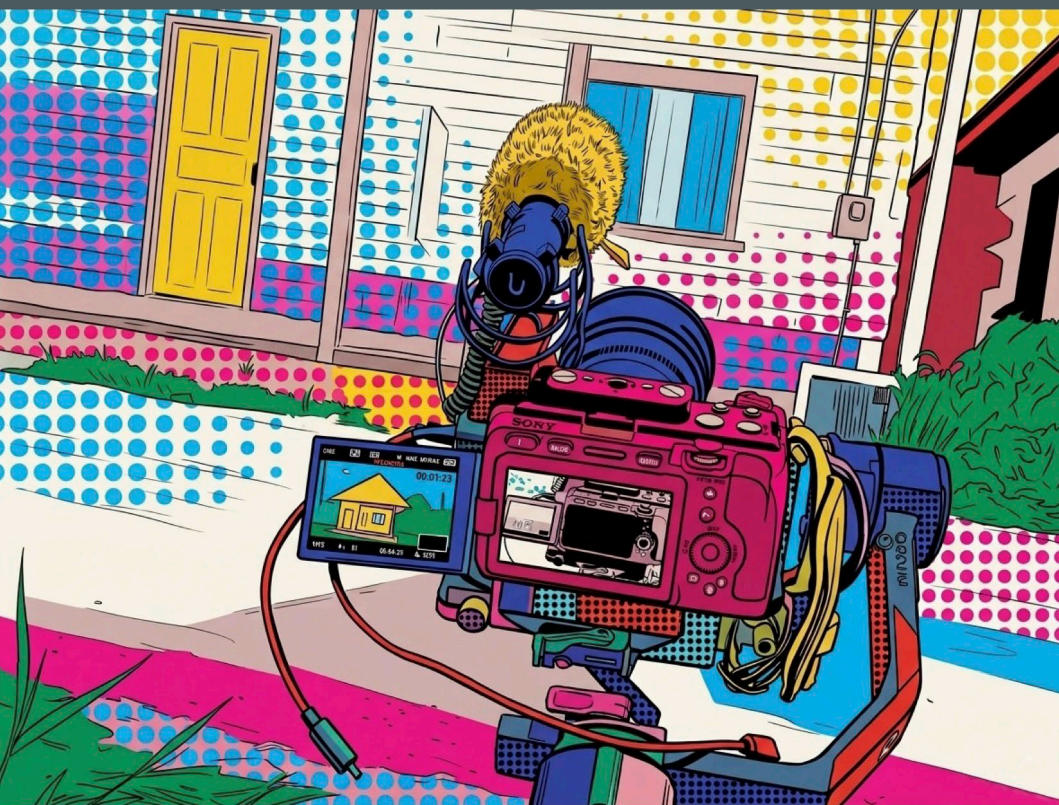


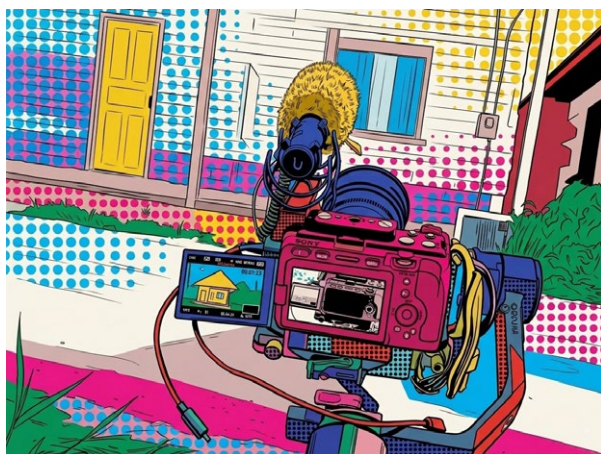
ROTEIRO PARA AUDIOVISUAL



Gian Danton



ROTEIRO PARA AUDIOVISUAL



Gian Danton



Marca de Fantasia
Parahyba - 2026

Roteiro para audiovisual

Gian Danton

Série Veredas, 65. 2026, 96p.

ISBN 978-85-7999-137-0



MARCA DE FANTASIA

Rua João Bosco dos Santos, 50, apto. 903A
Parahyba (João Pessoa), PB. Brasil. 58046-033
marcdefantasia@gmail.com
<https://www.marcdefantasia.com>

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia e um projeto de extensão do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais, do Departamento de Mídias Digitais da UFPB

Editor/designer: Henrique Magalhães

Capa: imagem sobre foto do autor

Revisão técnica: Bertrand Lira

Conselho editorial

Adriano de León - UFPB	Marcelo Bolshaw - UFRN
Alberto Pessoa - UFPB	Marcos Nicolau - UFPB
Edgar Franco - UFG	Marina Magalhães - UFAM
Edgard Guimarães - ITA/SP	Nilton Milanez - UESB
Gazy Andraus - IFSP-Rio Preto	Paulo Ramos - UNIFESP
Heraldo Aparecido Silva - UFPI	Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP
José Domingos - UEPB	Waldomiro Vergueiro - USP

Catálogo na publicação
Elaborada por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

D194r

Danton, Gian

Roteiro para audiovisual / Gian Danton. – João Pessoa: Marca de Fantasia, 2026.

Livro em PDF

ISBN 978-85-7999-137-0

1. Linguagem audiovisual. 2. Roteiro. I. Danton, Gian. II. Título.

CDD 791.43

Índice para catálogo sistemático

I. Linguagem audiovisual

O uso das imagens serve apenas ao estudo, de acordo com o artigo 46 da lei 9610, sem fins comerciais. Os direitos autorais pertencem a seus autores ou detentores.

Sumário

Prefácio	5
Introdução	7
1. Ambientação	9
2. Um relato pessoal	11
3. Personagens	13
4. Conflito	33
5. Ganchos e verossimilhança	38
6. Estruturas narrativas	49
7. A Jornada do herói	56
8. A Jornada do Horror	60
9. Recursos narrativos	62
10. Finalizando a história	69
11. Cena, take, sequência	75
12. Formatando o roteiro	77
Últimas palavras	92
Referências	93



O roteiro como alicerce do olhar audiovisual

É impossível fazer um bom filme com um roteiro ruim. Com essa sentença atribuída a Alfred Hitchcock, Gian Danton abre seu livro de criação de roteiro para audiovisual. Não se trata de algo prosaico, mas de um forte argumento para se mergulhar na elaboração do texto e de suas variantes antes de se lançar por trás das câmeras.

Cinema, vídeo ou qualquer expressão audiovisual não se resumem apenas à imagem, obviamente, ainda que muitas obras prescindam de qualquer elemento verbal. Antes da captação da imagem, existe a ideia; e esta será tanto mais eficaz, podendo resultar em obras melhores, quanto mais precisa for. Para isso, existem diversos métodos de elaboração de roteiro que servem como guia imprescindível para se alcançar uma boa resolução audiovisual. Gian Danton nos oferece o seu.

O livro é repleto de elementos fundamentais para a estruturação narrativa: desde os mais básicos — como a definição de cena, sequência e plano-sequência — aos mais elaborados, a exemplo de *plot twists*, *flash forward*, *flashback* e outros recursos. São muitas nomenclaturas que, a princípio, podem parecer complexas, mas que logo caem sob o domínio de quem busca entender os meandros da linguagem.

O trabalho do autor aborda aspectos fundamentais e incontornáveis para a narrativa, e não apenas a audiovisual. Construção de personagens, cenografia, locação, ritmos e conclusão da obra

são recursos que exigem o domínio do processo para a obtenção do melhor resultado. Sem esse preparo, corre-se o risco de se produzir uma obra que não se sustenta, a despeito das melhores tentativas da direção.

Gian faz, no entanto, uma ressalva: o roteiro para audiovisual é o planejamento do desenvolvimento de uma história, mas não é literatura. Embora utilize recursos literários, o roteiro não pode se deixar levar por abstrações próprias daquela linguagem, que seriam irrealizáveis no audiovisual.

O autor fala com cátedra. Gian possui um forte embasamento na cultura pop, marcada por produções em cinema, televisão e séries, mas também na literatura e nas histórias em quadrinhos. Autor de diversas obras que abordam aspectos dessa cultura multimidiática, é também um renomado roteirista de quadrinhos, premiado em publicações de circulação nacional.

Ressalte-se, ainda, sua formação acadêmica na área de Jornalismo e sua atuação como Professor Adjunto da Universidade Federal do Amapá. Gian Danton é o pseudônimo de Ivan Carlo Andrade de Oliveira, que transita entre os quadrinhos, a literatura fantástica, a ficção científica, a cultura pop e as artes visuais. Um caldeirão de formas de comunicação e artes que o habilita a fazer desta obra um guia essencial para quem busca o domínio da linguagem audiovisual.

Henrique Magalhães

Introdução

“É possível fazer um ótimo filme com um bom roteiro. É possível fazer um bom filme com um bom roteiro. É possível fazer um filme razoável com um bom roteiro. Mas é impossível fazer um bom filme com um roteiro ruim”.

A citação acima, atribuída a Alfred Hitchcock, ressalta a importância fundamental do roteiro no cinema. Ela destaca que o roteiro é o ponto de partida e o alicerce sobre o qual toda a obra se sustenta.

Um exemplo emblemático disso é o filme *O gabinete do Dr. Caligari* (1920), tão crucial para o cinema alemão que, durante muitos anos, o movimento expressionista germânico foi chamado no restante do mundo de “caligarismo”.

O roteiro, de Carl Mayer e Hans Janowitz, narrava a história de um assassino em série que utilizava um sonâmbulo para executar seus crimes. Havia um detalhe macabro: o sonâmbulo, Cesare, era exibido em uma feira de variedades, e quem ele previsse que morreria tornava-se o próximo alvo. O roteiro já previa que os cenários seriam pintados no estilo expressionista — fator decisivo para a produção, pois os produtores acreditaram que cenários pintados tornariam o filme mais barato.

No desfecho original, descobria-se que o assassino era, na verdade, o diretor do manicômio. Essa conclusão incomodou os produtores pela crítica direta à autoridade, o que os levou a contratar Fritz Lang para “suavizar” a trama. A solução encontrada por Lang — uma moldura narrativa revelando que a história era

contada por um interno do hospício — tornou-se um dos *plot twists* mais famosos da história do cinema.

O resultado final desse roteiro, refinado por Mayer, Janowitz e Lang, foi um filme brilhante e um dos primeiros a ser reconhecido como arte. Curiosamente, o diretor, Robert Wiene, nunca havia realizado um trabalho de destaque antes e jamais voltou a produzir algo desse nível. Embora fosse um diretor mediano, o roteiro era tão robusto que tornava a criação uma obra-prima quase inevitável. *O gabinete do Dr. Caligari* é, provavelmente, o melhor exemplo de que a base de tudo é a escrita.

Neste livro, abordaremos o roteiro em seus mais diversos aspectos e técnicas, começando pela definição do ambiente, passando pela construção de personagens e pelo desenvolvimento do conflito. Passaremos também pelo desenvolvimento da verossimilhança no roteiro e pelas estruturas narrativas, assim como os erros mais comuns. Finalmente, falaremos sobre a formatação do roteiro.

Antes de seguirmos, uma dica vital que deve ser lembrada a cada instante: **cinema não é literatura**. Um dos principais erros de roteiristas iniciantes é tentar escrever um roteiro literário. No cinema, uma cena muda pode comunicar muito mais do que páginas de diálogos. Afinal, *O gabinete do Dr. Caligari* era um filme mudo, com pouquíssimas cartelas de texto, e ainda assim transformou-se em um clássico eterno.

I. Ambientação

Eu gosto de começar meus roteiros pela elaboração do cenário. Saber onde e quando se passa a história é fundamental, pois essa informação influenciará todo o resto, incluindo a trama e os personagens.

O k-drama *O rei de porcelana* (2021), por exemplo, só poderia se passar na Coreia de antigamente (ou em outro país com costumes similares). Naquela época, acreditava-se que uma mulher só poderia ter um filho por vez, sob a lógica de que apenas animais tinham ninhadas. Quando a princesa dá à luz gêmeos, o rei ordena a execução da menina, mas a mãe consegue entregá-la a um amigo para salvá-la. Anos depois, sem saber de sua origem nobre, a jovem torna-se serviçal no palácio e conhece o príncipe.



O rei de porcelana é um ótimo exemplo de como a ambientação interfere diretamente na trama

Este, notando a semelhança física, sugere que troquem de lugar por diversão. Contudo, quando o príncipe é morto, a protagonista precisa assumir sua identidade permanentemente. Isso cria uma situação desesperadora: se descobrirem que ela é mulher, tanto ela quanto todos que a ajudaram serão condenados à morte.

Como se vê, é uma trama hipnotizante para o espectador. Mas imagine essa mesma história ambientada no Brasil Imperial: o conflito simplesmente não existiria, pois aqui nunca houve tal estigma contra gêmeos. A ambientação é o que valida o conflito.

Outro exemplo é o episódio *Striking vipers*, da quinta temporada de *Black mirror*. Na história, dois amigos jogam um game de realidade virtual que simula sensações físicas reais. Um joga com um avatar masculino e o outro, feminino. Dentro do jogo, eles se envolvem sexualmente. Acreditando estar apaixonados, eles se encontram na vida real e tentam se beijar, apenas para descobrir que não sentem nada. A atração é exclusiva do ambiente virtual. Esta é uma história que só funciona em um mundo com essa tecnologia, pois o conflito gira em torno da dicotomia entre realidade e virtualidade.

Por um fio (2002), de Joel Schumacher, reforça essa importância. Na trama, um homem fica preso em uma cabine telefônica sob a mira de um atirador de elite: se ele desligar, morre. É um suspense formidável, mas que seria impossível nos dias atuais, com a onipresença dos celulares.

A ambientação interfere inclusive na essência dos personagens. Pense em Gotham City e Metrópolis: Gotham é fria, escura e violenta, espelhando a natureza do Batman. Já Metrópolis é iluminada, otimista e acolhedora, tal qual o Superman.

2. Um relato pessoal

Meu curta-metragem *Magrela* (2026), conta a história de um ajudante de pedreiro que, após muitas dificuldades, compra uma bicicleta nova. No dia da estreia, ela é roubada. A escolha de Macapá como locação foi perfeita por várias razões.

Primeiro, o “gancho” para o segundo ato era uma cena em que o protagonista quase é atropelado e sua bicicleta velha cai em um buraco. Em uma cidade repleta de ciclovias, como Curitiba, isso seria inverossímil. Sugeriram que a história se passasse em Afuá (PA), onde o único veículo permitido é a bicicleta. Porém, Afuá é pequena, monitorada e — curiosamente — quase não registra roubos de bicicletas; ninguém usa cadeados por lá. Macapá oferecia o cenário ideal: poucas ciclovias, altos índices de furtos desse tipo e uma cultura urbana de bicicletas customizadas e cheias de acessórios, o que enriquecia o visual do filme.

A ambientação também serve para reforçar a atmosfera. Em *O iluminado* (1980), de Stanley Kubrick, o cenário opressor antecipa o perigo. Há uma cena em que a cenografia foi arranjada para que as facas na cozinha, ao fundo, apontassem diretamente para o garoto, criando uma ameaça visual constante.

Dicas práticas sobre ambientação:

1. **Economize nas locações:** O excesso de deslocamentos torna a produção cara e lenta.

2. **Pense na coerência geográfica:** Evite anacronismos ou distorções geográficas gritantes (como colocar catedrais góticas

onde elas não existem), a menos que seja uma escolha estética proposital.

3. Aproveite o set ao máximo: Lembre-se de que a equipe leva tempo para preparar luz, câmera e maquiagem. Mudar toda a estrutura para gravar uma cena de apenas 10 segundos é um desperdício de tempo e orçamento. Planeje várias cenas para a mesma locação.

3. Personagens

Outro elemento essencial nas histórias são os **personagens**. Eles podem ser divididos em termos de **importância** e **profundidade**.

Em termos de importância, eles podem ser divididos em **protagonista**, **antagonista**, **secundário** e **figurantes**. Eu também uso a categoria **personagens narrativos**.

O **protagonista** é aquela pessoa com a qual o espectador se identifica, a história é contada a partir do olhar desse personagem. Na série *Bom dia, Verônica* (2020), como o próprio título sugere, a protagonista é a investigadora Verônica.

O protagonista normalmente quer algo, seja a paz no mundo, o fim da violência contra mulheres ou até algo material, como no caso da arca perdida no filme de *Indiana Jones* (1981). Alfred Hitchcock nomeava isso de *Mcguffin*. *Mcguffin* é aquilo que o personagem principal busca e normalmente a trama gira em torno disso.

Em *O falcão maltês*, história de Dashiell Hammett transposta para os cinemas por John Huston em 1941, o *Mcguffin* é uma estatueta de pássaro, que todos procuram.

Nas histórias de *Sandman*, o *Mcguffin* são os objetos de poder do mestre dos sonhos (a algibeira, o elmo e a pedra preciosa) que foram tirados dele quando ele estava preso e precisam ser recuperados.

O *Mcguffin* não precisa ser um objeto. Pode ser, por exemplo, uma construção. Na série espanhola *A catedral do mar*, o *Mcguffin* é a igreja que está sendo construída pelas pessoas pobres

da cidade – a história gira em torno das dificuldades para essa construção.

O *Mcguffin* pode ser até mesmo uma informação. O documentário *Três estranhos idênticos* (2018), dirigido por Tim Wardle, fala de trigêmeos que foram separados no nascimento, mas se reencontram na vida adulta. O *Mcguffin* aqui é a busca por descobrir quem são os pais e por que eles foram separados. Apesar de ser um documentário, a narrativa cria todo um suspense em torno dessa informação, o que torna a série praticamente uma obra policial.

