

## O FALAR CINEMATOGRAFICO

Henrique dos Santos<sup>1</sup>

**RESUMO:** Este artigo no campo dos estudos de cinema compreende uma pesquisa sobre a finalidade e a forma construtiva do diálogo ou do diálogo dramático como será tratado de modo a isolar a fala dentro do aspecto artístico/cinematográfico para melhor avaliação, no intuito de atingir seu objetivo dentro da narrativa. O próprio objetivo da fala dentro da narrativa é base para reflexão que parte dos estudos no campo do teatro da obra de Girard e Ouellet sobre o processo de comunicação, bem como se abordará a diferença ou semelhança para com o diálogo dramático que trabalha uma série de implicações e funcionalidades da fala. Cada uma dessas funções citadas pelos estudiosos é analisada buscando adaptá-las para o contexto cinematográfico da discussão. O artigo segue apresentando as ideias de Robert McKee, um importante e influente teórico cinematográfico a respeito do tema, confrontando estas teorias com uma obra igualmente importante e influente do cinema recente, *Pulp Fiction* – Tempo de Violência, com o intuito de ampliar e complexificar esta noção.

**PALAVRAS-CHAVE:** Roteiro cinematográfico. Diálogo para cinema. Diálogo dramático.

131

## THE CINEMATOGRAPHIC SPEAKING

**ABSTRACT:** This article in the field of film studies comprises a research on the purpose and constructive form of dialogue, or the dramatic dialogue as will be treated in order to isolate speech within the artistic / cinematographic aspect for better evaluation, in order to achieve its goal within the narrative. The very purpose of the speech within the narrative is a basis for reflection that starts from the studies in the field of the theater of the work of Girard and Ouellet on the process of communication and the difference, or similarity, to the dramatic dialogue that works a series of implications and speech functionalities. Each of these functions quoted by the scholars is analyzed in order to adapt them to the cinematographic context of the discussion. The article goes on to present the ideas of Robert McKee, an important and influential film theorist, on the subject and confronting these theories with an equally important and influential work of recent cinema, *Pulp Fiction*, with the aim of broadening this notion.

**KEYWORDS:** Screenplay. Dialogue for cinema. Dramatic dialogue.

---

<sup>1</sup> Graduado em Cinema e Vídeo pela Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – Campus de Curitiba II – Faculdade de Artes do Paraná. E-mail: hq.off@hotmail.com

## O DIÁLOGO DRAMÁTICO E SUAS FUNÇÕES

Entende-se por diálogo o processo de comunicação dado entre duas ou mais pessoas. O indivíduo (emissor) comunica-se com outro indivíduo (destinatário) através de um código de linguagem (a língua portuguesa, por exemplo) usando um canal (carta; telefone; palestra...) para emitir uma mensagem sobre determinado contexto. No campo das artes, o termo foi adaptado para referir-se a toda e qualquer linha de fala presente num texto, muito embora os monólogos ou apartes tenham definições diferentes. O termo “fala” seria mais apropriado por abranger a condição da comunicação humana através da voz em todas as suas especificidades:

Fenômeno fonético, a fala é uma cadeia sonora produzida pelos órgãos intervenientes na articulação e na fonação; a mensagem é transmitida sob a forma de ondas sonoras, segundo leis estudadas pela acústica. Na cadeia falada há fenômenos melódicos que afetam segmentos não necessariamente coincidentes com os fonemas; energia, altura melódica, duração são objeto de estudo da fonemática, enquanto que a prosódia se interessa pelo estudo do acento, da entoação, dos tons. O tom diz respeito às variações de altura no interior de uma palavra que permitem opor duas palavras de sentido diferente, mas cujos significantes são, por outro lado, idênticos; a entoação traduz-se pelas variações de altura do som proveniente da laringe que incidem não sobre um fonema ou uma sílaba, mas sobre uma sequência mais longa (palavra, sequência de palavras) e que formam a curva melódica da frase (GIRARD; OUELLET, 1978, p. 39)

132

Gilles Girard e Réal Ouellet publicaram essa definição num livro sobre o teatro cujos estudos a respeito da fala, sua representatividade dentro do universo da peça, sua capacidade de significação, se encontram em níveis muito mais avançados se comparados ao cinema, mas que podem também ser aplicados a este desde que mantido em mente as especificidades de cada modalidade artística. O ator teatral entende que é necessário fazer uso de todas as funções fonéticas e fonemáticas a fim de alcançar um nível maior de expressão. Energia, altura melódica, duração, entoação e tons são variantes da fala dotados de potencialidade significativa que muitas vezes o cinema, não de modo geral, em sua busca pelo espontâneo, pela proximidade do real, opta por ignorar. O fato é que o estudo aprofundado da fala e suas variações implica um apego ao texto que vem sendo combatido por vertentes tanto no cinema quanto no teatro; o improvisado e o cinema puramente imagético são algumas dessas vertentes que defendem esse desprendimento.