O **antagonista** é quem vai criar dificuldades para o protagonista na realização de sua missão. O embate entre o protagonista e o antagonista é que gera o conflito.

Na série *Bom dia, Verônica* (2020), o antagonista é o coronel da polícia psicopata que mata mulheres e mantém sua esposa num regime de terror. Como Verônica quer descobrir quem é o assassino das mulheres e impedir que outras mulheres sejam vítimas, ambos os personagens entram em rota de colisão. Em *Indiana Jones e os caçadores da arca perdida* (1981), os antagonistas são os nazistas, que também querem o *Mcguffin*.

É importante lembrar, no entanto, que os antagonistas não são necessariamente pessoas. Pode ser, por exemplo, um evento da natureza, como um terremoto ou um vendaval. Se o protagonista quer chegar a uma festa e uma chuva alaga a cidade, a chuva é a antagonista.

No clássico *Tubarão* (1975), de Steven Spielberg, o antagonista é o tubarão. No seriado *Stranger things* (2016), os antagonistas são os monstros da outra dimensão.

É possível, inclusive, ter mais de um antagonista. Lembram daquele rapaz tentando chegar a uma festa numa noite de tempestade? E se houvesse um assassino profissional tentando matá-lo, sem que ele soubesse?

Um bom antagonista muitas vezes salva o roteiro e chega até mesmo a conquistar o público. Os vilões do Batman são um exemplo. Coringa, Charada, Mulher-Gato e Duas-Caras dão um charme todo especial às histórias. A *graphic novel* *A piada mortal*, embora seja uma história de Batman, é toda focada na relação conflituosa do herói com o Coringa.

Na história em quadrinhos *A última caçada de Kraven*, o roteirista J.M. DeMatteis (com desenhos de Mike Zeck) pegou um vilão menor do Homem-Aranha e o explorou tão bem, dando tanta profundidade a ele, que essa se tornou uma das histórias mais lembradas pelos fãs. A trama, aliás, começa com o vilão matando o herói e enterrando-o.

Em alguns casos, os vilões são tão carismáticos e relevantes que se tornam a principal atração da história. Thanos é um ótimo exemplo. Surgido nas histórias do Capitão Marvel de Jim Starlin, ele morria no final da saga, mas chamou tanta atenção que foi revivido para a série *Warlock*, também de Starlin. No cinema, ele foi o grande responsável pelo sucesso de filmes como *Vingadores: guerra infinita* (2018). Em tempo: nos quadrinhos, Thanos é um personagem muito mais interessante do ponto de vista de construção. Neles, o vilão é apaixonado pela Morte. Sua tentativa de matar metade das criaturas do universo é uma oferenda à amada – o que deixa o personagem muito mais complexo, pois embora seu objetivo seja o extermínio, sua motivação é o amor.

Os **personagens secundários**, ou **coadjuvantes**, são aqueles que convivem com o protagonista. No caso de *Bom dia, Verônica*, são os amigos da delegacia, em especial um legista.

Os personagens secundários são fundamentais para tornar a história mais interessante. O que seria de Peter Parker se não fosse o chefe J.J. Jameson? É justamente a forma injusta com que o chefe trata o fotógrafo que torna boa parte das histórias interessante. Ainda nas histórias do Homem-Aranha, Gwen Stacy

e Mary Jane são personagens fundamentais para as histórias. Especialmente na fase de Stan Lee e John Romita, muito do charme das histórias estava nesse triângulo amoroso.

No seriado *O jovem Sheldon*, a família do garoto gênio é tão bem trabalhada que muitas vezes se torna a parte mais interessante dos episódios (pessoalmente, a minha preferida é a Vovó, uma personagem totalmente fora dos padrões de quando pensamos em uma velhinha). Como resultado, a série ganhou um *spin-off* focado no irmão de Sheldon.

Em *Perdidos no espaço* (1965), o Doutor Smith deveria aparecer apenas em alguns episódios, mas foi interpretado de forma tão carismática pelo ator Jonathan Harris que se tornou um personagem secundário fixo. Há quem acredite inclusive que ele, a certa altura, chegou ao ponto de se tornar o protagonista da série.



Dr. Smith, de *Perdidos no espaço* (1965), é um exemplo de personagem secundário que ganha relevância na história

Na *Turma da Mônica*, o personagem secundário mais famoso é o Xaveco, o que tem levado a diversas piadas. Ele se tornou tão popular que ganhou uma revista, na qual ele também era secundário, já que a revista era estrelada pela irmã, Xabel.

Eu sempre achei que os personagens secundários são importantes, mas só fui realmente ter uma boa noção disso quando fui chamado para escrever a revista *Didi e Lili: geração mangá*. A publicação tinha surgido no rastro dos sucessos *Turma da Mônica jovem* e *Luluzinha teen*. Mas, ao contrário das coirmãs, não vendeu bem. A primeira coisa que fiz ao ser chamado para o projeto foi ler as edições anteriores e percebi um problema sério: as histórias não tinham personagens secundários. Sem um elenco de apoio, as histórias pareciam vazias e sem graça. Parecia também que cada história era isolada da outra, como se elas não fizessem parte do mesmo universo. A primeira coisa que fiz foi criar todo um elenco de personagens secundários, prevendo a forma como cada um iria interagir com Lili. A resposta foi que personagens secundários fixos eram proibidos na série. Eu ainda cheguei a escrever uma edição, mas já sabendo que não daria certo. No número seguinte a revista acabou.

Finalmente temos os **figurantes**. A maioria deles não tem nem mesmo fala. Existem apenas para fazer número. Imagine que o personagem principal está conversando com a esposa num restaurante. Todas as outras pessoas que estão ali são figurantes.

Há um tipo de personagem que tem mais peso que os figurantes e que eu costumo chamar de **personagens narrativos**, pois sua função é puramente narrativa. É o gerente que pergunta ao Mister Bean se ele gostou do prato enquanto ele tenta esconder a comida porque não gostou.

Muitas vezes esse tipo de personagem puramente narrativo pode ganhar corpo a partir da interpretação do ator e ganhar relevância na obra. No meu curta-metragem *Magrela*, dois bandi-

dos roubavam a bicicleta do protagonista. Era apenas um roubo, mas a atuação foi tão boa que essa se tornou uma das cenas mais importantes do filme.

Do ponto de vista de **profundidade**, os personagens podem ser **unidimensionais**, **bidimensionais** e **tridimensionais**.

Os **personagens unidimensionais** costumam ser usados em histórias infantis. As crianças ainda estão desenvolvendo a cognição e têm dificuldade de identificar e distinguir personagens, por isso os personagens devem ter características muito marcantes. Eles são chamados de unidimensionais porque podem ser definidos com uma única palavra. Por exemplo, o Cascão é sujo e a Magali é comilona.

Os melhores exemplos de personagens unidimensionais são os *Smurfs*, cuja principal característica é representada pelo nome do personagem: Gênio, Ranzinza, Robusto, Vaidoso, Desastrado, Poeta, Ator, Habilidoso, Harmonia, Fazendeiro etc.



O Capitão Marvel de *Adventures of Captain Marvel* (1941) é um exemplo de personagem unidimensional

Nos quadrinhos de super-heróis, inicialmente os personagens eram unidimensionais. Um roteirista que foi fundamental para transformá-los em **bidimensionais** foi Stan Lee, daí sua relevância para os quadrinhos norte-americanos.

Stan Lee estabeleceu que todo herói da Marvel deveria ter um *pé de barro*, um defeito que o tornasse mais humano. Assim, por exemplo, o Homem de Ferro é um herói, mas também sofre um grave problema cardíaco; Thor é um deus, mas também é um médico manco; Hulk é um herói, mas também é um monstro; Homem-Aranha é um herói, mas também é um garoto nerd vítima de *bullying*; Demolidor é um herói, mas também é cego.

A **bidimensionalidade** dos seus personagens foi uma das razões que fizeram com que a Marvel deixasse de ser uma editora minúscula, com um editor e uma secretária em uma salinha, para se tornar uma forte concorrente da DC Comics, até finalmente superá-la em vendas.

A virada da Marvel, que vai fazer com que ela se tornasse campeã absoluta de vendas, acontece quando outros criadores começaram a introduzir características nos personagens, tornando-os **tridimensionais**. O melhor exemplo disso é o Demolidor de Frank Miller. Quando assumiu o título, a revista estava prestes a ser cancelada, mas logo galgou popularidade a ponto de se tornar uma das mais vendidas do mercado norte-americano.

O que Frank Miller fez? Transformou o Demolidor em um personagem complexo, com várias facetas. Stan Lee já tinha estabelecido que o Demolidor era um herói, mas também era cego. Miller acrescentou que o personagem também odiava o pai, pois este o obrigara a ficar em casa estudando enquanto as outras crianças se divertiam na rua. Mas, como um bom católico, Matt Murdock sente que deve amar o pai, o que causa um conflito interno que muitas vezes o leva à beira da loucura.

Miller acrescentou mais um conflito ao personagem: ele também é apaixonado por Elektra, uma assassina profissional. Um herói apaixonado por uma assassina profissional! O Demolidor de Miller é um personagem tão complexo e interessante que os leitores logo transformaram o autor num astro.

No cinema, um exemplo clássico de personagem tridimensional é o protagonista de *O homem que ri* (1928), de Paul Leni. Apesar da aparência grotesca, o personagem é trágico e bondoso. O filme influenciou a criação do Coringa.



O homem que ri, filme de Paul Leni, mostra um exemplo de personagem tridimensional

Uma boa definição dos personagens é tão importante que muitas vezes a trama pode girar inteiramente em torno dessas características. No K-drama *Uma advogada extraordinária* (2022), as histórias todas giram em torno do fato de a personagem ser autista. Em outro K-drama, *Sorriso real* (2023), toda a

trama gira em torno da protagonista ter um sorriso bonito e seu patrão nunca sorrir.

Em *Janela indiscreta* (1954), de Alfred Hitchcock, temos mais um exemplo de uma trama que gira em torno de uma característica do personagem. Na história, um fotógrafo profissional está confinado em seu apartamento depois de quebrar a perna. Para se distrair, ele passa a vigiar a vizinhança com a sua teleobjetiva. Isso faz com que ele descubra o que parece ser um assassinato.



Em *Janela indiscreta*, de Alfred Hitchcock, toda a trama gira em torno do personagem estar com a perna quebrada

As características do personagem podem muitas vezes ser representadas por algo visual, seja um objeto ou um gesto recorrente. É o **Leitmotiv**.

Leitmotiv era uma expressão da ópera usada para representar a música tema de um determinado personagem. Isso ainda hoje é usado no cinema e na televisão. Quando ouvimos a *Marcha imperial*, por exemplo, sabemos que Darth Vader vai entrar em cena.

Mas com o tempo, o Leitmotiv evoluiu para uma caracterização mais ampla e visual. Por exemplo, quando vemos uma boina xadrez, um cachimbo e uma lupa, lembramos de Sherlock Holmes.

Outro exemplo é Carlitos, de Charles Chaplin. As calças largas amarradas com uma corda, o chapéu, a bengala, o bigode, tudo isso cria uma caracterização universal que tornou o personagem famoso no mundo inteiro.



O personagem Carlitos é um ótimo exemplo de caracterização visual

Em roteiro audiovisual, portanto, Leitmotiv tem sido usado para se referir a uma ação ou objeto recorrente que expressa os sentimentos ou o estado de espírito do personagem, ou até mesmo uma mudança nesse estado. Em *Sorriso real* (2023), a protagonista é caracterizada pelo belíssimo sorriso. Já o interesse romântico dela, e também chefe, é caracterizado por nunca sorrir.

Em *Jornada nas estrelas* (1966), Spock é caracterizado por nunca demonstrar emoções, algo que, graças à genialidade do ator Leonard Nimoy, se refletiu até no seu gestual. Em determinado episódio o roteiro pedia que ele desse um soco num outro personagem. Nimoy achou que um soco era um gesto muito emocional e inventou o *Toque vulcano*, que faz a pessoa desmaiar apenas com um apertar de dedos.

O Leitmotiv pode, por exemplo, representar uma mudança no personagem. Em *A montanha dos sete abutres* (1951), de Billy Wilder, um jornalista antiético, Charles Tatum, está no fundo do poço quando chega numa pequena cidade do interior dos EUA e pede emprego no jornal local. O dono do jornal é caracterizado visualmente por usar cinto e suspensórios – ou seja, é alguém que sempre checa tudo duas vezes.



Em *A montanha dos sete abutres*, os suspensórios representam a ética jornalística

Tatum passa a usar também cinto e suspensórios, representação visual de que ele se adequou à filosofia do jornal e passou

a trabalhar de forma ética. Entretanto, quando ele descobre um homem preso numa mina, ele passa a fazer de tudo para atrasar o resgate e conseguir, assim, um furo de reportagem que o coloque de novo no radar dos grandes jornais. Ao ser confrontado pelo dono do jornal, ele joga os suspensórios no lixo. Os suspensórios representam aqui a ética jornalística. Jogá-los fora demonstra que a partir daquele momento o protagonista será capaz de qualquer coisa para conseguir seus objetivos.

Em *Aconteceu Naquela Noite* (1934), de Frank Capra, acompanhamos uma moça rica que está fugindo do pai, indo para Nova York incógnita para impedir que seu pai anule seu casamento com um avião. No meio do caminho ela conhece um jornalista, que se oferece para ajudá-la em troca de exclusividade sobre a história. Quando o ônibus para em um hotel, os dois, sem dinheiro, alugam um único chalé e o jornalista estende um cobertor no meio do quarto para separá-los e diz que é a “*Muralha de Jericó*”.



Em *Aconteceu naquela noite*, a “*Muralha de Jericó*” representa a tensão sexual entre os personagens

Foi uma forma esperta de Capra burlar a censura da época (afinal, um casal não casado dormindo juntos no mesmo quarto não era bem visto pela sociedade americana), mas acabou se tornando um Leitmotiv que expressava a tensão entre os dois, inclusive a tensão sexual. No final do filme, a queda da muralha de Jericó simboliza o fim da tensão e a união sexual dos dois.

Ao criar um personagem é importante ter uma percepção ampla dele, de sua história e suas características. O personagem tem família? Qual a relação dele com os pais? Toda a primeira trilogia de *Star wars* é baseada na relação conflituosa entre pais e filhos. Ele trabalha, estuda? Tem alguma característica psicológica, como uma fobia ou transtorno? O personagem se expressa de alguma maneira específica? O personagem Odorico Paraguaçu, da novela *O bem amado*, era famoso por seus neologismos, como “apenasmente”, “defuntice compulsória”, “namorismo”, “agoramente” e frases empoladas, como “Botando de lado os entretantos e partindo para os finalmentes”.

Uma pergunta comum é: como criar personagens? Há vários métodos para isso.

Um deles é a **observação**. Observar pessoas interessantes à sua volta e criar personagens baseados nelas. Maurício de Sousa fez isso. Cascão e Cebolinha eram colegas de infância. Mônica e Magali eram filhas do quadrinista.

Observe as pessoas, seja na rua, no metrô, no ônibus ou nas lojas. Há muitos personagens por aí, prontos para serem capturados por uma mente criativa.

Certa vez, por exemplo, eu estava com a minha esposa em uma loja nos arredores da Praça da República, em São Paulo, um local caracterizado pelas lojas de imigrantes africanos, com roupas típicas. A vendedora da loja ao lado me chamou a atenção por usar uma burca, vestimenta que cobre o corpo inteiro, deixando apenas os olhos de fora. A roupa dela parecia afastar os clientes;

a dona da loja, percebendo isso, reclamou com ela. A garota, então, ofereceu-se para pegar uma placa da loja e balançar na rua, chamando os clientes.

Havia toda uma história ali. Talvez ela viesse de uma família muito tradicional, na qual o pai era contrário ao trabalho da filha, de modo que ela só conseguiu esse emprego graças à insistência da mãe. Ela sabe que essa é a única oportunidade que terá de ter uma vida independente e que, se fracassar, ficará para sempre trancada em casa. Por isso, fará o possível para agradar a chefe e se manter no emprego. Estava ali o enredo de toda uma série.

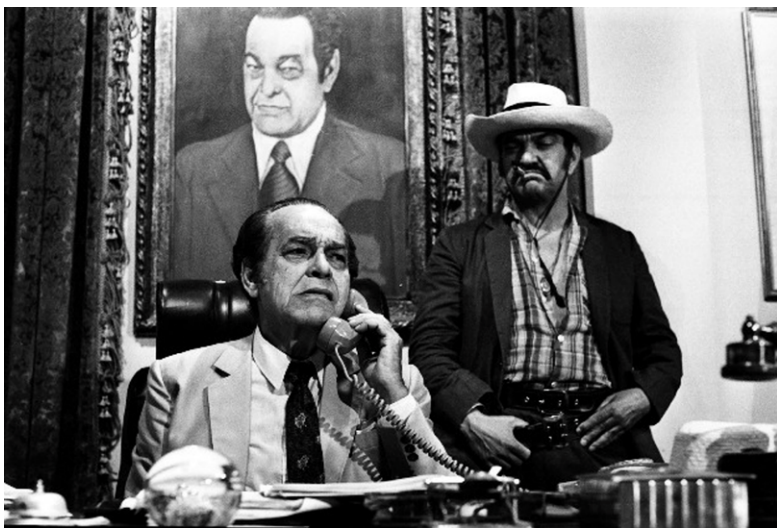
Imaginemos agora uma garota no metrô. Ela tem cabelos curtos, pintados de lilás, e um piercing no nariz. Olha insistentemente para o relógio e para as pessoas que estão saindo. Quem ela está esperando? Um parente? Um amigo? Um namorado? Talvez seja um encontro às escuras. Talvez uma amiga a tenha advertido sobre o perigo desse tipo de encontro, o que pode ter provocado o rompimento entre elas. Talvez a pessoa que ela espera seja um rapaz bem-intencionado e apaixonado, mas que sofre de uma doença mortal. Ou talvez seja um antagonista perigoso, um psicopata que marca encontros para sequestrar garotas.

Há dezenas de histórias ali, nessa simples imagem da garota esperando alguém no metrô. Quando sua mente estiver acostuada, você será capaz de construir premissas poderosas apenas através da observação cotidiana.

Eu costumo usar muito esse método, especialmente para personagens menores. No filme *Magrela*, por exemplo, o protagonista tenta recuperar a bicicleta falando com o assessor de uma deputada e é humilhado. Essa era a premissa da cena. Para construí-la, lembrei de certa vez em que fui falar com uma “autoridade” e ela, para demonstrar superioridade, ficava alternando entre falar comigo e falar com alguém no celular. Pronto: ficou estabelecido que o assessor agiria da mesma forma.

Outro método é o uso de **estereótipos**. Estereótipos são visões generalistas de um determinado grupo de pessoas. Um exemplo é o político corrupto, o puxa-saco etc.

Um grande mestre dos estereótipos era o dramaturgo e roteirista brasileiro Dias Gomes. Em *O bem-amado* (1973) – que começou como peça de teatro, depois novela e depois série – ele desfila uma grande variedade de estereótipos engraçadíssimos, do prefeito corrupto que fazia de conta que estava falando difícil quando não estava dizendo nada relevante, às irmãs Cajazeiras, que o idolatravam.



O bem-amado é um bom exemplo de como usar estereótipos

O próprio Dias Gomes, no entanto, sabia fazer humor ao quebrar com uma imagem estereotipada. Exemplo disso é Zeca Diabo, também de *O bem-amado*. Zeca Diabo é um assassino profissional, mas é também uma pessoa doce e é totalmente submisso à mãe.

Embora os estereótipos possam ser muito úteis no humor, é necessário tomar cuidado com eles, pois podem ser ofensivos. No meu filme *Magrela*, o roteiro previa que o personagem principal

gaguejasse ao falar com autoridades, um Leitmotiv para demonstrar sua condição subalterna e submissa. Entretanto, a atuação exagerada do ator estava transformando essa característica em um elemento de humor, resvalando no estereótipo do gago como motivo de piada. Foi necessário ajustar a atuação para que ela não tivesse esse efeito.

Finalmente temos os **arquétipos**. Os arquétipos são baseados na teoria do psicólogo suíço Carl Gustav Jung, segundo o qual as histórias ancestrais revelam aspectos de nossa psique. Como os arquétipos fazem parte do inconsciente coletivo, eles se reproduzem em histórias de várias culturas, em pontos diferentes do mundo.

A teoria dos arquétipos é muito mais complexa e aconselho aos candidatos a roteiristas a lerem textos de Jung e sobre Jung, mas aqui vamos apresentar uma versão mais simplificada.

Um arquétipo básico, comum a quase todas as histórias, é o **Herói**. Pegaremos aqui alguns exemplos famosos: o Homem-Aranha, Luke Skywalker (de *Star wars*), o gato de *Flow* e Frodo (de *O senhor dos anéis*). O Herói é quem embarca numa *Jornada de transformação* e é, normalmente, o protagonista da história. O Herói normalmente tem uma falha, um defeito, que será resolvido ao longo da jornada a partir do que ele aprendeu.

É muito comum que a história seja uma jornada de crescimento e individuação que inicia com o distanciamento dos pais. O Herói precisa sair do conforto da família para se tornar alguém completo, um adulto saudável e independente. Normalmente ele reluta, com medo do mundo lá fora, mas algo o obriga a embarcar na aventura. É a inundação em *Flow*, que obriga o gato a sair da sua vida pacata, é a aranha que pica Peter Parker ou qualquer outro fato.

O **Guardião do portal**, outro arquétipo, é alguém que tenta impedir o herói de seguir na jornada, fazendo-o balançar entre

o conforto do lar e as incertezas do mundo lá fora. É a Tia May, convencida de que o sobrinho é alguém doente e que não pode sair à noite ou no frio, são os tios de Luke Skywalker que falam das vantagens da fazenda. Muitas vezes o Guardião do Portal é, literalmente, um porteiro, como Heimdall, o guardião da Ponte do Arco-Íris nas histórias de Thor.



Robin Hood, filme dirigido por Allan Dwan, de 1922, é um exemplo clássico de herói

O herói normalmente tem um **Mentor**, um arquétipo que lhe passa ensinamentos, armas e outros objetos que serão úteis durante a jornada. É uma figura de sabedoria. O Professor Xavier, dos *X-men*, é um típico Mentor. Ele retira os seus pupilos da casa dos pais e os leva para a escola onde os ensina a lidar com seus poderes. Em *Star wars* esse papel é exercido primeiramente por Obi-Wan Kenobi e, quando ele morre, por Mestre Yoda. São os dois que dão a Luke a espada de luz e que lhe ensinam como lidar com suas habilidades especiais.



Em *X-men* O Professor Xavier é um exemplo de mentor

Um Mentor inusitado é a capivara no filme *Flow* (2024). Não por acaso ela é a primeira a ocupar o barco que irá salvar os animais. Sem dizer uma única palavra ela ensina aos outros a importância da amizade e da colaboração.

Muitas vezes a função do Mentor não é apresentar respostas, mas trazer questionamentos, levando o herói (os heróis) a encontrar as respostas por si mesmos. O Mestre dos Magos é um ótimo exemplo desse tipo. Em *He-man* o personagem que exerce essa função é tão óbvio que se chama... Mentor!

O arquétipo do **Camaleão** se refere a um personagem dúbio, imprevisível, que muda de lado. Eles podem estar em determinado momento lutando ao lado dos heróis para, no momento seguinte, lutar contra eles. Esse caráter imprevisível faz com que eles sejam personagens muito interessantes e carismáticos. O personagem Loki é um ótimo exemplo. Nos filmes da Marvel ele muitas vezes age como vilão e outras vezes como herói.

A personagem Arlequina tem um comportamento tão errático e carismático que se tornou a grande estrela do *Esquadrão suicida* (2016), dirigido por David Ayer, e até hoje gera dúvidas: ela

é heroína ou vilã? O personagem Duas-Caras, das histórias de Batman, tem essa oscilação entre herói e vilão caracterizada por um objeto: é a moeda riscada que decide seu comportamento. Ele joga a moeda. Se cair o lado normal, ele agirá de forma boa. Se cair o lado riscado, ele agirá como vilão.

Jung dizia que boa parte dos nossos problemas psicológicos ocorrem porque mandamos para o inconsciente situações com as quais não conseguimos lidar. Mas isso não resolve o problema, pelo contrário. O arquétipo da **Sombra** representa esse aspecto reprimido da psique. Darth Vader, por exemplo, representa o lado sombrio de Luke, que poderá ceder ao lado maligno da força – ou não.

Na história em quadrinhos *A piada mortal*, o roteirista Alan Moore explora a relação entre Batman e Coringa apresentando o vilão como a Sombra do Batman. Afinal, poderia o herói também ceder à loucura como o palhaço do crime? Algo que tem se estabelecido nos quadrinhos modernos é que só Bruce Banner poderia se transformar no Hulk. A razão disso é que o cientista, quando era criança, sofreu abusos do pai, mas reprimiu isso, esquecendo. Quando foi bombardeado com raios gama, esse lado reprimido de sua psique veio à tona como um monstro extremamente violento e imprevisível. O Hulk é a Sombra de Bruce Banner.

No final, a elaboração de personagens pode levar em conta todos esses métodos e mais a experiência pessoal do escritor/roteirista.

Uma dica importante: lembre-se de que quantos mais personagens, maior vai ser a dificuldade da produção de conseguir o elenco – e maiores os custos. Muitas vezes, juntar personagens menos importantes pode ser uma boa solução. No filme *Magrela* tínhamos vários amigos de trabalho do protagonista, cada um com pequenas falas. Na audição, ao perceber que teríamos poucos atores homens à disposição, decidi unir esses vários perso-

nagens em um só: Benedito, o melhor amigo de Raymundo. Foi a melhor coisa que eu poderia ter feito. O personagem ganhou corpo e profundidade. Além disso, a química do ator com o protagonista era tão boa que algumas cenas pequenas, puramente narrativas, tornaram-se hilárias graças à interação dos dois.

Outra dica, e essa aqui é para usar como um lema: **não conte, mostre** (*show, don't tell*). Audiovisual não é literatura. Mostrar que um personagem é arrogante através de imagens, gestos e falas é muito melhor do que uma narração em *off* ou um diálogo dizendo isso.

Em *Magrela* havia uma cena em que era importante mostrar que determinado personagem era casado. Em vez de colocar alguém dizendo isso, nós simplesmente produzimos uma foto do casamento e colocamos em cima da mesa dele. Isso é *mostrar, não contar*.

Um dos melhores exemplos do *mostrar, não contar* é a abertura do filme *Up: altas aventuras* (2009), de Pete Docter. A sequência inteira não tem uma fala, mas sabemos tudo sobre o personagem: seu casamento, sua personalidade, o sonho de visitar a América do Sul, a viagem sempre adiada, a morte da esposa... está tudo lá. Destaque para a cena do casamento, em que as duas famílias refletem as personalidades de cada um: a esposa alegre e empolgada, e o esposo contido e sóbrio.

4. Conflito

Todo protagonista quer ou precisa de algo, seja justiça, a paz mundial, uma relíquia antiga, participar de uma festa ou simplesmente sobreviver em uma ilha deserta. O **conflito** são as dificuldades encontradas pelo protagonista em conseguir o que quer ou precisa. O conflito pode ser representado por um personagem ou um grupo de personagens que quer a mesma coisa que quer o herói, como os nazistas nas histórias de Indiana Jones, ou pode ser uma rival que disputa o coração do interesse romântico da mocinha. Em alguns casos, é o protagonista que tem algo que o antagonista quer, como acontece no desenho animado *Bob Esponja*, em que Plankton quer a fórmula secreta do hambúrguer de siri.

O conflito é a base da história, é o que gera interesse no espectador. Uma história sem conflito é provavelmente a coisa mais chata que você poderia imaginar.

Mas o conflito não é representado apenas pelo embate com um personagem rival. O conflito pode ser interno, por exemplo, como numa história de um escritor em crise de criatividade. O conflito pode ser também um fenômeno da natureza, como no filme *Twister* (1996), de Jan de Bont, em que os protagonistas enfrentam um tornado.

Uma história, aliás, pode envolver mais de um tipo de conflito. Na *graphic novel* *A piada mortal*, que serviu como base para o filme *Batman: o cavaleiro das trevas* (2008), de Christopher Nolan, vemos tanto o conflito psicológico do Batman quanto o conflito dele com o Coringa (e ambos os conflitos estão relacionados).



Um exemplo de conflito contra um fenômeno da natureza:
Buster Keaton enfrenta um tufão em *Marinheiro por descuido* (1928)

As histórias em quadrinhos do *Quarteto Fantástico*, de Jack Kirby e Stan Lee, se tornaram célebres por unirem tanto o conflito familiar (os personagens viviam brigando entre si) quanto o conflito externo (os vilões e seus planos malignos).

Quanto maior o obstáculo enfrentado pelo protagonista, maior o suspense e maior o interesse do espectador.

Aqui é importante definir o que é **suspense** e diferenciá-lo do susto. Imagine uma cena em que duas pessoas estão conversando num bar. De repente explode uma bomba embaixo da mesa. Isso é susto. Mas imagine que a cena mostra as duas pessoas no bar, depois a câmera mostra uma bomba abaixo da mesa. Isso é suspense, pois não sabemos se a bomba irá explodir ou não e se os dois personagens irão se salvar.

O suspense surge da falta de informação sobre o que acontecerá a seguir, o que gera interesse. Se conseguimos adivinhar o

curso dos acontecimentos, não existe suspense e, portanto, não há interesse. Em uma luta de uma pessoa forte contra um personagem fraco, se o forte vencer, isso seria previsível e, portanto, não gera nenhum interesse. Entretanto, se o personagem fraco e pequeno vencer graças a um estratagema, isso é surpreendente. Essa é a razão pela qual a história de Davi e Golias é tão famosa: o fato de o resultado dessa contenda ser tão surpreendente.



Superman representa o processo de identificação-projeção. Nós nos identificamos com Clark Kent e nos projetamos no Superman

Já se perguntou por que gostamos de histórias? Por que gostamos mais de um determinado personagem e não de outros? Tudo gira em torno de um processo de **identificação-projeção**. Nós gostamos de personagens com os quais nos identificamos. Não é à toa que o Homem-Aranha é tão famoso. Quem não se identifica com o personagem pobre que tem problemas para pagar o aluguel enquanto leva foras da namorada? O leitor pensa: “eu já passei por isso, esse cara é como eu!”. Mas o pobre e raquítico Peter Parker é também o herói Homem-Aranha, capaz de grandes proezas. Quando ele salva a cidade, é como se nós também

No filme *À procura da felicidade* (2007), de Gabriele Muccino, acompanhamos o personagem Christopher Gardner, interpretado por Will Smith, que enfrenta todos os tipos de dificuldades para conseguir um emprego em uma grande empresa. O espectador vive com ele todas essas tribulações e, quando ele finalmente triunfa, o espectador triunfa junto com ele.

A mulher que se sente solitária e sem amor se identifica com a mocinha da novela e suas dificuldades para realizar um grande amor. Quando finalmente a mocinha se casa com o “homem perfeito”, é como se aquela mulher também estivesse realizando essa fantasia romântica. Quem nunca entrou triste e depressivo no cinema e saiu de lá feliz e confiante?

A questão aí é que quanto maior a dificuldade enfrentada pelo protagonista, maior a identificação e mais profundo é o processo de catarse. Além, é claro, de que quanto maior o obstáculo, maior o suspense sobre o resultado.

Um tipo de histórias que costuma gerar grande interesse são aquelas focadas em golpistas que, com inteligência e esperteza, conseguem passar a perna em personagens ricos e malvados.

Um exemplo perfeito dessa modalidade é o filme *Golpe de mestre* (1973), de George Roy Hill. Nele, Robert Redford pretende dar um golpe em um mafioso como vingança por ele ter matado seu parceiro. Ele se junta ao personagem de Paul Newman em um plano intricado que tem tudo para dar errado – e passamos o tempo todo achando que de fato tudo vai dar errado. Inclusive uma das últimas cenas é exatamente o golpe dando errado. Depois descobrimos que tudo, até o que deu errado, fazia parte do plano. No final, nós ficamos admirados com a inteligência e esperteza dos dois golpistas e partilhamos com eles a vitória.

5. Ganchos e verossimilhança

Os **ganchos** são chamados assim porque eles «puxam» a trama ou parte da trama, sendo muitas vezes uma pista do que virá a seguir. O gancho pode ser usado para atrair a atenção do leitor, por exemplo, quando a história começa pelo meio (*in media res*), mostrando o início de uma cena de ação ou de grande tensão emocional, para só depois voltar para a narrativa normal. Mas o gancho também pode ser apresentado de forma mais orgânica e menos abrupta, preparando o espectador para o que virá a seguir.



Nos quadrinhos, a Fênix se torna maligna através de um processo gradual. No filme, tudo acontece abruptamente

Um bom exemplo dessa construção lenta é a *Saga da Fênix Negra*, a mais famosa história dos *X-men*. Nos quadrinhos, os ganchos vieram muito antes da história em si. Os leitores acompanharam durante meses Jean Grey tendo alucinações sobre

uma versão sua na era vitoriana, maligna a ponto de caçar um homem e matá-lo. Quando finalmente emerge o lado sombrio da heroína, os leitores estavam preparados e aceitaram essa versão como algo inevitável diante do que vinha sendo mostrado.

Já no filme *X-men: Fênix Negra*, dirigido por Simon Kinberg e lançado em 2019, tudo acontece tão rápido e sem preparação que o espectador se pergunta: “Afinal, o que está acontecendo? Por que a heroína se tornou uma vilã?”

Nos filmes policiais, os ganchos são fundamentais para a resolução da trama. No clássico *O falcão maltês* (1941), de John Huston, o detetive Sam Spade vê a etiqueta do chapéu de sua cliente e percebe que ele foi comprado em Hong Kong, local onde ela diz nunca ter ido, o que o fará deduzir que ela está mentindo. Essa descoberta o levará a concluir que ela matou seu parceiro.

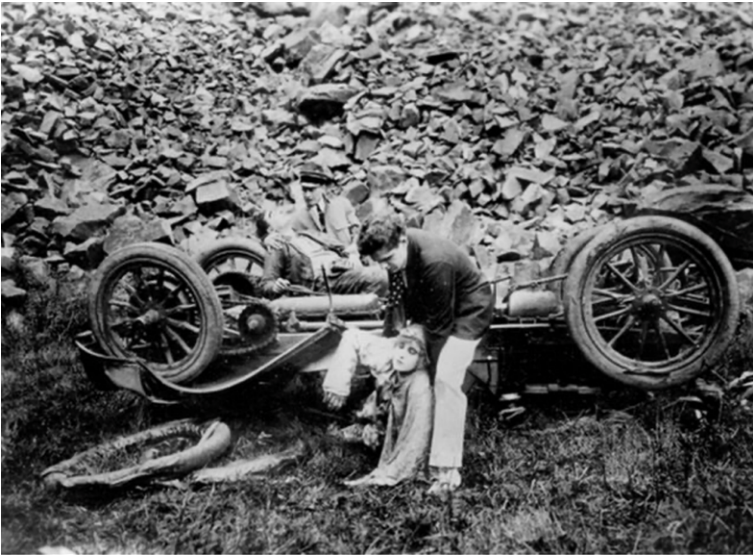
Em *O sexto sentido* (1999), de M. Night Shyamalan, há vários ganchos de que o psicólogo que ajuda o menino está morto: o medo que o garoto tem dele no início, o fato de ele não falar com mais ninguém além do garoto... as pistas estão todas lá. Aliás, a história começa com o psicólogo sendo baleado!