Correto seria adotarmos o termo “diálogo dramático” para nos referirmos às falas proferidas pelas personagens teatrais, cinematográficas ou mesmo literárias, a fim de uma definição mais específica do termo nas artes. No diálogo dramático, “as personagens agem umas sobre as outras servindo-se da fala, que é a ação, para concretizarem as linhas de força que entre elas se estabelecem” (GIRARD; OUELLET, 1978, p. 44). Entende-se que, muito mais do que comunicar, nas artes, os diálogos constroem posições de hierarquia e de relação entre as personagens.

Seguindo a linha de estudos do livro de Girard e Ouellet, os estudiosos do teatro falam a respeito de algumas funções específicas para a fala, quatro delas antes categorizadas por Roman Ingarden<sup>2</sup>, funções estas pertinentes também ao cinema. São elas: a representação, a expressão, a comunicação, a persuasão e a caracterização.

A ideia de representação é de caráter semiótico, da capacidade dos substantivos de suscitar todo e qualquer tipo de imagem na mente do receptor em diferentes graus de significação. O escritor ao conceber o texto manipula esses substantivos de forma a atingir o objetivo representativo de sua fala. Logo, o texto, ao ser pronunciado pelo ator, que faz uso de todas as ferramentas da fala (entoação, energia, altura melódica, duração), tem a capacidade de gerar imagens na mente do espectador. Uma vez estas imagens associadas à carga representativa trazida por cada indivíduo através da sua vivência, converge pra gerar um significado.

A interpretação do ator está obviamente ligada ao item expressão. A personagem se expressa através da fala, também através do gestual, para “relatar as experiências, exprimir os diferentes estados e processos psíquicos vividos” (GIRARD; OUELLET, 1978, p.41). É o ator quem confere essa carga expressiva às falas; ao escritor cabe apenas sugerir ou indicar caminhos. No roteiro cinematográfico ou mesmo no texto teatral, utilizamos de indicações que precedem a fala para impor modos de interpretação ou de expressão, como, por exemplo, a palavra “zangada” antes de uma linha de diálogo. Muitos escritores criticam esse tipo de indicação por limitar a liberdade de interpretação do ator; este precisa ter acesso a todos os detalhes que dizem respeito à personalidade da personagem pra que ele

---

2 INGARDEN, Roman. *Poétique*, 1971, p. 531.

saiba exatamente como esta age em diferentes situações sem ter que recorrer a rubricas ou indicações. É claro que esta sincronia ator/personagem muitas vezes só ocorre ao longo do processo, mas é importante que o escritor tenha isso em mente.

A comunicação é um processo básico da fala. Aquele que fala comunica algo a alguém e, a princípio, todas as falas de uma história devem servir a este propósito, fazendo-o de forma direta ou indireta (poética). Esse princípio de comunicação aliado à economia rege a teoria de McKee (2006) a ser debatida mais à frente. É preciso lembrar, contudo, que a ausência de comunicação também contém em si um potencial comunicativo, o que torna a questão um pouco mais complexa. O que acontece é que quando o escritor opta por trabalhar a ausência de comunicação ele potencializa outras formas comunicativas como a do gesto ou a da imagem.

A persuasão atua nos diálogos em dois níveis diferentes: primeiro, nas condições hierárquicas estabelecidas entre os personagens da história a ser contada; segundo, nas condições hierárquicas estabelecidas entre personagem e espectador. Persuadir é “influenciar aquele a quem o discurso é dirigido” (GIRARD; OUELLET, 1978, p. 41), logo, todo filme, peça ou obra literária exerce um nível de influência sobre o seu receptor, pois todos se configuram como um discurso dirigido. O próprio ato de escrever, independentemente de qual finalidade, consiste numa tentativa de influenciar, persuadir o indivíduo receptor de que aquilo que está sendo dito se configura como “verdade” e como verdade certa atenção deve ser conferida a ele. Através da persuasão somos levados a acreditar em histórias de fantasias, contos de terror, toda uma alegoria de personagens e mundos que só existem na ficção, mas que se validam através de seu discurso estabelecendo conexões com o mundo real. Somos persuadidos a aceitá-los como verdade mesmo que por um breve período de tempo.

Quanto à questão da persuasão inerente às personagens no interior da história, podemos fazer uso dos estudos de Christopher Vogler (2006) para tentar elucidá-la. Vogler estabelece uma hierarquia de arquétipos que atuam de diferentes formas na trajetória do protagonista— ou do arquétipo do herói— além do qual é destacado o mentor, o guardião do limiar, o arauto, o camaleão, a sombra e o pícaro. Todos estes personagens/arquétipos têm características próprias que se evidenciam através da fala, mas mais importante, através

da relação que estes têm com o herói em nível de persuasão. O papel do mentor é o de impulsionar o herói em sua jornada, o que normalmente o fará através da fala. Logo, as falas desse personagem persuadem o herói em sua trajetória. Opondo-se a isto, o herói é que deve se valer das habilidades persuasivas pra passar pelas barreiras impostas do guardião do limiar e mesmo para enfrentar a sombra (o vilão). Em todos os diálogos as personagens assumem posições hierárquicas e fazem uso da persuasão para agir umas sobre as outras. Sua habilidade persuasiva revela muito sobre quem ela é e seu papel na história.

Por último, o diálogo ou a fala tem por função caracterizar a personagem. A forma de se expressar, a quantidade de réplicas, a entoação ou mesmo o silêncio nos dizem muito sobre determinado indivíduo.

No filme *O segredo de Brokeback Mountain*, de Ang Lee (2006), o ator Heath Ledger utiliza de características da fala para compor seu personagem de nome Ennis DelMar. Ennis é um vaqueiro homossexual sexualmente reprimido vivendo num ambiente hostil, machista por excelência, em plena América dos anos sessenta. Através do silêncio (é um personagem que fala pouco), do sotaque carregado, da boca cerrada que mal se abre para pronunciar as palavras, é possível extrair uma série de informações a respeito de quem é este personagem e de como ele se sente, além de toda uma caracterização também do gestual: do olhar que foge ao contato, dos ombros caídos. Ao contrário de Ennis, seu par romântico, o também vaqueiro Jack Twist (Jake Gyllenhaal), que tende a lidar melhor com sua sexualidade, tem uma postura mais alegre e jovial e costuma falar mais. Sobre este assunto, Girard e Ouellet argumentam:

Com duas personagens que, numa peça, falem globalmente ao mesmo tempo, poderá acontecer que uma tenha réplicas curtas e pouco frequentes, enquanto que a outra faz vários e longos discursos. O espectador de modo algum fica indiferente a este ritmo, antes o sente como um elemento, entre outros, de uma rede de significações (GIRARD; OUELLET, 1978, p. 42).

Não se trata aqui de uma questão de conteúdo, mas de forma. A forma pela qual certa personagem se comunica carrega uma carga de informação sobre sua vida que não pode ser diretamente entregue ao público, mas que sutilmente se revela à percepção do mesmo.

## O IDEAL DE CONTENÇÃO DE MCKEE

O professor de escrita criativa Robert McKee lançou em 1997 um livro que é, em resumo, a forma norte-americana de se fazer filmes, pelo menos na parte criativa, no roteiro. Neste livro, McKee dedica um breve capítulo ao estudo dos diálogos. Segundo ele:

Primeiro, o diálogo do cinema requer compressão e economia. Ele deve dizer o máximo que puder com o mínimo de palavras possíveis. Segundo, deve ter direção. Cada troca de diálogo deve virar os Beats<sup>3</sup> da cena em uma ou outra direção, pela mudança de comportamento, sem repetição. Terceiro, ele deve ter um propósito. Cada fala ou troca de diálogo executa um passo no design que constrói o arco da cena ao redor do seu *ponto de virada* (MCKEE, 2006, p. 363, grifo do autor).