Há um tipo específico de gancho que originalmente se chama *cliffhanger*, uma palavra em inglês que significa “pendurado no abismo”. O termo é uma referência aos seriados de matinê em que os episódios terminavam, inevitavelmente, com os heróis em apuros, muitas vezes literalmente pendurados, prontos a cair de um prédio ou de um despenhadeiro. A ideia do *cliffhanger* é deixar o leitor angustiado sobre o que virá a seguir.

No Brasil, normalmente é usado o termo gancho para o *cliffhanger*, de modo que, para diferenciá-los, usaremos aqui a expressão gancho de suspense.

O **gancho de suspense** é a base das histórias seriadas. Todo capítulo de novela termina com uma situação inusitada ou perigosa, que instiga o espectador a assistir ao episódio seguinte. O

motorista irá atirar no patrão? O marido irá descobrir que está sendo traído pela esposa? O protagonista irá descobrir que é filho do dono da empresa para a qual trabalha? Claro que o gancho principal, mais instigante, é deixado para o último capítulo. A pergunta “Quem matou Odete Roitman?” só foi respondida no último capítulo de *Vale tudo*.



Os ganchos de suspense eram usados no final de cada episódio dos seriados da matinê, como *The perils of Pauline*, de 1914

Nos quadrinhos, o gancho de suspense tem sido usado de forma recorrente. É comum, por exemplo, a revista terminar com uma situação do tipo para fazer o leitor comprar o número seguinte: várias pessoas estão se aproximando para tirar a máscara do Homem-Aranha. Vão descobrir a identidade dele? Na Europa, onde as histórias são publicadas de forma seriada em revistas e só depois reunidas em álbuns, cada página tem que terminar, inevitavelmente, com um gancho.

Um conceito muito usado na confecção de roteiros é o da **Arma de Tchekhov**. Esse dramaturgo russo dizia que, se colocamos uma arma pendurada na parede no primeiro ato, ela deveria disparar no segundo ato. Isso é tanto um preceito de **economia narrativa** — não colocar no roteiro nada que de fato não vá contribuir para a trama — quanto uma dica a respeito dos ganchos.

Toda vez que o diretor faz um **plano detalhe** de um objeto, pode ter certeza de que aquele objeto será relevante lá na frente. O plano detalhe é um gancho, preparando o leitor para o que virá a seguir.

Mas isso se aplica não só a objetos. Também sons podem ser ganchos. Em *M, o vampiro de Düsseldorf* (1931), de Fritz Lang, o assassino de crianças sempre aparece assoviando uma canção. Pode parecer algo aleatório ou de pouca importância, mas esse detalhe será fundamental para a resolução da trama. É graças a isso que um mendigo cego o identifica.



Em *M, O vampiro de Düsseldorf*, o assovio do assassino é o que faz com que ele seja reconhecido

Os ganchos são elementos essenciais do **pacto de verossimilhança**. O espectador, quando entra no cinema, inicialmente não acredita na história que está sendo contada, ainda mais

se for uma trama sobrenatural ou de fantasia. Mas aos poucos ele vai sendo conquistado e começa a acreditar em tudo que está sendo exibido — seja Indiana Jones caindo de uma cachoeira e sobrevivendo, seja Luke Skywalker destruindo a Estrela da Morte com um único tiro.



Os cenários distorcidos de *O gabinete do Doutor Caligari* (1920), mostram que o espectador aceita até mesmo realidades fantásticas, desde que a coerência interna (verossimilhança) seja mantida

Verossimilhança não significa ser real, significa **parecer real**. Algo pode ser real e não ser verossímil. Quando eu e o desenhista Jean Okada começamos a divulgar a nossa série *Exploradores do desconhecido*, um “crítico de internet” disse que a série era ruim porque os astronautas não usavam toquinhas. De fato, os astronautas da vida real usam toquinhas, parecidas com aquelas de natação, por uma questão de segurança — um fio de cabelo no espaço pode virar um problema se entrar em um equipamen-

to. Mas feche os olhos e imagine um astronauta. Dificilmente você pensará em alguém usando uma toquinha. E a razão disso é simples: os astronautas tiram a toquinha quando vão fazer fotos ou filmagens, por razões estéticas. Assim, as toquinhas, embora sejam reais, não são verossímeis.

Os ganchos são elementos essenciais da verossimilhança, pois eles preparam o leitor para o que está por vir, tornando o resultado lógico e orgânico. Quando, em *O falcão maltês* (1941), Sam Spade diz que a cliente que o contratou foi responsável pelo assassinato do sócio, o espectador se lembra do chapéu comprado em Hong Kong e de todas as mentiras dela. Todas essas pistas preparam o espectador para o fato de que ela é a assassina.



Em histórias policiais, como *O Falcão Maltês*, os ganchos indicam quem é o assassino

Há várias formas de estabelecer o pacto de verossimilhança. Uma delas é usar um **personagem cético**, que não acredita no que está acontecendo. Quando ele começa a acreditar, o especta-

dor também acredita. Essa técnica foi usada no filme *1408* (2007), realizado por Mikael Håfström (2007), baseado em um conto de Stephen King. Na história, um escritor é especializado em passar noites em hotéis “assombrados”. Como ele nunca encontrou nada real, tornou-se descrente. Entretanto, coisas estranhas começam a acontecer no novo quarto e ele começa, aos poucos, a acreditar. Conforme ele acredita, o espectador também acredita.

No desenho animado dos *X-men* (1992), a personagem Kitty Pryde cumpriu esse papel. Novata, ela vai aos poucos descobrindo que existem mutantes. Conforme ela se acostuma com essa realidade, o espectador também o faz.

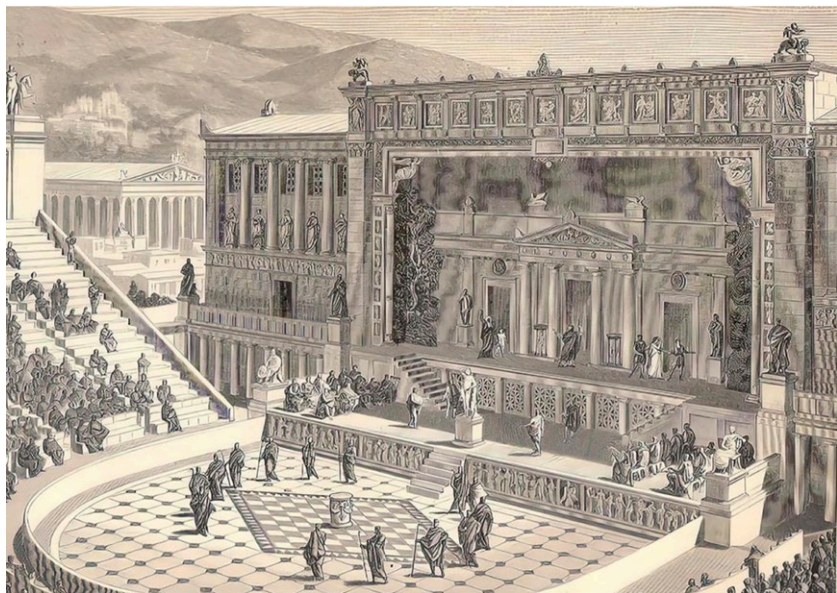
Outro método é fazer o oposto: colocar um **personagem antipático** que descrê do que está acontecendo. Essa técnica foi usada em um episódio de *Além da imaginação* chamado “O marciano”. Como não gostamos do personagem sarcástico que ironiza o trabalho dos policiais, passamos a acreditar na história só para contrariá-lo.

Stephen King é um mestre do terror por nos fazer acreditar em qualquer história, por mais absurda que seja. Exemplo disso é o livro *Pet sematary* (*Cemitério maldito*). A técnica usada é apresentar com tantos detalhes a vida cotidiana do protagonista que começamos a acreditar que ele existe. Uma vez estabelecido que o personagem é verossímil, ele introduz aos poucos os elementos de horror.

A verossimilhança só se mantém quando o espectador sente que existe uma lógica interna na narrativa. Soluções inesperadas e pouco prováveis quebram o pacto e fazem o espectador descreditar da história. Isso tem nome: Deus ex machina.

Deus ex machina era um recurso usado na Grécia antiga e consistia em um ator vestido de Deus que descia ao palco através de uma máquina para resolver a situação. O Deus ex machina ocorre quando a solução não condiz com o que veio antes. Se o

psicólogo de *O sexto sentido* fosse visto conversando com outras pessoas, o espectador não aceitaria que ele estava morto. Ocorre também quando surge uma solução descabida para salvar o herói de uma situação sem saída, como um personagem que nunca foi apresentado surgindo do nada para salvá-lo da forca.



No teatro grego, o *Deus ex machina* era um deus baixado por um guindaste para resolver impasses narrativos. No roteiro moderno, o termo descreve soluções externas e improváveis, apresentadas sem preparação prévia

Mas o *Deus ex machina* também pode ser uma ameaça que surge sem explicação. O melhor exemplo é a saga *A morte do Superman*. Por questões de cronologia com a TV, os roteiristas precisavam de um evento impactante e criaram o Apocalypse (Doomsday): um personagem que surgiu do nada, sem explicação, vencia todos e matava o herói. Era apenas um *deus ex machina*.

Outro erro comum é o **roteirismo**. Esse termo é comum no meio quadrinístico, mas pode também ser aplicado ao audiovisual. Trata-se de quando o roteirista coloca algo na história ape-

nas porque quer, sem uma boa explicação, muitas vezes obrigando personagens a agirem de forma idiota para a trama avançar. Na segunda temporada de *The walking dead*, o desaparecimento de um garoto (Sophia, no original) gera toda a trama porque o menino sai correndo de um esconderijo sem motivo. Seria mais verossímil mostrar que ele era apegado a alguém e correu para buscar essa pessoa. Do modo como foi feito, pareceu forçado.

Há muitos filmes de terror antigos cuja trama gira em torno de um roteirismo, como o protagonista que ignora todos os avisos para não ir a um castelo. Depois, indo contra todos os instintos de sobrevivência e higiene, resolve abrir uma tumba ou um caixão apenas por curiosidade.



Exemplo de roteirismo: Em *The bat* (1926), dirigido por Roland West, a mocinha entra em um quarto escuro armada apenas com uma vela mesmo sentindo que algo está errado e ouvindo ruídos suspeitos

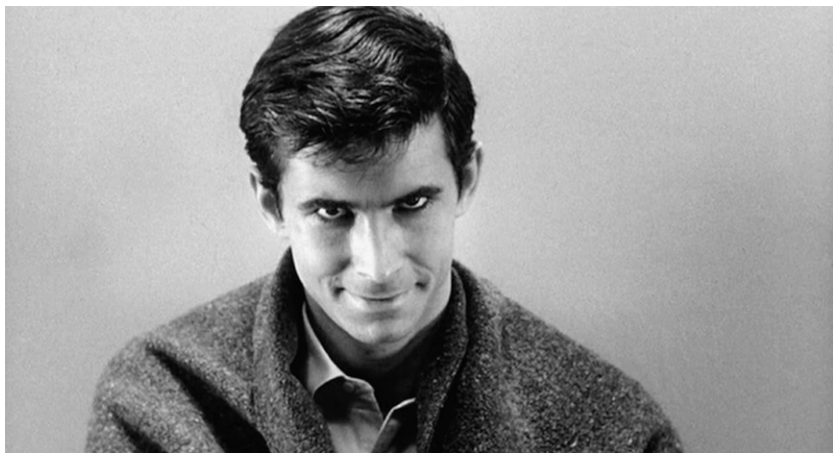
No filme *Prometheus* (2012), de Ridley Scott, dois cientistas altamente treinados estão em um planeta alienígena quando encontram uma forma de vida desconhecida, uma espécie de cobra

albina que está nitidamente em posição de ataque. Contrariando qualquer precaução, o biólogo, que deveria ser a pessoa mais cautelosa com formas de vida alienígenas, tira o capacete e faz um carinho no animal.

No final, essa atitude sem sentido serve apenas que surja a primeira cena de ação e infecção do filme. O roteirista precisava que os personagens morressem para que a trama avançasse, mas, ao invés de criar uma situação verossímil, “obrigou” o personagem a fazer algo idiota, que inclusive ia contra a sua formação técnica.

Esses roteirismos eram tão comuns que deram origem a uma HQ de humor na revista *Kripta especial*, com conselhos puramente sensatos como: “Não abra sarcófagos. Por que você faria tal coisa? A oportunidade de algo pular e lhe morder é grande!”.

Ainda no campo dos erros, temos os bifes. **Bife** é um diálogo expositivo cuja única função é explicar a história, não deixando espaço para o espectador descobrir por si mesmo. O exemplo clássico é o final de *Psicose* (1961), onde um psicólogo explica a mente de Norman Bates. A cena final de Norman falando com a voz da mãe já era suficiente; a explicação foi um bife desnecessário.



O monólogo final em *Psicose* em que o psicólogo explica o que aconteceu, é um exemplo de bife, ou diálogo expositivo

Finalmente, a **barriga** significa “encher linguiça”. É o termo usado quando o roteirista coloca situações que não contribuem para a trama (em inglês, chamados de *fillers*). Eu também chamo o recurso de **labirinto narrativo**, porque a trama fica rodando em círculos.

Imagine uma moça que briga com o namorado, vai para a casa da mãe, mas volta para ele, para depois brigar de novo e só então, na segunda ida à mãe, descobrir um segredo. A primeira volta ao namorado foi uma tremenda barriga. Em quadrinhos, enfrentar o mesmo vilão várias vezes sem avançar a história também é um erro comum. O leitor percebe que o roteirista só precisava encher linguiça!

6. Estruturas narrativas

Os três atos

A mais antiga estrutura narrativa, já usada no teatro grego, era a estrutura dos **três atos**. No primeiro ato são apresentados os personagens e a ambientação. No final do primeiro ato surge o conflito, que vai se desenvolver durante todo o segundo ato. No terceiro ato há a resolução do conflito. Normalmente o primeiro ato ocupa 25% da história, o segundo ato 50% e o terceiro ato 25%. Esse esquema pode ser percebido na maioria das obras, tanto literárias, quanto quadrinísticas e audiovisuais.

Um exemplo é o filme *Flow* (2024). No primeiro ato vemos a ilha onde os animais moram e conhecemos o gatinho protagonista. Sua personalidade, seu modo de vida, tudo é mostrado aqui. No final do primeiro ato temos o maremoto que inunda a ilha e marca o início da trama.

O gatinho vai se abrigando em locais cada vez mais altos, até ficar na orelha de uma estátua de gato, prestes a se afogar, mas acaba se salvando graças a um barco que passava por ali. No barco ele conhece uma capivara e os outros personagens vão se juntando a eles, como o quati, o cachorro e o pássaro. Nesse ato temos tanto o conflito gerado pelo maremoto e pela necessidade de sobreviver nessas novas condições quanto o conflito entre os personagens (afinal, é um grupo heterogêneo de animais). O terceiro ato começa quando a água volta ao nível normal e os vários conflitos vão se resolvendo.

Syd Field, no livro *Manual de roteiro*, denomina os incidentes que iniciam cada ato como **pontos de virada**: “Um ponto de virada (*plot point*) é qualquer incidente, episódio ou evento que ‘engancha’ na ação e a reverte em outra direção” (Field, 2001, p. 6).

O autor denomina o Ato I como **Apresentação**, o Ato II como **Confrontação** e o Ato III como **Resolução**, definindo inclusive em que momento começa e termina cada etapa. Assim, num roteiro de longa-metragem, que tem em média 120 páginas, o primeiro ato vai da página 1 até a 25 ou 30, quando ocorre o primeiro ponto de virada. O segundo ato estende-se até a página 85 ou 90, onde surge o segundo ponto de virada.

Um exemplo clássico é o filme *Rocky, um lutador* (1977), escrito e dirigido por Sylvester Stallone. No primeiro ato, conhecemos Rocky, um lutador sem recursos e sem preparo que ganha a vida como capanga de um agiota. Próximo à página 25 do roteiro, o protagonista recebe a oportunidade de lutar contra o campeão mundial dos pesos-pesados. Esse é o primeiro ponto de virada.

Todo o segundo ato, portanto, consiste na preparação do personagem para o combate. É interessante notar que o conflito aqui é primordialmente interno: Rocky precisa vencer a inércia e a própria descrença. Como observa Field: “Rocky ultrapassa a barreira da preguiça e da inércia [...] Se conseguir ficar de pé durante os 15 assaltos com o campeão do mundo, entretanto, isso torna-se uma vitória pessoal” (Field, 2001, p. 106).

O segundo ponto de virada, que nos conduz ao terceiro ato, ocorre quando Rocky sobe correndo as escadas do Museu de Arte de Filadélfia e celebra ao som de *Gonna Fly Now*. Naquele momento, sabemos que o personagem está finalmente preparado. O terceiro ato, então, é a luta propriamente dita contra Apollo Creed.