McKee é taxativo ao determinar a máxima da economia do diálogo no roteiro cinematográfico. Numa outra passagem de seu livro ele afirma: “O melhor conselho sobre escrever diálogos para filme é *não escreva*. Nunca escreva uma linha de diálogo quando puder criar uma expressão visual”(MCKEE, 2006, p. 367, grifo do autor), mas essa ideia de economia pode ser contestada. Como dito anteriormente, os diálogos dos filmes norte-americanos, em sua grande maioria, são didáticos e performáticos, não tomando esses adjetivos como pejorativos, apenas a critério de avaliação. Para constatar isto, basta recorrermos aos mesmos exemplos sobre os quais McKee faz uso na comprovação de sua tese.

136

Num primeiro momento, ele destaca um trecho de diálogo do filme *Amadeus*, de Milos Forman (1988), para exemplificar seu conceito de discurso fragmentado e reações silenciosas<sup>4</sup>. A passagem em questão é uma fala do personagem Salieri, o narrador da história, que somente pelo fato de existir na figura do narrador já contesta a ideia de prioridade da expressão visual visto que o narrador comenta e reitera a imagem exibida. Em outras palavras, se a imagem precisa falar por si só, o narrador seria uma figura proibida neste cinema.

---

<sup>3</sup>Termo definido por McKee como o menor elemento da estrutura dentro da cena. “Um BEAT é uma mudança de comportamento que ocorre por ação e reação” (MCKEE, 2006, p. 49, grifo do autor).

<sup>4</sup> McKee contesta o uso do monólogo no cinema, defende que a vida é um diálogo composto somente por ação e reação, logo, quando necessário o uso de discursos longos, deve-se (segundo ele) quebrar a fala em padrões de ação que moldam o comportamento de quem fala. (MCKEE, 1997, p. 364-365).

O outro exemplo sobre o qual McKee faz uso para articular sua ideia de contenção da fala em prol da expressividade da imagem é retirado do filme *O Silêncio*, de Ingmar Bergman (1963), quando evoca a cena em que o garçom de um hotel seduz uma das protagonistas apenas pelo ato de recolher um lenço do chão aproveitando-se da ocasião para cheirar de forma erótica o corpo da personagem. McKee é feliz em exemplificar seu conceito, mas posto que o cinema europeu, “bergmaniano” neste caso, se difere muito em estilo do cinema norte-americano, sobre o qual os preceitos do livro de McKee se debruçam, sua defesa se faz enfraquecer.

Esse conceito de um cinema europeu que se coloca contrário a um cinema americano ou estadunidense, de um cinema de arte contra um cinema comercial, é assaz generalizante e preconceituoso. É como se não fosse produzido na Europa um cinema comercial de apelo popular, como se estes produzissem somente filmes experimentais para um público erudito e seletivo. Do outro lado, é como se a indústria americana fosse capaz de produzir apenas o enlatado, o vendável e, em prol disto, abandonasse a abordagem crítica da linguagem artística cinematográfica. Também como se não fosse possível tratar artisticamente um filme comercial *blockbuster*. Nem tanto pra um e nem tanto pra outro, mas é inevitável afirmar que existe um domínio maior de determinada linguagem para cada polo diferente.

## O EXTRA-NARRATIVO E O DIÁLOGO DE SUSPENÇÃO DA AÇÃO

O diálogo a seguir é uma transcrição retirada do roteiro de *Pulp Fiction*, de Quentin Tarantino (1994), escrito pelo próprio Tarantino em parceria com Roger Avery. Está presente logo no início do filme, na cena de apresentação de duas das personagens principais: Vincent (John Travolta) e Jules (Samuel L. Jackson). As falas e descrições transcritas refletem se não fielmente às apresentadas no filme, sua essência necessária para análise posterior.

INT. CARRO MODELO “CHEVY - 74” (EM MOVIMENTO) MANHÃ.

Um carro branco, sujo, modelo Chevy Nova 1974, desce por uma rua de um bairro periférico em Hollywood. No banco da frente dois homens, jovens, estão sentados - um branco, um negro -

ambos vestem um terno preto barato com uma gravata fina também preta. Seus nomes são VINCENT VEGA (branco) e JULES WINNFIELD (negro). Jules é o motorista.

JULES

Ok. Agora me fale sobre aqueles bares de maconha?

VICENT

O que você quer saber?

JULES

É que, maconha é legal lá, certo?