No meu filme *Magrela*, esses pontos de virada são muito claros. No primeiro ato, temos a apresentação do personagem — um ajudante de pedreiro apaixonado por bicicletas — e o cenário

da história: Macapá. O primeiro ponto de virada é o acidente no qual ele quase é atropelado e sua bicicleta fica em frangalhos. O segundo ato foca em seu esforço para economizar e finalmente comprar uma bicicleta nova. O segundo ponto de virada ocorre quando essa bicicleta é roubada, dando início ao terceiro ato, no qual ele tenta recuperá-la.

Uma estratégia interessante, que quebra um pouco com a linearidade dos três atos, é introduzir um Ato Zero. O **ato zero** pode ser uma trama, que, aparentemente é a trama principal, mas serve como gancho para aquela que será, de fato, a trama principal. Essa é uma estratégia muito usada em *Os Simpsons*.

Um exemplo disso é o episódio *Homer na sabatina*, da terceira temporada. Na história, a família Simpsons vai até um festival medieval e o espectador acredita que a trama se passará ali. Mas no final dessa sequência, Homer passa mal porque comeu algo estragado. A partir daí, começa a trama real: Homer no hospital refletindo sobre a vida ou tentando processar o seguro. O festival medieval foi o ato zero.

Outra possibilidade do Ato zero é uma cena deslocada, que aparentemente não tem relação com a trama principal e que só será explicada lá na frente. Essa cena funciona como teaser, que tem como objetivo intrigar o espectador, deixá-lo curioso sobre como aquele trecho se encaixa na trama.

Exemplo disso é a abertura de *Indiana Jones e os caçadores da arca perdida* (1981). O filme abre com Indiana Jones em uma tumba no Peru fugindo de uma pedra gigante e sendo traído pelo rival, Belloq. Essa sequência não tem relação com a trama principal (a busca da arca perdida), mas serve para mostrar quem é o herói, suas habilidades e sua rivalidade com o vilão da história.

Uma outra variedade dentro desse padrão é o **ato 4**. A história aparentemente chegou à resolução, mas temos um ponto de virada que a leva para outro caminho.

Um dos mais célebres exemplos dessa estratégia é o filme *Seven: os sete crimes capitais* (1995), dirigido por David Fincher. O psicopata assassino se entrega à polícia e achamos que a história — e a série de crimes — acabou. No entanto, a prisão do assassino é apenas o gancho para a última morte, que só ocorre porque ele foi preso.

Exemplo semelhante é *Batman: o cavaleiro das trevas* (2008), de Christopher Nolan. Os atos ali são bem demarcados, incluindo o clímax do confronto de Batman com o Coringa. Quando o Coringa é preso, parece que tudo acabou e teremos um final feliz. Mas a prisão do vilão é apenas o início do quarto ato.

Arco dramático de Freytag

Uma estrutura mais complexa é o **arco dramático de Freytag**. Elaborada pelo escritor e dramaturgo alemão Gustav Freytag, ela divide a narrativa em cinco atos.

O primeiro é a **exposição**. Nesse ato são apresentados os personagens e a ambientação. O final dessa etapa mostra o ponto de virada da trama, um incidente excitante em que o protagonista deixa a estabilidade da vida comum e entra na aventura que irá mudá-lo para sempre.

O segundo ato é a **ação crescente**. O conflito gerado pela mudança de *status quo* no final do primeiro ato cria uma série crescente de tensões e problemas até atingir o ponto máximo no clímax da história.

Clímax é o ponto máximo da narrativa. É também o ponto em que acontece uma virada na história, marcada por uma mudança no protagonista.

Ação decrescente é um ato no qual protagonista e antagonista têm seu confronto final. Ao final desse ato há um ponto de virada no qual o protagonista percebe que seus problemas acabaram e se prepara para voltar à normalidade.

Finalmente, o **desfecho** apresenta o novo mundo do protagonista, sua recompensa após todos os perigos e dificuldades enfrentadas. É nesse ato que o espectador experimenta a catarse.

Exemplo disso é o filme *Metrópolis*, de Fritz Lang, de 1927. Na Exposição somos apresentados à cidade dividida: de um lado a superfície luxuosa dos pensadores (onde vive Freder) e o submundo mecânico dos operários. No final desse ato temos o ponto de virada quando Maria leva as crianças operárias para ver o “jardim dos filhos” e Freder a vê pela primeira vez. A paixão do personagem quebra com a estabilidade de sua vida de privilégios.



Em *Metrópolis*, de Fritz Lang, a criação do robô Maria é o gancho que cria o conflito

Feder desce às profundezas e descobre a Moloch enquanto seu pai (Joh Frederson) e o cientista Rotwang criam um robô para substituir Maria e incitar a revolta à destruição. Temos aqui a Ação Crescente.

O Clímax da história acontece quando a Maria robótica instiga os operários a destruírem a máquina coração. A inundação provocada por esse ato coloca em risco a vida das crianças, que Freder e a verdadeira Maria lutam para salvar.

Em seguida temos a Ação Decrescente: a multidão, percebendo o perigo e acreditando que seus filhos morreram, volta sua raiva contra a Maria robô e esta é queimada na fogueira. O Rotwang persegue a verdadeira Maria nos telhados da catedral, resultando em um confronto final físico entre Freder e o cientista, e a vitória do protagonista.

Finalmente temos o Desfecho: ocorre a reconciliação simbólica. Fredersen (a cabeça/pensador) e Grot (as mãos/operário) se encontram. A ordem é restaurada, mas sobre uma nova base ética que não é mais baseada na exploração do trabalho.

Arco do personagem

O **arco do personagem** é a transformação do indivíduo após a jornada. Embora normalmente se refira ao protagonista, muitas vezes podemos ter arcos de personagens secundários e até de antagonistas. O arco torna a história mais interessante e os personagens mais tridimensionais e reais — afinal, todos nós mudamos ao longo da vida. Isso é ainda mais relevante quando se trata de uma jornada do herói, em que o protagonista aprende algo ou alcança a redenção.

Um exemplo de arco de personagem é o garotinho de *O Sexto Sentido*, de M. Night Shyamalan, aprendendo a lidar com a sua capacidade de ver espíritos e usando essa habilidade para ajudar os recém-desencarnados. Em *Sinais* (2002), do mesmo diretor, a história óbvia é sobre uma invasão extraterrestre, mas, em meio a esse contexto, temos o protagonista reencontrando a sua fé.

Normalmente, os arcos são divididos em: arco de transformação, arco de crescimento, arco de queda e arco de estagnação.

O **arco de transformação** é muito bem representado pelo personagem Ebenezer Scrooge em *Um conto de Natal*, de Charles Dickens. No começo da história, ele é um homem avarento e

ranzinza. Depois de receber a visita dos fantasmas, ele se transforma em um homem generoso e gentil.

O **arco de crescimento** é semelhante ao arco de transformação, mas aqui a mudança é mais lenta e processual. Exemplo disso é Rocky Balboa, no filme de Sylvester Stallone. No começo, o personagem se considera um perdedor e vive de cobrar dívidas para um agiota; ele não parece ter muita perspectiva de vida. No entanto, quando recebe a chance de lutar contra Apollo Creed, isso o leva a uma mudança gradual. Ele deixa de ser negligente com a própria vida e passa a ser disciplinado e esforçado. Ao longo de todo o segundo ato, vemos a evolução do personagem, do lutador fracassado ao homem confiante que acredita ser capaz de enfrentar o campeão mundial e não ser nocauteado.

O **arco de queda** é característico da **jornada do horror**. Ao invés de conseguir superar seus defeitos, o protagonista é dominado por eles, como Carrie sendo consumida pela fúria e destruindo a cidade no filme *Carrie, a estranha* (1976), de Brian de Palma, baseado no livro de Stephen King.

O **arco de estagnação** é representado pelas séries *sitcom* tradicionais, em que, não importa o que aconteça, os personagens serão sempre os mesmos em todos os episódios. Muitas vezes, o fato de o personagem não mudar é exatamente o que faz a história girar. No meu filme *Magrela*, o personagem Raimundo é absolutamente incapaz de governar a sua vida. Todos decidem por ele: a parteira quer escolher o seu nome, ele segue a mesma profissão do pai, o mecânico o convence a comprar uma bicicleta nova e depois decide qual modelo será comprado, os ladrões roubam a bicicleta e, finalmente, a vizinha o convence a procurar ajuda de uma deputada ao invés da polícia. É o fato de o personagem nunca mudar que cria todo o humor e todo o drama da história.

7. A jornada do herói

A jornada do herói tem sua origem nos estudos de Joseph Campbell. Influenciado por Carl Gustav Jung, Campbell vasculhou diversas culturas em busca de semelhanças entre os mitos e os significados psicológicos dos mesmos. O resultado foi publicado em 1949 com o título de *O herói de mil faces* e influenciou diretamente o roteiro de *Star wars*, de George Lucas.

Na década de 1980, Christopher Vogler sistematizou as ideias de Campbell no livro *A jornada do escritor*. Ele era consultor de roteiro da Disney, que na época passava por uma fase de poucos sucessos. Para ajudar a orientar os escritores, ele escreveu um memorando de sete páginas intitulado *Um guia prático para o herói de mil faces*. Posteriormente, esse memorando seria ampliado para o livro *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*, no qual detalhava os **doze passos do herói**.

No primeiro passo, é mostrado o **mundo comum** do protagonista e os personagens. O protagonista segue sua rotina sem suspeitar que ela está prestes a ser quebrada. É Frodo e sua vida pacata na Vila dos Hobbits, é Luke Skywalker na fazenda do tio, etc.

O segundo passo é o **chamado à aventura**. Como normalmente os mitos são guias para o amadurecimento psicológico, esse chamado à aventura inclui a separação dos pais, o que dará origem ao processo de **individualização**. Nos *X-men*, por exemplo, esse passo é marcado pela saída de casa e entrada na escola do Professor Xavier. Muitas vezes o chamado à aventura é caracterizado por uma figura sombria e aterrorizante. Em *Flow*, o chamado é caracterizado pelo maremoto que inunda a ilha e tira

o gatinho de sua rotina tranquila. Em *O senhor dos anéis*, o chamado é representado pela descoberta de que o maligno Sauron quer usar o poder do Um Anel para dominar a Terra Média. No filme *Garfield: fora de casa* (2024), dirigido por Mark Dindal, o chamado ocorre quando o gato preguiçoso é sequestrado por uma antiga inimiga de seu pai.

Entretanto, o herói hesita em deixar sua vida pacata e embarcar em uma jornada repleta de perigos. A **recusa ao chamado** é o terceiro passo do herói. Essa indecisão é reforçada por uma figura, o **guardião do limiar** (ou do portal), que tenta convencer o herói a permanecer na vida pacata. Em *Robinson Crusoe*, é o pai do protagonista fazendo uma longa preleção sobre a vida de classe média, tentando convencê-lo a não embarcar na aventura.



Robinson Crusoe, filme de 1922, de Robert F. Hill

Em *Argentina, 1985*, (2022), dirigido por Santiago Mitre, esse passo é representado pelo promotor de justiça ponderando sobre os perigos de oferecer a denúncia contra militares. Apesar da relutância inicial, o herói aceita embarcar na jornada, ou é obrigado a aceitar, como o gatinho de *Flow*, que acaba entrando no barco quando seu último abrigo é coberto pela água.

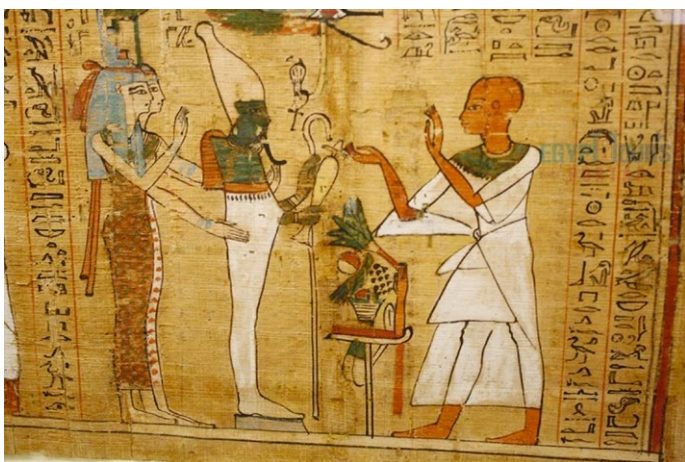
No quarto passo, o herói embarca na aventura e temos o **encontro com o mentor**. O **mentor** é uma figura sábia que dá ao herói objetos e conhecimentos úteis. Em *Flow*, a capivara é o mentor. Em *Star wars*, o Mestre Yoda ensina Luke a lidar com a Força. Nos quadrinhos do *Demolidor*, o misterioso Stick é o mentor do herói. Mas nem sempre a função do mentor é trazer respostas; ele pode apenas indicar caminhos, como o Mestre dos Magos em *Caverna do dragão*.

O quinto passo é a **travessia do primeiro limiar**, quando o herói finalmente deixa seu mundo comum. Em *As Crônicas de Nárnia* esse passo ocorre quando as crianças entram no guarda-roupa. Para além do portal estão as trevas e o desconhecido. Agora, o herói deve se virar sozinho para se tornar uma pessoa integral.

No sexto passo, o herói conhece os **aliados e inimigos** e passa por **testes**. É Luke Skywalker conhecendo Han Solo e tendo os primeiros embates com as forças de Darth Vader.

O sétimo passo é a **aproximação do objetivo** (ou da caverna oculta), quando o herói se prepara para enfrentar seu maior desafio.

O oitavo passo é a **provação máxima**. Este é o ponto alto da narrativa, em que o herói tem seu confronto final com o **antagonista**. Nessa fase, é comum que o herói tenha um reencontro com os pais (ou a figura paterna). Pode ser Luke descobrindo que Vader é seu pai, ou Garfield descobrindo que o pai não o abandonou. O herói sempre sai modificado desse passo. Na mitologia egípcia, o deus Osiris é desmembrado por seu irmão Set, simbolizando o desapareço do ego e o renascimento.



Osiris é desmembrado pelo irmão Set e renasce

O nono passo é a **recompensa** (ou apoteose). O herói vence os desafios e obtém o fruto de suas vitórias. Essa vitória é psicológica, mas pode ser representada por algo físico, como Flash Gordon se casando com Dale Arden.

O décimo passo é o **caminho de volta**. O herói traz o “tesouro” (a transformação psicológica) para a comunidade. Em *Flow*, é quando a maré baixa. Essa volta pode ser difícil, como a de Ulisses ou a eterna tentativa dos personagens de *Caverna do dragão* de voltar ao nosso mundo.

O décimo primeiro passo é a **ressurreição**. Quando tudo parece resolvido, surge um último perigo que coloca a vida do herói em risco. Em *O senhor dos anéis*, é Frodo voltando para a vila e descobrindo que ela está tomada por seguidores de Sauron.

O décimo segundo passo é o **retorno com o elixir**. O herói volta para a comunidade transformado. Pode ser uma imagem, como o gatinho de *Flow* refletido na água junto com seus companheiros de jornada após descobrir a importância da amizade, ou um discurso sobre a democracia em *Argentina, 1985*.

8. A jornada do horror: uma narrativa de perdição

Durante a redação do livro *A Bíblia do roteiro de quadrinhos* (Tagore, 2022), escrito em parceria com Alexandre Lobão e Leonardo Santana, uma coisa me incomodou. Embora a maioria das histórias de aventura parecesse se encaixar na **jornada do herói**, havia um gênero em que nada daquilo parecia funcionar: o **terror**. É um gênero que conheço bem, pois quando comecei a escrever profissionalmente, em 1989, foi na revista *Calafrio*. Durante muito tempo, este era praticamente o único gênero, além do infantil da *Turma da Mônica*, a ter revistas nacionais publicadas.

E o Terror não seguia aquele padrão: nada de um herói embarcando em uma jornada de autodescoberta, nada de aliados ou da redenção final com um aprendizado compartilhado com a comunidade. Isso me levou a pensar: seria possível imaginar uma jornada específica para esse gênero? Esse tema foi abordado por mim no artigo *A jornada do horror*, publicado no livro *O saber em quadrinhos: pesquisa, prática e produção de conhecimento* (Aspas, 2024).

Baseando-me nos estudos de Aristóteles sobre a Tragédia, percebi que havia uma diferença fundamental entre os protagonistas. Na *jornada do herói*, o protagonista possui uma “falha leve”, que será superada durante a aventura. É o Homem-Aranha, por exemplo, sendo egoísta e usando seus poderes para ganhar dinheiro, negando-se a prender um assaltante. Mas logo depois, ao ver o tio morto pelo mesmo criminoso que ele deixou

escapar, ele aprende a lição: “Com grandes poderes vêm grandes responsabilidades”.

O protagonista do Terror, no entanto, possui uma ou mais “falhas morais graves”. Elas são tão profundas que, em vez de superá-las, ele sucumbe a elas. Assim, enquanto a jornada do herói é uma narrativa de redenção, a *jornada do horror* é uma história de perdição.

Podemos pensar em *Carrie, a estranha* (1976), baseado no livro de Stephen King. Criada por uma mãe repressora, ela acumulou tanto ódio que, ao sofrer uma pegadinha cruel na festa de formatura, sua raiva explode, fazendo-a destruir a cidade. A jornada de Carrie é o relato de como ela sucumbe à sua própria falha. Outro exemplo perfeito é o filme *Pearl* (2023), de Ti West. Acompanhamos uma garota reprimida e com um desejo irrefreável. Ao romper os limites éticos da sociedade, ela não hesita nem diante da amizade, matando cruelmente quem atravessa seu caminho.

No Terror, quando o vilão é o protagonista, ele pode terminar morrendo, como Carrie. Mas há outra possibilidade: o *happy end invertido*. A cena final de *Pearl*, com o close da protagonista sorrindo doentamente para o marido que retorna, é um ótimo exemplo disso.

Mesmo quando o protagonista não é o assassino, como nos filmes do subgênero Terror *Slasher*, ele geralmente possui uma falha moral (ganância, egoísmo, inveja) que o torna vítima do Antagonista. Normalmente, nessas narrativas, quem sobrevive é o personagem eticamente mais íntegro, como o garoto em *O iluminado*.

Muitas vezes, o “herói” da *jornada do horror* possui um Mentor, que o avisa das consequências caso ele continue naquele caminho, mas o conselho é totalmente ignorado. É o que acontece no livro *O cemitério* de Stephen King, no qual um amigo idoso tenta avisar o protagonista sobre o perigo de enterrar o filho no cemitério indígena.

9. Recursos narrativos

A forma mais óbvia – e clássica de narrar uma história é contá-la em sequência cronológica, uma abordagem que se reflete principalmente nos três atos: apresentação dos personagens e ambientação, o conflito aparecendo no final do primeiro ato e se desenvolvendo por todo o segundo ato e finalmente a situação sendo resolvida no terceiro ato. Isso é chamado de **narrativa linear**.

Entretanto, há formas alternativas de contar a história, formas não lineares, que podem tornar mais interessante e menos cansativa a narrativa, capturando a atenção do espectador. Aqui abordaremos alguns desses recursos.

Flashback é quando a narrativa se debruça sobre algo que aconteceu antes do que está sendo narrado no presente. Pode ser, por exemplo, a versão de um personagem sobre o que aconteceu, como no filme *Os suspeitos* (2013), de Brian Singer. Ou a narrativa pode simplesmente parar no presente e voltar para algo que aconteceu no passado.

Os *flashbacks* foram amplamente usados no seriado *Lost* (2004). Assim, enquanto a narrativa presente abordava a ação na ilha, os *flashbacks* exploravam o passado dos personagens, aprofundando suas personalidades.

Um filme que se tornou célebre pelos *flashbacks* foi *Forrest Gump* (1994), dirigido por Robert Zemeckis. Nele o protagonista senta-se em uma parada de ônibus e enquanto espera o ônibus, conta a quem se senta ao seu lado a sua história, que reflete diretamente a história dos EUA nas décadas de 1960 e 1970.

O recurso oposto é o **flash foward**. Enquanto o *flashback* paralisa a narrativa presente para mostrar algo do passado, o *flash foward* o faz para mostrar algo do futuro, que ainda vai acontecer. Esse recurso pode ser usado, por exemplo, para gerar suspense, ao mostrar de maneira incompleta algo do futuro, deixando o espectador curioso como aquilo veio a acontecer. De novo, *Lost* é um exemplo clássico do uso de *flash foward*.

Um uso interessante de *flash foward* é o filme *Amnésia* (2000), de Christopher Nolan. A trama é centrada em um homem que esquece tudo que aconteceu 10 minutos atrás. Ele precisa encontrar o assassino de sua esposa e, para isso, deixa vários recados para si mesmo. O filme é contado de trás para a frente, ou seja, começa com os 10 minutos finais e vai retrocedendo, de modo que a última cena é na verdade a primeira. Essa estratégia narrativa, além de criar suspense (o espectador quer saber quem é o assassino), provoca no receptor a mesma sensação de amnésia, já que este não sabe o que aconteceu antes.

Um filme que usa esses recursos de maneira genial é *Os doze macacos* (1995), de Terry Gilliam. Na história, a humanidade foi praticamente dizimada por uma peste e os poucos sobreviventes se recolheram no subsolo. Prisioneiros são escolhidos para voltar ao passado e tentar descobrir o que gerou a pandemia, o que poderia levar a uma cura. Acontece que a máquina do tempo é pouco funcional, de modo que não se pode escolher a data em que o viajante irá voltar. O personagem principal, interpretado por Bruce Willis, é jogado em momentos diferentes da história, de forma não cronológica. À certa altura, por exemplo, quando volta, perguntam se ele fez um telefonema registrado em uma secretária eletrônica e ele não lembra de ter feito pela simples razão de que a viagem na qual ele faria a ligação ainda iria acontecer. Para tornar ainda mais complexa a trama, ele constantemente tem um *flashback* de quando era criança e viu um homem mor-

rer baleado num aeroporto. No final, descobrimos que o homem que o menino viu morrer era ele mesmo, mas no futuro.

Um seriado que usa com maestria tanto os *flashbacks* quanto os *flash forwards* é *Dark* (2017), não por acaso um seriado sobre viagens no tempo.

Começar pelo primeiro ato pode parecer maçante para muitos espectadores, de modo que muitos cineastas preferem começar de uma cena de ação, ou de suspense, algo impactante, que capture a atenção do receptor. Essa estratégia é chamada de ***in media res*** (começar pelo meio). Um ótimo exemplo dessa abordagem é o filme *Pulp Fiction* (1995), de Quentin Tarantino. O filme começa com a cena do assalto na lanchonete e a cena termina exatamente no momento em que o casal de namorados anuncia o assalto. Depois a narrativa volta e começa de forma cronológica até chegar novamente ao momento do assalto.

Uma variação do *in media res* é **começar pelo final**. Essa estratégia foi usada por Billy Wilder no clássico filme *Crepúsculo dos deuses* (1950). A história começa com a polícia chegando em uma mansão e encontrando o corpo de um homem boiando na piscina. Só depois a narrativa retrocede ao passado e conhecemos o roteirista de Hollywood afundado em dívidas que percebe uma maneira de ganhar dinheiro ao reescrever o roteiro de um filme para uma estrela decadente da época do cinema mudo. Só no final descobrimos que o corpo na piscina é do roteirista – e que o narrador é também ele.

Billy Wilder, aliás, já tinha usado o recurso em *Pacto de sangue* (1944). A história começa com o protagonista, um agente de seguros, chegando ao escritório da empresa e narrando, para um gravador, a história. Nós sabemos que ele irá morrer e queremos saber como a história chegou a esse ponto.



Crepúsculo dos deuses (1950), de Billy Wilder, começa pelo final

Um dos mais difíceis recursos narrativos é o **looping**, mas quando funciona, pode tornar uma obra célebre. No *looping*, a narrativa acaba e recomeça e isso sucessivamente, diversas vezes.

Feitiço do tempo (1993), de Harold Ramis, mostra um jornalista egoísta e arrogante que, ao fazer uma matéria sobre uma cidadezinha onde uma marmota é capaz de prever o futuro, fica preso no mesmo dia, vivendo e revivendo os mesmos fatos, milhares de vezes. Ele inicialmente usa isso com objetivos escusos e antiéticos, como descobrir informações sobre uma mulher para conseguir conquistá-la ou roubar um banco. Mas com o tempo isso vai perdendo a graça e ele começa, aos poucos, a usar essa situação inusitada para ajudar as pessoas à sua volta.

Outro exemplo célebre do roteiro em *looping* é *Corra, Lola, corra* (1998), de Tom Tykwer. Na história, uma garota, Lola, recebe uma ligação do namorado. Ele foi encarregado de fazer uma negociação para um mafioso e perdeu o dinheiro. Se não conseguir a soma total em 20 minutos será morto. Lola tem, assim, 20 minu-

tos para conseguir o dinheiro e salvar seu amado. Ela, entretanto, não consegue e a história volta ao começo e assim sucessivamente, até que ela encontra uma maneira de resolver a situação.

Não bastasse esse roteiro engenhoso, ainda temos o uso de *flash forward*: a cada vez que Lola esbarra em alguém é mostrado o futuro dessa pessoa. Refletindo os preceitos da teoria do caos e a dependência sensível das condições iniciais, nas vezes seguintes, quando ela esbarra nessas mesmas pessoas, como o caminho escolhido por ela foi outro, também o futuro dessas pessoas é alterado.

Um exemplo mais pop do uso do roteiro em *looping* é *A morte te dá parabéns* (2017), dirigido por Christopher Landon, com roteiro do escritor de quadrinhos Scott Lobdell. Na história Tree (Jessica Rothe) é uma patricinha convencida e arrogante, que trata mal e desdenha de todos que conhece e acaba sendo morta. Ela acorda no mesmo dia e acaba sendo morta novamente e isso várias vezes. Para conseguir sair desse *looping* eterno, ela deverá descobrir quem a matou.

O grande desafio desse tipo de roteiro é que, embora as situações sejam repetidas num dia que sempre recomeça, isso deve ser mostrado de maneira diferente para que a narrativa não se torne maçante. Pequenas alterações introduzem imprevisibilidade na narrativa, deixando o espectador interessado. Em *Corra, Lola, corra*, por exemplo, temos a cena do carro que se acidenta logo após se encontrar com Lola, mas esse acidente sempre acontece de maneira diferente.

O desafio, portanto, é fazer igual, mas diferente, uma técnica que apenas bons roteiristas conseguem dominar.

Finalmente, temos a **elipse**.

As elipses são um elemento essencial dos quadrinhos e se constituem em não mostrar tudo para o leitor, deixando que ele complete a ação com sua imaginação. Por exemplo, o personagem se levanta da cama e anda na direção da porta. No quadro

seguinte ele já está do lado de fora, de forma que intuímos que ele pegou na maçaneta, girou, abriu a porta e saiu.

No cinema, isso pode ser representado por um corte brusco na narrativa, um recurso muito usado nas comédias. Um personagem diz, por exemplo, que ninguém nunca irá obrigá-lo a usar determinada roupa e na cena seguinte ele aparece vestido com essa mesma roupa.

Em uma cena de *Saneamento básico* (2007), de Jorge Furtado, vemos dois velhinhos da comunidade italiana discutindo sobre uma obra. Um deles exige que o outro faça uma pinguela para as pessoas passarem acima de um riacho, ao que o outro diz que não tem material. Aparece por lá o prefeito e sua equipe, que instalam uma placa, como se a obra fosse deles e tiram uma foto. Na cena seguinte aparecem os dois velhinhos atravessando o riacho usando a placa como pinguela. A sequência só funciona como humor graças ao fato de que todo o processo de transformar a placa em ponte foi pulado.

Em *Durval discos* (2002), de Anna Muylaert, temos a cena em que Durval e sua mãe vão numa loja de brinquedos comprar um presente para a menina que apareceu na casa deles e que, aparentemente, é filha da empregada. A menina se decide para por uma bicicleta e a mãe de Durval pede para o vendedor embrulhar o presente. “Minha senhora, não se embrulha uma bicicleta!”, informa o vendedor. Na cena seguinte vemos eles chegando em casa com a bicicleta embrulhada. O humor da cena só acontece graças ao salto temporal.

Um cineasta que usa muito a elipse como elemento de suspense é M. Night Shyamalan. Em *A vila* (2004), por exemplo, acompanhamos um grupo de pessoas que vivem isoladas e aterrorizadas por um monstro na floresta. Quando um rapaz fica doente e se torna necessário buscar remédio, o pai da protagonista cega a chama e conta algo, que não é mostrado. Depois ela e um amigo entram

na floresta e ela parece impassível, enquanto seu amigo está aterrorizado com a possibilidade de encontrarem com o monstro. Esse comportamento só é explicado no final, quando finalmente descobrimos a verdade contada pelo pai à filha: o monstro não existe e foi criado para evitar que os jovens saiam da vila.

No k-drama *The good bad mother* (2023), somos apresentados a um promotor público arrogante e distante, que abandona sua mãe e parece ter sido responsável por um assassinato. Isso acontece porque as ações não são mostradas completas. Nós só realmente entendemos de fato o que está acontecendo lá na frente, quando a ação é mostrada inteira. Da mesma forma que em *A vila*, a elipse torna-se elemento essencial para a reviravolta.

10. Finalizando a história

Terminar uma história acaba sendo um drama para a maioria dos roteiristas. Afinal, mesmo um filme ótimo pode ser prejudicado por um final ruim. Já bons finais fazem com que o espectador se lembre para sempre da obra. Muitos filmes, inclusive, são lembrados principalmente pelo final, como a antológica cena de *O planeta dos macacos*, dirigido por Franklin J. Schaffner e lançado em 1968. O roteirista dessa versão, aliás, era Rod Serling, famoso pelo seriado *Além da Imaginação*, cujos episódios eram quase sempre antológicos.

Coloco abaixo algumas possibilidades de bons finais. Provavelmente existem outros.

Uma opção, especialmente em filmes humorísticos, é terminar com uma **piada**. O exemplo mais clássico disso é o final de *Quanto mais quente melhor* (1959), de Billy Wilder. Na história, dois músicos se disfarçam de mulheres para fugir de mafiosos, mas um ricoço se apaixona por um deles. No final, eles fogem em um barco e o milionário pede Daphne (interpretado por Jack Lemmon) em casamento, dizendo que ele/ela irá usar o vestido de noiva da mãe dele.

— Osgood, eu não posso me casar com você, eu não tenho o mesmo tamanho da sua mãe.

— Sem problemas. Mandamos ajustar o vestido.

— Eu vou falar de uma vez. Não podemos nos casar de forma alguma.

— Por quê?

— Em primeiro lugar, eu não sou loira.

— Não importa.
— Eu fumo, fumo o tempo todo!
— Eu não ligo.
— Eu tenho um péssimo passado. Faz três anos que estou morando com um saxofonista!

— Eu te perdoo.
— Nunca poderemos ter filhos!
— Podemos adotar.

Cansado de indiretas, o personagem tira a peruca:

— Você não entende, Osgood? Eu sou homem!

Ao que o outro responde:

— Ninguém é perfeito.

Essa resposta, inusitada e divertida, arrancou gargalhadas dos espectadores. É de se imaginar o quanto ver a plateia sair rindo à solta deve ter contribuído para que outras pessoas quisessem assistir a *Quanto mais quente melhor*.



Quanto mais quente melhor é um ótimo exemplo de um filme que termina com uma piada

Outra forma de finalizar a história é com uma **ironia do destino**. É quando o final reserva algo inesperado e contraditório para os personagens.

Um ótimo exemplo disso é o episódio *Tempo suficiente* (*Time enough at last*), da primeira temporada de *Além da Imaginação*. Na história, acompanhamos o pobre Henry Bemis, um bancário tiranizado pelo gerente e pela esposa. O único prazer dele é ler, mas ele nunca consegue, pois ou o gerente ou a esposa sempre o obrigam a fazer outra coisa. Uma tarde, Bemis vai fazer um serviço no cofre do banco e, quando sai, descobre que a cidade foi atingida por uma bomba nuclear e ele é o único sobrevivente. Mas os livros da biblioteca sobreviveram, de modo que ele, finalmente, terá todo o tempo do mundo para ler. Mas, quando vai ler o primeiro livro, seus óculos caem e quebram. A ironia aqui é que agora ele terá tempo de sobra, mas não poderá ler seus adorados livros.

Outro exemplo clássico de ironia do destino é o final de *Cidadão Kane* (1941), de Orson Welles. Na história, dois jornalistas tentam descobrir o significado da palavra “Rosebud”, a última dita por Kane, um magnata da imprensa. Há várias teorias a respeito do que seria Rosebud, desde o apelido de uma mulher até um tesouro; para descobrir a verdade, eles entrevistam diversas pessoas que conheceram Kane.

No final, eles voltam para a casa do milionário e conversam enquanto os empregados separam o que vale alguma coisa e queimam aquilo que é considerado sem valor. Os jornalistas admitem que ninguém nunca descobrirá o que é Rosebud, pois esse segredo não está disponível. Ao lado deles, um trabalhador joga no fogo um trenó com a palavra Rosebud gravada na madeira. Enquanto morria, um dos homens mais ricos da América se lembra da infância pobre no Alasca, único momento em que foi realmente feliz. A ironia é que a resposta estava bem ao lado deles, mas os jornalistas não perceberam.

Final surpresa (ou *plot twist*) é quando a história termina com uma reviravolta que desconcerta o espectador. Uma demonstração de como essa técnica pode ser eficiente para chamar a atenção é o fato de que alguns dos filmes mais famosos de todos os tempos terminavam com finais surpresa.

Exemplo disso é o já citado *O gabinete do Dr. Caligari*, quando descobrimos que a história está sendo narrada por um louco, razão pela qual os cenários são distorcidos. O final de *Caligari* tem gerado muitos debates e discussões, pois também é um “final em aberto”, uma vez que, mesmo após essa revelação, os cenários continuam distorcidos. Isso obriga o leitor a questionar a realidade e a confiabilidade do narrador, seja ele quem for.

Outro exemplo é *Os suspeitos*, de Bryan Singer, lançado em 1995. A história mostra o único sobrevivente de um massacre em seu depoimento à polícia. O objetivo dos policiais é tentar identificar o mandante do crime, um misterioso homem chamado Keyser Söze. A narrativa vai se estabelecendo através de vários *flashbacks*, mas, no final, nada revelam sobre a identidade real de Keyser, de modo que o sobrevivente é liberado. Como ele é um deficiente, sai mancando e arrastando a perna. Quando chega à rua, muda completamente e começa a andar normalmente. É quando descobrimos que a testemunha era ninguém menos que Keyser Söze. Ou seja: os detetives estavam com o mandante dos assassinatos na frente deles o tempo todo e não perceberam.

O final de *O Sexto sentido*, de M. Night Shyamalan, foi tão memorável que o diretor passou, a partir daí, a sempre terminar seus filmes com uma reviravolta. Em *O Sexto sentido*, descobrimos que o psicólogo que ajuda o garoto atormentado pela visão de fantasmas, na verdade, também é um fantasma.