VICENT

Sim, é legal, mas não é cem por cento legal. Quero dizer, você não pode entrar num restaurante, enrolar um baseado, e começar a fumar. Você só pode fumar na sua casa ou em alguns lugares específicos.

JULES

Que são os bares?

VICENT

Sim, o que acontece é o seguinte: é legal comprar maconha, é legal carregar com você e se você for proprietário de um bar é legal vender. É legal portá-la só que não faz muita diferença por que se estiver andando com um bagulho desse e a policia te parar é ilegal pra eles te revistarem. Revistar é um direito que os policiais em Amsterdam não têm.

JULES

Tá brincando! Cara, eu preciso ir pra lá.

VICENT

Você ia adorar. Mas você sabe qual é a coisa mais engraçada sobre a Europa?

JULES

O quê?

VICENT

São as pequenas diferenças. As mesmas coisas que nós temos aqui eles tem lá, só que lá é diferente.

JULES

Por exemplo?

VICENT

Por exemplo, em Amsterdam você pode comprar cerveja em um cinema. E eles não vendem naquele copo de plástico, te dão uma garrafa de cerveja como num bar. Em Paris você pode comprar cerveja no McDonald's. E também, você sabe como eles chamam um quarteirão com queijo em Paris?

JULES

Não é quarteirão com queijo?

VINCENT

Não, lá eles têm o sistema decimal, não saberiam o que é um quarteirão.

JULES

E como eles chamam?

VINCENT

Chamam de Royal com queijo.

JULES (repetindo)

Royal com queijo. Como eles chamam um Big Mac?

VINCENT

Big Mac é Big Mac mesmo. Mas eles chamam de Le Big Mac.<sup>5</sup>

O diálogo acima ocupa pouco mais do que duas páginas do roteiro. Nada de muito concreto nos é apresentado a respeito das personagens, a não ser que Vincent fizera uma viagem à Europa em algum momento do passado, mas essa informação não tem relevância alguma no contexto do filme. Pode-se dizer que a primeira regra de McKee sobre contensão e economia é ignorada. Tarantino utiliza duas páginas do seu roteiro num diálogo aparentemente sem importância. Não é algo que ajude a contar a história ou que estabeleça aspectos importantes das personagens a ser ressaltado mais tarde. Ele poderia simplesmente ter começado o filme na cena seguinte, quando Vincent e Jules chegam ao seu destino e tiram armas de fogo do porta-malas, ação que revela algo importante sobre as personagens: eles são criminosos e estão a caminho de um confronto. Na sequência, ambos seguem discutindo a respeito de Mia, a namorada do sujeito para o qual eles trabalham e discutem outras amenidades como a definição do termo “episódio piloto” de série de TV.

---

<sup>5</sup>TARANTINO, Quentin; AVARY, Roger, *Pulp Fiction screenplay*, 1993. Tradução minha

Essas conversas durante um momento de tensão revelam a forma despreocupada como os dois lidam com a situação, mas, voltando à cena apresentada, na ordem em que esta aparece, nada de vital para a narrativa é revelado.

A segunda e terceira regra de McKee, respectivamente sobre direção e propósito, também são quebradas. Se não existe exatamente um sentido narrativo nessas falas, não há direção, o movimento de reação àquilo que é dito e de que forma estrutura a cena, o propósito.

O que Tarantino faz com esta cena, e com outras dispostas ao longo do filme com níveis diferentes de peso na narrativa, é situar logo de cara uma conexão daquilo que está sendo apresentado em seu filme com o mundo real e contemporâneo, além, é claro, do objetivo superficial de gerar comichão.

Em seu livro *A jornada do escritor* (2006), Christopher Vogler dedica um capítulo para esmiuçar as proezas narrativas da obra de Tarantino. Vogler diz: “O filme *Pulp Fiction* reflete a condição pós-moderna, tanto no estilo quanto no conteúdo.” (VOGLER, 2006, p. 393, grifo do autor). A grande sacada de Tarantino, segundo a análise de Vogler, foi dialogar diretamente com seu tempo. A chamada “condição pós-moderna” à qual o texto se refere é o estado de múltiplas influências.