No Brasil, um filme que se destaca pelo final é *O homem que copiava* (2003), de Jorge Furtado. A história acompanha um operador de fotocópias chamado André, que se apaixona por

uma vizinha e, para impressioná-la, passa a fazer dinheiro falso e depois efetua um assalto a um banco. No final, temos a narração da vizinha e descobrimos que tudo o que tínhamos visto até ali era o contrário do que imaginávamos e que ela, na verdade, o havia manipulado em situações que antes pareciam coincidência, como o encontro dos dois no ônibus e no restaurante.

O **looping** é quando a história termina e começa de novo, como em *Corra, Lola, corra*, mas pode ser também uma alternativa de final quando a narração é interrompida dando a entender que tudo recomeçará.

Em *Violência gratuita*, filme de Michael Haneke lançado em 1997, acompanhamos dois rapazes que aterrorizam e matam uma família em uma casa de veraneio. No final, vemos eles se apresentando a uma outra família que chegou de férias e um deles pisca para a câmera, dando a entender que tudo começará de novo em um desfecho de humor ácido.

Esse tipo de final funciona muito bem como elemento de humor, de modo que o chamo de **looping humorístico**, sendo uma técnica muito usada em desenhos animados. Por exemplo: o personagem passa por várias dificuldades ao fazer uma viagem de férias e diz que a esposa nunca mais irá convencê-lo a dirigir em viagem de férias... e o episódio termina com ele ao volante, em uma nova viagem.

O filme pode terminar com uma **reflexão** de um dos personagens ou do narrador. É o que acontece com *Conta comigo* (1986), dirigido por Rob Reiner e lançado em 1986. Na história, quatro garotos empreendem uma jornada para tentar ver o corpo de um jovem que foi atropelado pelo trem. Mais do que uma história de aventura, é uma emocionante narrativa sobre amizade e serviu de base para muitas outras histórias posteriores. O filme é narrado por um dos rapazes, que virou escritor. No final, ele diz: “Eu nunca tive amigos como aqueles dos meus doze anos. Meu Deus, quem os tem?”.

Os episódios da série clássica de *Jornada nas estrelas* (*Star Trek*) geralmente terminavam com uma reflexão de algum personagem, o que só reforçava o tom filosófico da série. No episódio *Deste lado do paraíso* (*This side of paradise*), escrito por D.C. Fontana, a Enterprise encontra um planeta onde plantas soltam esporos que deixam as pessoas em estado total de felicidade e paz. No final, McCoy comenta que essa tinha sido a primeira vez que a humanidade fora expulsa do paraíso, ao que Kirk refuta: “Não, desta vez nós optamos por sair. Talvez nós não tenhamos sido feitos para o paraíso. Talvez tenhamos que seguir lutando, batalhando, lutando com unhas e dentes a cada passo do caminho”. A fala de Kirk indica que a humanidade só foi capaz de se desenvolver graças às dificuldades encontradas.

O **final em aberto**, por outro lado, estimula o espectador a tirar suas próprias conclusões a respeito da história, decidindo como ela realmente termina. *Blade runner* (1982), de Ridley Scott, é, provavelmente, o exemplo mais célebre. O protagonista é um caçador de andróides, mas, no final, vários indícios levam a crer que ele também é um androide. Esse tipo de final convida o receptor a completar a trama, imaginando o que acontecerá depois ou qual o significado dos fatos mostrados.

II. Cena, take, sequência

Antes de entrarmos na construção do roteiro em si, é importante esclarecermos algumas palavras, em especial a diferença entre take, cena e sequência.

Take, ou **plano**, é tudo o que é registrado entre o ligar e o desligar da câmera. Já a **cena** é um núcleo narrativo de tempo e local. Se uma ou mais situações estão acontecendo dentro de um determinado local, em um determinado tempo, temos uma cena. Normalmente, uma cena tem vários takes. Já a **sequência** é um conjunto narrativo que inclui várias cenas.

Vamos a um exemplo: um filme sobre um assalto a um banco.

Na primeira situação mostrada, temos os bandidos saindo do carro, armados, e entrando no banco. Enquanto estão do lado de fora, é uma cena, que se passa na rua. Quando eles entram no banco, mudou o cenário; portanto, muda a cena. Temos, então, a cena interna do banco. Termina o assalto e eles fogem. Eles, do lado de fora do banco, fugindo, é outra cena, pois de novo mudou o cenário.

Embora possa parecer que a frente do banco e o interior do banco sejam o mesmo cenário, eles não são. Muitas vezes, as **internas** e **externas** são gravadas em locais completamente diferentes. A frente do banco pode ser, de fato, em uma rua da cidade, enquanto o interior do banco pode ser gravado em um estúdio.

Cada uma dessas cenas normalmente é formada por vários takes. A cena inicial, por exemplo, pode mostrar o carro chegando; depois corta e vemos um **plano detalhe** do pé do bandido saindo do carro; depois corta e vemos os bandidos de frente,

aproximando-se da câmera; depois corta e vemos os bandidos de costas, empurrando a porta do banco para entrar.

Embora seja normal que uma cena seja composta de vários takes, existe um método de filmagem direto, sem cortes, chamado **plano sequência**, em que a câmera filma os personagens por uma cena, uma sequência ou até um filme inteiro, sem cortes.

A abertura de *A marca da maldade* (1958), de Orson Welles, é um exemplo desse estilo de gravação. A imagem começa em um plano detalhe de um bandido armando uma bomba e colocando-a debaixo de um carro; depois, a câmera vai acompanhando vários personagens andando pela rua até terminar a cena com o carro explodindo. A abertura de *Durval discos*, com o skatista andando pelas ruas de São Paulo enquanto os créditos aparecem em placas, é outro exemplo célebre.

Por não ter cortes, o plano sequência cria uma sensação de tensão e inquietação no espectador, de forma que esse é um recurso muito usado em filmes de suspense, como em *Festim diabólico* (1948), de Alfred Hitchcock, em que dois estudantes matam um terceiro, escondem seu corpo em uma caixa embaixo de uma mesa e dão uma festa. Eles serão descobertos? Alguém vai levantar a tampa da mesa e achar o corpo? Essa é a pergunta que atormenta o espectador o tempo todo — e o plano sequência só potencializa esse sentimento.

O seriado *Adolescência* é outro exemplo famoso. Cada capítulo é gravado em um plano sequência, sem cortes, deixando o espectador tão apreensivo quanto os personagens.

Embora tenha resultados muito interessantes, os planos sequência são um desafio de produção, pois, se uma única coisa der errado — como um personagem se movimentando fora da marcação ou um cinegrafista tropeçando ou um erro de diálogo —, é necessário começar tudo de novo.

12. Formatando o roteiro

O roteiro não é só um aglomerado de falas e descrições. Ele é uma indicação de como será o filme. Se o roteirista também for o diretor, pode ser até mesmo uma prévia de como o filme será filmado.

Um bom roteiro é dividido em duas partes: na primeira delas, temos a descrição da ação; na segunda, os diálogos e a narração, caso exista. Embora atualmente tenha se popularizado um estilo de roteiro usado em Hollywood, já existiram e ainda existem formatos diferentes. Durante algum tempo se usou, por exemplo, o “roteiro em T”, em que as descrições ficam à esquerda e os diálogos à direita. Esse modelo ainda é usado no telejornalismo, por exemplo. Assim, o modelo mostrado aqui é o mais usual, não significando que não possam ser adotados outros padrões.

Uma coisa importante a se dizer sobre os roteiros é que eles só ficam prontos mesmo no momento em que o filme é lançado. A qualquer momento podem ser feitas modificações, mesmo depois de terminadas as filmagens.

Um exemplo célebre é o filme *Crepúsculo dos deuses*, de Billy Wilder. Wilder era famoso por seguir os roteiros à risca, nunca fazendo alterações. O roteiro previa o início do filme em um necrotério. A câmera iria seguir pelos pés dos mortos até parar em um deles, que se levantaria e começaria a contar a história. Tudo foi filmado e finalizado de acordo com o roteiro, mas, quando passaram para uma “plateia teste”, as pessoas começaram a gargalhar. O jeito foi mudar tudo e começar o filme com o personagem prin-

cipal morto na piscina e o espectador só descobrindo quem era o narrador no final. Diga-se de passagem, ficou muito melhor.

No Brasil, um exemplo famoso é o primeiro *Tropa de elite* (2007), de José Padilha. No roteiro original, o personagem principal era Matias. Mas, quando passaram para uma plateia teste, perceberam que não funcionava; as pessoas não gostavam. A solução foi refazer tudo, colocando o foco da narrativa no Capitão Nascimento. O resultado foi um dos maiores sucessos do cinema nacional.

Mas não é preciso chegar à sessão de teste para perceber problemas no roteiro e fazer mudanças. No filme *Magrela*, as mudanças já foram feitas durante a preparação dos atores. O roteiro original previa vários colegas do protagonista, todos trabalhadores da obra. Um dos atores se destacou tanto que condensei vários personagens no pedreiro Benedito, que virou o melhor amigo de Raimundo. A química entre os dois era tão boa que até cenas puramente narrativas se tornaram cômicas. Também “cacos” introduzidos pelos atores foram incorporados ao roteiro e ampliados quando percebi que funcionavam. Ainda durante os ensaios, ao perceber que um determinado ator não estava entregando na atuação, retirei o personagem dele e transferi as falas para outro ator. O resultado ficou muito mais fluido e divertido. Até mesmo quando estávamos gravando o *off*, eu fiz mudanças ao perceber que determinadas frases não funcionavam.

Alguns diretores eram famosos exatamente pela forma flexível com que encaravam o roteiro. O melhor exemplo, provavelmente, é John Hughes. Em *O clube dos cinco* (1985), Hughes aproveitou muito da espontaneidade dos atores, o que fez com que seu filme registrasse com perfeição a juventude dos anos 1980. A cena em que os personagens se sentam em círculo e começam a conversar sobre a razão pela qual estão ali foi totalmente improvisada. A antológica cena da dança surgiu por acaso quando os atores começaram a dançar e Hughes mandou o câmera regis-

trar. O punho erguido de Bender na cena final foi criado pelo ator e não estava no roteiro.

Cada mudança no roteiro é chamada de “tratamento”. Assim, a primeira versão é o primeiro tratamento, a segunda versão é o segundo tratamento, e assim por diante. *Magrela* teve seis tratamentos, o que pode parecer muito, mas não é. *Durval discos*, de Anna Muylaert, teve 20 tratamentos.

Uma boa forma de aprender a escrever roteiros é ler roteiros (há muitos disponíveis na internet) e depois assistir ao filme. Ou o contrário: assistir ao filme e depois procurar o roteiro. Quando criança, muito antes de ter acesso a qualquer roteiro (até porque naquela época não existia internet), eu assistia aos filmes e ficava imaginando como tinha sido o roteiro daquela cena, como o roteirista a havia descrito, etc. Eu chegava até mesmo a colocar no papel alguns desses roteiros imaginários.

Dito isso, vamos à escrita em si. Embora algumas pessoas comecem a escrever diretamente o roteiro, isso não é aconselhável. É muito fácil se perder se você não tem uma noção do conjunto. Assim, o ideal é seguir o seguinte processo: 1) **logline**; 2) **story-line**; 3) **sinopse**; 4) **escaleta**; 5) **lista de personagens**; 6) **lista de cenários**; 7) **roteiro**.

Há uma história famosa nos meios audiovisuais do “pitching de elevador”. **Pitching** é o ato de apresentar uma ideia para futuros investidores e acontece geralmente em apresentações públicas para players. No **pitching de elevador**, um roteirista encontra um produtor no elevador e precisa convencê-lo a produzir seu filme. O tempo disponível são apenas alguns segundos, portanto ele precisa ser muito conciso. Não há tempo, por exemplo, de mostrar o roteiro. É necessário fisgar a atenção logo no início, e isso é feito com a *logline*.

A palavra é um neologismo que mistura “log” (diário de bordo/registo) com “line” (linha). A referência são as cordas com

nós que os marinheiros jogavam na água para medir a velocidade do navio (daí o porquê de, na navegação, a velocidade ser medida em nós). A logline é, portanto, uma linha curta que indica o ritmo e o desenvolvimento da história.

A logline é tão curta que muitas vezes se confunde ou pode até mesmo ser usada como slogan. Imagine começar com uma pergunta: “Você já teve um segredo realmente grande?”. Instigante, não? Essa frase, usada na divulgação do filme *Quero ser grande* (1988), de Penny Marshall, é uma logline perfeita. Ela é curta, misteriosa e, ao mesmo tempo, conta toda a história do garoto que se torna adulto e precisa esconder isso das pessoas. Eu tenho um roteiro chamado *Déjà-vu* em que a logline é: “Depois do sonho vem o pesadelo”. É o tipo de frase que deixa o leitor curioso para saber o que isso significa e, ao mesmo tempo, resume ao extremo uma história. A logline, portanto, é uma frase muito curta que serve para fisgar o leitor, fazendo-o se interessar pelo restante do projeto.

A logline mais famosa da TV brasileira foi a escrita por Walcyr Carrasco para a novela *Xica da Silva* (1996), uma pérola da concisão: “Xica da Silva, a escrava que virou rainha”. Alguns outros exemplos de logline:

- Um hacker descobre a verdade sobre sua realidade e seu papel numa guerra contra os controladores (*Matrix*, 1999, Lilly Wachowski e Lana Wachowski).
- Quando um garoto some, sua mãe e amigos enfrentam forças sobrenaturais para encontrá-lo (*Stranger things*, 2016, The Duffer Brothers).
- Um jovem é transportado para o passado, onde deve reunir seus pais antes que ele e seu futuro deixem de existir (*De volta para o futuro*, 1985, Robert Zemeckis).

- Um fotógrafo em cadeira de rodas espia seus vizinhos e vê o que parece ser um assassinato (*Janela indiscreta*, 1954, Alfred Hitchcock).
- O relutante filho de um chefe mafioso precisa assumir o controle do império do seu pai para proteger seus familiares (*O poderoso chefão*, 1972, Francis Ford Coppola).

Vamos voltar ao pitching de elevador. Imagine que o produtor ficou curioso com a logline e quer saber mais sobre a história. É hora de contar a *storyline*. A **storyline** é a essência de uma história condensada ao máximo. Ela deve ser escrita em, no máximo, quatro linhas. Se você não consegue resumir seu enredo nesse espaço, é sinal de que algo está errado: provavelmente a ideia ainda está confusa ou falta clareza sobre o objetivo central da narrativa. Além de ser uma ferramenta essencial de venda (o famoso pitch), a storyline guia a própria construção do roteiro. Confira o exemplo do filme *Magrela*:

“Após meses de economia, Raimundo finalmente compra sua bicicleta nova. Porém, o dia mais feliz de sua vida torna-se o mais triste quando o veículo é roubado, dando início a uma jornada desesperada para recuperá-lo”.

Consolidado a storyline, o próximo passo é a **sinopse**. Ela funciona como um resumo mais detalhado, apresentando o desenvolvimento da trama, os principais conflitos e o tom da história. Uma boa dica para construir a storyline é focar no trinômio Protagonista + Conflito + Objetivo.

Veja alguns exemplos:

- “Um xerife com medo de água precisa caçar um tubarão-branco assassino que está aterrorizando uma cidade litorânea, unindo forças com um biólogo marinho e um pescador veterano para impedir novos ataques” (*Tubarão*, 1975, Steven Spielberg).

– “Dois músicos testemunham um crime da máfia e, para fugir dos assassinos, vestem-se de mulheres e entram para uma banda feminina de jazz em turnê, tentando manter o disfarce enquanto um deles se apaixona pela vocalista” (*Quanto mais quente melhor*, 1959, Billy Wilder).

Abaixo a sinopse do filme *Magrela*:

Magrela é um curta-metragem baseado no conto *O capote*, de Nikolai Gogol, adaptado à realidade amazônica. Raimundo é um pobre operário da construção civil de pouca inteligência, mas bom coração. Ele não se casou e não fez nada de muito importante na vida, e se diria que não tem grandes emoções, o que é um engano. Ele é apaixonado pela bicicleta com a qual vai ao trabalho e gosta de ir à beira-rio nos finais de semana. Mas a bicicleta está velha e acabada. Quando Raimundo cai num buraco, ela se transforma numa verdadeira sucata. O amigo mecânico, que sempre consertou a bicicleta a preços módicos, avisa: ou Raimundo compra uma bicicleta nova, ou vai ficar sem meio de transporte. Raimundo então começa a fazer todos os sacrifícios possíveis para juntar dinheiro, pois não gosta de ter dívidas e quer comprar à vista. Dois meses depois de muita fome e privações, ele finalmente consegue comprar a tão sonhada bicicleta, novinha, numa loja da cidade. Até o mecânico vai com ele para ajudar a escolher. Ah, que maravilha! Raimundo se sente um verdadeiro ganhador, um herói com a magrela novinha em folha! Mas sua alegria vai durar pouco. Naquele mesmo dia, quando voltava para casa, ele é roubado e fica sem a bicicleta nova. Os vizinhos, comovidos, começam a dar opiniões. Uma vizinha acha que não vai adiantar de nada procurar a polícia, já que aquela gangue é conhecida. O melhor seria procurar políticos e outras autoridades para pressionar a polícia. Começa aí a via-crúcis de

Raimundo, perdido nos labirintos da burocracia, de funcionários que sempre dizem que não é com eles, de políticos que só se importam com o povo no período de eleição.

Como se pode perceber, aqui há vários detalhes que não caíbiam na storyline, como o fato de o curta-metragem ser baseado no livro *O capote*, de Gogol. A sinopse também dá uma noção melhor da história.