O pós-modernismo é resultado de um mundo despedaçado, fragmentado em milhões de pedaços por um século de guerra, dilaceração social e rápidos avanços tecnológicos [...] Os jovens percebem o mundo como reflexos num espelho estilhaçado, ou surfam pelos canais de televisão cortando por si só as histórias, ou assistem às histórias picotadas para eles pelas edições em estilo MTV (VOGLER, 2006, p. 392).

A cena do diálogo apresentado se passa dentro de um carro modelo *Chevy 74*. Poderia ter sido escolhido qualquer outro modelo, mas a escolha de um modelo icônico da década de 70 é importante pra estabelecer essa visão pós-moderna tão particular ao filme. O pós-modernismo segue se apresentando no desenvolvimento do tema da conversa entre as duas personagens: a mescla de culturas, a globalização tão particular ao nosso tempo que permite anomalias linguísticas como é o próprio “Le Big Mac” apresentado por Vincent. Um substantivo próprio designado por uma marca de *fast food* americana para se referir a um tipo de sanduiche ganha uma versão “afrancesada” peculiar; um mundo de paridades

e diferenças, “reflexos num espelho estilhaçado” como disse Vogler. A assimilação desse pequeno diálogo requer a compreensão de que não se trata de construção narrativa, mas do “extra-narrativo”.

Esta cena não é a primeira do filme. A história tem um prólogo que começa com um casal numa discussão a respeito da decisão em assaltar ou não o restaurante em que eles se encontram, cena esta que termina com os dois sacando suas armas e anunciando de modo violento a ação. Profundo conhecedor das particularidades pós-modernas, Tarantino não se arriscaria começando o filme com um diálogo sem muito significado. Ele inicia com uma ação que fica suspensa em seu ápice, ciente de que o espectador da época necessita de um estímulo para permanecer conectado.

Tarantino não foi o primeiro a tratar o extra-narrativo nas falas de seus personagens, contudo, sua apropriação e seu tratamento a essa forma de diálogo é das mais eficientes. Apenas a critério de comparação e de analogia, é preciso destacar outro exemplo de uso do extra-narrativo dado num contexto totalmente diferente. Em *O Pântano* (*La Cienaga*, 2001), a cineasta Lucrecia Martel concebe um filme que é anti-narrativo por princípio. Não há nele uma linha clara (leia-se clássica) de narração. Como espectadores, testemunhamos os acontecimentos sem esperar por qualquer resolução, sem nos apegar a qualquer personagem por sua condição protagonizante. Personagens que falam, falam muito, mas suas falas não servem a um propósito de “contação” e sim a um propósito de associação e de caracterização: associação das personagens burguesas decadentes ao que de fato se assemelha a elas na vida real, caracterização dos diferentes níveis sociais (patrão/empregado; rico/pobre) presente no filme. Em outras palavras, Martel concebe as falas do filme pra que estas sirvam ao propósito temático e ajudem a compor um retrato cinematográfico da burguesia argentina através da verossimilhança.

McKee também defende em seus estudos sobre o diálogo o que chama de “Sentença-Suspense”, que faz relação com seu princípio de objetividade. A ideia defendida é de que toda frase a ser proferida pelo ator deve ser pensada pelo roteirista de modo a atrasar seu significado até o final, prendendo, assim, a atenção do público que não se dispersa ou se entedia (MCKEE, 2006, p. 366). Mais uma vez, essa regra destacada por McKee funciona para o cinema comercial (*high concept*) e não para todo o tipo de cinema, como é

mostrado no exemplo acima do filme de Tarantino. A Sentença-Suspense se assemelha ao que aqui chamarei de “diálogo de suspensão da ação” para me referir a um estilo próprio do diálogo de Tarantino e que pode ser percebido também nos filmes de toda uma geração de cineastas estadunidenses contemporâneos a ele como Paul Thomas Anderson e Darren Aronofsky. Mas enquanto uma funciona no nível de orações, a outra funciona em nível de sequência, e enquanto uma tem por objetivo prender a atenção do espectador através da informação constante, a outra busca o mesmo fim através da promessa.

Se lembrarmos da sequência em que o diálogo apresentado acima faz parte, iniciáramos com ele, passando pelo momento em que Vincent e Jules caminham até o apartamento e no apartamento eles encontram três outros sujeitos com quem terão uma discussão que resultará numa experiência de quase morte para os dois, expressada através de uma violência visual estilizada, algo que se tornaria marca nos filmes de Tarantino. Podemos dizer que a sequência toda é planejada para atingir este ápice, mas construída de um modo diferente. Um roteirista comum (seguindo os preceitos de McKee) desenvolveria esta parte de modo que se estabelecessem de forma rápida e objetiva as condições da ação, com todas as personagens envolvidas e a situação em que elas se encontram, deixando explícito o risco eminente que ronda os protagonistas. Tarantino faz isso de forma diferente; ele prolonga a sequência com o que parecem cenas desprovidas de objetivos, mas cujo objetivo se encontra no campo extra-narrativo como dito anteriormente, e procrastina a apresentação das circunstâncias da cena. Faz isso até o limite da dilatação temporal e da sustentação do suspense quando a sequência atinge o ápice, normalmente pontuado por uma ação de extrema violência. O diálogo de suspensão da ação mantém o espectador num estado de espera para então tomá-lo por assalto, recompensá-lo com uma cena de apelo visual impactante. O espectador já educado na linguagem do cinema de Tarantino conhece e espera por isso. *Pulp Fiction* é todo formatado nesse tipo de sequência e amplamente copiado em sua fórmula.

## CONCLUSÃO

“Essa tendência atual dos filmes silenciosos, com poucos diálogos, não seria provocada mais por um medo do excesso do que por uma opção estética?”. O cineasta e professor Aly Muritiba lançou tal questão para um grupo de roteiristas iniciantes presentes em sua turma de laboratório de escrita para roteiro cinematográfico em meados de 2013. Existe sem dúvida o discurso teórico, a defesa da soberania da imagética sobre o texto literário. Cinema é imagem e, como tal, deve extrair todo o potencial narrativo possível da imagem e somente dela. Existe também a preocupação, o medo do excesso que se esconde por detrás de teorias. Existe ainda a verdadeira falta de discussão, de base teórica no campo cinematográfico que se debruce sobre a metodologia, a funcionalidade, a finalidade do diálogo dramático, seja ele texto, som ou ambos.

Para além da soberania da imagem, existe a soberania da personagem, afinal de contas é sobre isso que a ficção trata, sobre personagens e suas experiências de vida. Conhecer uma personagem é saber de que modo esta fala, se fala, pouco ou muito. Mas é preciso ir além de uma questão de verossimilhança com o mundo real e considerar a parte figurativa do cinema. O cineasta não é obrigado a ser verossímil, basta a ele apenas ser fiel a suas escolhas e ter um motivo para fazê-las. Entender que existe um falar cinematográfico que é diferente do falar real.

Não existe uma fórmula, um método que oriente roteiristas no momento da escrita para que o diálogo dramático seja mais criterioso e menos intuitivo. Qualquer tentativa de formulação pode ser contestada, como se aplica em parte ao corpo deste artigo sobre as ideias de McKee. Não existe um modelo único (leia-se correto) de uso da fala no cinema, o que existe é meios diferentes de se atingir o objetivo pleiteado. O roteirista no momento da escrita de seu roteiro precisa entender o objetivo que norteia a construção de seus diálogos, ter a ciência que estes não precisam se prender à economia nem à explanação demasiada, só precisam estar de acordo com sua história, desenvolver-se junto a ela, comunicar mesmo que sem palavras.

## REFERÊNCIAS

GILLES, Girard; OUELLET, Réal. **O universo do teatro**. Portugal: Livraria Almedina Coimbra, 1980.

MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. 5. ed. Curitiba: Editora Arte & Letra, 2006.

O PÂNTANO. Direção: Lucrécia Martel. Produção: Lita Stantic. Argentina. 4k films, 2001. DVD (103 min), NTSC, color.

O SEGREDO de Brokeback Mountain. Direção: Ang Lee. Produção: Diana Ossana e James Schamus. E.U.A. Focus Features, 2005. Blu-ray (134 min), NTSC, color.

PULP Fiction – Tempo de Violência. Direção: Quentin Tarantino. Produção de Lawrence Bender. E.U.A. Miramax, 1994. DVD (156 min), NTSC, color.

TARANTINO, Quentin; AVARY, Roger. **Pulp fiction screenplay**. IMSDB. 1993. Disponível em: <<http://www.imsdb.com/scripts/Pulp-Fiction.html>>. Acesso em: 12 de Nov. de 2014.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira S.A., 2006.