O que é o **argumento**? O argumento é um texto narrativo, escrito em prosa, que descreve toda a história do filme, do início ao fim, incluindo o desfecho. Diferente do roteiro final, ele não tem diálogos (salvo alguma frase muito icônica) nem divisões técnicas de cenas.

Características principais:

- **Tempo presente:** É escrito como se estivéssemos vendo o filme agora (“Ele entra na sala”, em vez de “Ele entrou”).
- **Foco na ação:** Descreve o que acontece fisicamente e os conflitos emocionais.
- **Estrutura:** Já apresenta os “três atos” (Apresentação, Confronto e Resolução).
- **Tamanho:** Geralmente varia de 5 a 20 páginas para um longa-metragem.

Só depois de feita a sinopse e o argumento é que se segue para a “escaleta”. A **escaleta** (ou “plot decupado”) é um resumo da história, cena por cena. A scaleta é um método tão bom que uso até mesmo nos meus livros (nesse caso, dividido por capítulos, não por cenas). Ela ajuda a identificar o que acontecerá em cada núcleo da história, auxiliando muito no direcionamento do roteiro. A scaleta também pode ser um ótimo momento para realizar mudanças antes do roteiro ser escrito. Vale a pena mostrar para

outro roteirista, que, numa leitura crítica, poderá identificar problemas como *deus ex machina*, roteirismos, barriga, etc. A maioria dos erros de roteiro pode ser identificada já na escaleta.

A seguir, a escaleta das primeiras cenas do filme *Magrela*:

Cena 1 – Raimundo andando pela cidade com sua bike velha. Ele está indo para o trabalho, mas, apesar de a bicicleta ser velha, sente-se feliz.

Cena 2 – *Flashback*. O nascimento de Raimundo. A parteira, sem noção, empolga-se e começa a sugerir nomes estranhos.

Cena 3 – Raimundo pedalando na direção do trabalho.

Cena 4 – *Flashback*. Raimundo criança tentando jogar bola, estudar, etc.

Cena 5 – Raimundo na obra. A narração nos esclarece que Raimundo seguiu a profissão do pai: ajudante de pedreiro.

Cena 6 – Raimundo na obra, levando uma bronca do pedreiro por não trabalhar e ficar admirando sua bicicleta.

Só depois de fechada a escaleta é que se começa a produzir o roteiro em si. Uma boa dica é fazer a escaleta em cartões, com cada cena em uma cartela. Isso permite ao roteirista, por exemplo, mexer nas cenas, tornando a narrativa não linear. Segundo Syd Field (2001, p. 136), “Os cartões são um método incrível. Você pode arrumar as cenas do jeito que quiser, acrescentar algumas, omitir outras. É um método simples, fácil e eficiente, e que lhe dá a máxima mobilidade na construção do roteiro”.

A maioria dos roteiros tem uma lista de personagens, que pode ser, de fato, apenas uma lista, ou uma caracterização mais detalhada de cada um, com características e motivação, além de características físicas e de linguagem.

Aqui a lista de personagens do filme *Magrela*:

RAIMUNDO – Personagem principal da história. Raimundo é um homem gago, pobre e humilde, mas honesto e de ótimo coração. É um tipo que não tem grandes prazeres na vida além de sua querida bicicleta. Como Akaki Akakievitch, protagonista do conto *O capote*, de Gogol, é um simplório, um homem de rígida rotina e poucos luxos, que vê sua vida ser totalmente abalada por um fato corriqueiro: a queda de sua bicicleta em um buraco. Esse pequeno fato transforma Raimundo, incutindo-lhe a esperança de uma bicicleta melhor. Mas o roubo da bicicleta quebra esse pobre homem, que não consegue lutar contra a burocracia e a arrogância alheia. Ironicamente, de todos os personagens, ele parece ser o único a ter uma alma, sentimentos, nobreza. Raimundo é tão humilde que parece não governar nem mesmo a própria vida. Todos tomam decisões por ele: o mecânico escolhe a bicicleta, os ladrões a roubam, a vizinha lhe diz o que fazer. Raimundo não consegue mesmo terminar uma frase... na maioria das vezes as outras pessoas terminam por ele.

MÃE DE RAIMUNDO – Uma mulher abandonada pelo marido, que irá morrer após o nascimento do seu filho.

PARTEIRA – Mulher fofqueira, mais preocupada em saber detalhes da vida da paciente do que em realizar o parto em si. Também resolve que irá escolher o nome da criança, como se já mandasse em Raimundo antes mesmo de ele nascer.

MECÂNICO – O mecânico tem em comum com Raimundo a paixão pelas bicicletas. Mas, ao contrário dele, não é um simplório. Sua relação com Raimundo é quase de transferência, pois ele incentiva este a comprar a bicicleta que ele mesmo gostaria para si, tanto que, no final, é ele que escolhe a bicicleta e os acessórios que serão colocados nela.

BENEDITO – Melhor amigo de Raimundo. Embora constantemente seja obrigado a dar broncas no amigo na obra, pelo fato de ele passar mais tempo admirando sua bicicleta do que trabalhar.

do, essas broncas sempre são revestidas de um carinho fraternal.

VIZINHA – Uma mulher fofqueira, que não pode ver uma situação sem logo se envolver, por mais que o assunto não lhe diga respeito. Ela praticamente obriga Raimundo a procurar a deputada.

DEPUTADA – Uma caricatura dos políticos que, depois de eleitos, não se preocupam mais com as pessoas que os elegeram.

ASSESSOR DA DEPUTADA – Mais uma caricatura. Agora do funcionário público que consegue um emprego, mas o usa apenas em benefício próprio, humilhando as pessoas que deveria atender. Sua visão distorcida da função do funcionário público é caracterizada pelo fato de que ele considera o futebol com o amigo de infância mais importante que o atendimento a Raimundo.

Depois da descrição dos personagens, vem o roteiro em si, dividido por cenas. Cada item inicia por um cabeçalho com o número da cena, a locação, a informação se é externa ou interna e se é dia ou noite. Essas informações são muito importantes para a produção, pois é através delas que é feita a “ordem do dia”, na qual são anotadas as locações, a equipe, os horários, etc. E, durante as gravações, o roteiro é consultado o tempo todo para confirmar, por exemplo, o número da cena, etc.

Depois vem a “descrição da cena”, que pode ser mais resumida ou mais detalhada. Geralmente, quando o roteirista também é diretor, ele já faz esse detalhamento, incluindo escolhas narrativas como ângulos e planos. Lembre-se: a descrição deve ser objetiva, visual. Evite descrições subjetivas, literárias ou diálogos transformados em descrição de cena. Também evite o uso de termos técnicos, como “ângulos de câmera”. Syd Field (2001) afirma que o roteiro deve dizer ao diretor o que filmar, não como filmar.

Vamos a alguns exemplos de descrições erradas:

– “Ana sente-se triste e depressiva. Ela sente que a vida não faz mais sentido depois da morte da mãe”.

Mostrar Ana triste é relativamente fácil, mas como transformar em imagens a frase “Ela sente que a vida não faz mais sentido depois da morte da mãe”? Perceba que é uma descrição literária, não visual. A mesma situação poderia ser resolvida assim:

– “Ana está sentada na cama chorando. Imagens da mãe aparecem ao fundo para mostrar que ela está triste pela morte da mãe.”

Percebam como agora, embora a situação seja extremamente subjetiva, a descrição é visual; ela indica uma maneira de mostrar a razão da tristeza de Ana.

Há descrições que são tão subjetivas, tão literárias, que se tornam infilmáveis. Um exemplo:

– “A pandemia transformou o tempo em silêncio.”

A frase acima pode funcionar muito bem num texto literário, mas no audiovisual é totalmente ineficiente. Um diretor se sentiria perdido com um roteiro desses. Como demonstrar visualmente que a pandemia transformou o tempo em silêncio?

É possível, sim, repassar no cinema situações subjetivas. Os mestres nisso eram os diretores expressionistas, que se especializaram em transformar em imagens os sentimentos dos personagens (vide os cenários distorcidos de *O gabinete do Dr. Caligari*). No filme *Aurora* (1927), o diretor F. W. Murnau conta a história de um homem que se apaixona por uma mulher fatal e, em decorrência disso, resolve matar a esposa. Ele queria que a influência da amante ficasse muito clara quando o homem se aproximasse para matar a esposa, mesmo que ela não estivesse

ali. Como fazer isso? Como descrever isso no roteiro? O roteiro de *Aurora* provavelmente não sobreviveu ao tempo, mas podemos fazer um exercício de imaginação. Como seria a descrição dessa cena? Tente fazer sua versão do roteiro.



O filme *Aurora* (1927) mostrava uma situação extremamente subjetiva

A minha versão ficou assim:

– “O homem aproxima-se da esposa para esganá-la. A imagem da amante, como se fosse um fantasma, aparece atrás dele incentivando-o a cometer o crime”.

Outro erro é transformar diálogos em descrição, como no exemplo abaixo:

– “Os membros da banda ficam indignados porque esse é o pior álbum do Sepultura, na opinião deles. Três deles se levantam e discutem com o empresário”.

O correto seria colocar no roteiro os diálogos, a não ser que o objetivo fosse estimular os atores a improvisarem o diálogo, mas, nesse caso, isso deveria estar expresso no roteiro.

Feitas essas observações, coloco abaixo o roteiro das duas primeiras cenas do filme Magrela.

CENA 1 – RUA DA CIDADE – EXTERNA - DIA

Raimundo está andando com sua bicicleta pelas ruas da cidade. Parece um herói no pódio, alegre e poderoso. Apesar da alegria de Raimundo, a bicicleta é velha e desconjuntada, com pneus velhos e desalinhados, o que contrasta com o estado de espírito do personagem.

NARRAÇÃO OFF:

Ah, uma bicicleta! Em Macapá, uma bicicleta nunca é só uma bicicleta. Ela é meio de transporte, meio de vida, uma forma de ir a locais mágicos, especialmente para pessoas como Raimundo. Montado no selim de sua magrela, ele se sente livre e audaz... seria capaz de enfrentar qualquer perigo e qualquer obstáculo... ele e sua bicicleta...

CENA 2 – CASA DA MÃE DE RAIMUNDO – INTERNA - DIA

Começamos aqui uma série de flashbacks que serão intercalados com as cenas da bicicleta. Uma parteira está atendendo a mãe de Raimundo, que sofre com o parto.

NARRAÇÃO OFF

Bem diferente da forma como ele nasceu.

PARTEIRA

Ai, minha santa! Proteja essa mulher!

MÃE

Ai, está doendo. Se pelo menos meu marido estivesse aqui...

PARTEIRA

E cadê seu marido, vizinha?

MÃE

O meu marido saiu para comprar, vizinha, cigarros!

PARTEIRA

E faz muito tempo? Será que ela volta antes do parto?

MÃE

Faz seis meses, minha mana! Seis meses!

A parteira sente que tocou num assunto delicado e muda de assunto para tirar o foco da ausência do pai.

PARTEIRA

Então, minha filha? Já decidiu qual vai ser o nome do menino?

MÃE

Não, ainda não decidi.

PARTEIRA

Coloca Maicô Jeckson! Nome bonito!

MÃE

Não gostei não!

PARTEIRA

Coloca Hebert Richards! Ouço esse nome todo dia na televisão!

MÃE

Pior ainda!

PARTEIRA

Baiacu! Astrogildo! Tamatá! Zé Traíra! Chico Preto! Astrogildo! Neimatogrosso! Rosemário! Pedrostracio! Ivanivaldo!

A mãe e a parteira conversando. A mãe ainda está nas dores do parto.

MÃE

Tu é lesa? O cavalo mordeu tua cabeça? Onde tu arranjas esses nomes estranhos? Já decidi. O nome dele vai ser igual ao do pai... Raimundo!

PARTEIRA

Só espero que ele não goste de fumar...

Últimas palavras

Com este livro, pretendemos apresentar os passos fundamentais que devem ser seguidos por um roteirista de audiovisuais, bem como as noções básicas indispensáveis à profissão. Entretanto, é importante ressaltar que a melhor forma de aprender é através da prática constante da escrita e da leitura.

Um roteirista deve exercitar-se continuamente, escrevendo diariamente — sejam roteiros completos, *storylines*, sinopses ou descrições de personagens.

Outra etapa essencial do aprendizado é a leitura de roteiros profissionais. Hoje em dia, é possível encontrar roteiros de diversos filmes e séries na internet, em sites especializados como o *Tertúlia* (www.tertulianarrativa.com.br) ou o *Além do roteiro* (<https://alemdorroteiro.com>).

Recomendamos, preferencialmente, que você leia o roteiro de uma obra e, em seguida, assista ao filme ou episódio correspondente. Esse exercício permitirá perceber o que foi alterado na transição para a tela, o que funcionou na narrativa visual e o que precisou de adaptação.

Outro exercício valioso é o caminho inverso: assista a uma cena e tente imaginar como ela foi escrita. Se possível, transcreva pelo menos uma sequência no formato de roteiro. Depois, compare o seu rascunho com o roteiro original.

Ao seguir essas orientações, você perceberá, em pouco tempo, uma evolução significativa na sua técnica e percepção como roteirista.

Referências

- CAMPBELL, Joseph. *O herói das mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.
- COMPARAATO, Doc. *Roteiro: arte e técnica de escrever para cinema e televisão*. Rio de Janeiro: Nórdica, 1983.
- COUSINEAU, Phil. *A jornada do herói: vida e obra de Joseph Campbell*. São Paulo: Saraiva, 1994.
- DANTON, Gian. *Caligari: do cinema aos quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.
- DANTON, Gian. *Como escrever quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2015.
- DANTON, Gian. *O roteiro nas histórias em quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2022.
- FIELD, Syd. *Manual do roteiro*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- FIELD, Syd. *O roteiro: os fundamentos do roteirismo*. Curitiba: Art&Letra, 2009.
- LOBÃO, Alexandre; DANTON, Gian; SANTANA, Leonardo. *A bíblia do roteiro de quadrinhos*. Brasília: Tagore, 2020.
- MASCARELLO, Fernando (Org.) *História do cinema mundial*. Campinas, SP: Papirus, 2006.
- PUCCINI, Sérgio. *Roteiro de documentário: da pré-produção à pós-produção*. Campinas, SP: Papirus, 2009.
- REY, Marcos. *O roteirista profissional: televisão e cinema*. São Paulo: Ática, 2009.
- ROBINSON, David. *O gabinete do Dr. Caligari*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

RODRIGUES, Sônia. *Como escrever séries: roteiro a partir dos maiores sucessos da TV*. São Paulo: Aleph, 2014.

SARAIVA, Leandro; CANNITO, Newton. *Manual de roteiro: o Manuel, o primo pobre dos manuais de cinema e TV*.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. São Paulo: Aleph, 2015.

Sites

ALÉM do roteiro. Disponível em: <https://alemdoroteiro.com/2019/05/21/roteiros-de-cinema-e-series-para-fins-educacionais/>

TERTÚLIA Narrativa. Disponível em: <https://www.tertulianarrativa.com.br>



Gian Danton (pseudônimo de Ivan Carlo Andrade de Oliveira) é roteirista de quadrinhos desde 1989, quando publicou sua primeira história na revista *Calafrio*. Em todos esses anos, ele já trabalhou para quase todas as editoras nacionais de quadrinhos e fez parceria com vários desenhistas, entre eles Joe Bennet, que atualmente desenha histórias para a Marvel

Comics. Suas histórias já foram publicadas até nos EUA, pela editora Phantagraphics.

Gian Danton tem lançado diversos livros, muitos deles pela Virtual books. Pela editora Marca de Fantasia lançou *Ciência e Quadrinhos e Watchmen e a teoria do caos*, em 2005 e *Caligari: do cinema aos quadrinhos*, em 2010; além de *O roteiro nas Histórias em Quadrinhos*, 2016; *Hiper-realidade e simulacro nos quadrinhos: a fantástica história de Francisco Iwerten*, 2019; *Jornalismo em quadrinhos*, 2022; e *A árvore das ideias: memórias de um roteirista de quadrinhos*, em 2024.

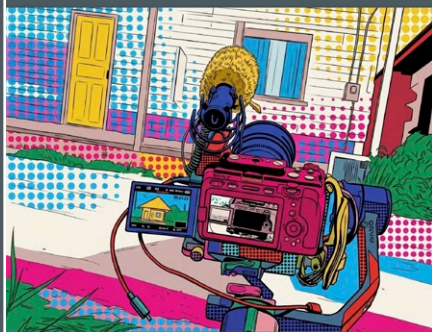
Um dos seus trabalhos mais conhecidos é a revista *Manticore*, ganhadora dos prêmios HQ Mix 1999 (melhor revista de terror e desenhista revelação), Associação Brasileira de Arte Fantástica (melhor revista em quadrinhos), HQ Mix 2000 (melhor revista de terror) e Angelo Agostini (melhor roteirista).

Escreveu textos para edição *War – histórias de guerra*, com arte de Eugênio Colonesse, publicada pela Opera Graphica. Foi roteirista da revista *MAD* e um dos autores escolhidos para o álbum *MSP+50*, em lançamento em homenagem a Maurício de Sousa.

Gian Danton tem colaborado com várias publicações e sites e mantém um blog, o Professor Ivan Carlo (<http://ivancarulo.weblogger.com.br>). É professor da Universidade Federal do Amapá.

Gian Danton transita entre os quadrinhos, a literatura fantástica, a ficção científica, a cultura pop e as artes visuais. Um caldeirão de formas de comunicação e artes que o habilita a fazer desta obra um guia essencial para quem busca o domínio da linguagem audiovisual.

ROTEIRO PARA AUDIOVISUAL



Gian Danton



<https://www.marcadefantasia.com>