

ELABORAÇÃO DO ROTEIRO CINEMATOGRAFICO: MÉTODOS E MANUAIS

OLIVEIRA, Sonia de⁸³
ANZUATEGUI, Sabina Reggiani⁸⁴

Universidade Estadual do Paraná / Faculdade de Artes do Paraná

Resumo

O presente estudo examina quatro diferentes métodos e técnicas para a elaboração de roteiros cinematográficos. Faz um apanhado das principais ideias de cada um dos autores selecionados, e a partir desse conhecimento promove uma reflexão sobre a importância da difusão desses métodos. Além desses objetivos destacam-se os temas comuns e os temas divergentes em cada teoria, com ênfase nos pontos considerados importantes para a criação audiovisual. Os autores escolhidos são: Syd Field; Michel Chion; Doc Comparato e Robert Mckee.

Palavras – chave: Arte; Cultura; Cinema; roteiro; escrita criativa.

Abstract

The present study looks into four different methods and techniques on the elaboration of cinematographic scripts. We briefly examine the main topics of the work of selected authors and, based on those ideas, we promote a reflection upon the need to diffuse those methods. Besides those initial objectives, we single out the convergent and divergent themes within the competing theories, emphasizing the topics considered most important for audiovisual production. The authors chosen are: Syd Field; Michel Chion; Doc Comparato and Robert Mckee.

Key – words: Art; Culture; Cinema; Script; Creative Writing.

⁸³ Sonia de Oliveira: Especialista (2012) em Cinema com Ênfase em Produção (FAP), Especialista (2009) em Comunicação e Cultura (UTFPR), graduada em Artes Cênicas (UNI-RIO). soniveira@hotmail.com.

⁸⁴ Sabina Reggiani Anzuategui, Doutora (2012) em Meios e Processos Audiovisuais, Mestre (1991) em Ciências da Comunicação pela (USP), graduada em Cinema e Vídeo pela mesma instituição (1996).

INTRODUÇÃO

Relatar e analisar algumas dentre as diversas teorias e métodos para a elaboração de um roteiro cinematográfico, especificamente como ele é visto nos dias de hoje, e refletir sobre sua aplicabilidade na produção de filmes, tanto no segmento do chamado cinema comercial como no cinema de arte, é uma tarefa complexa, mas necessária para se entender como é possível aliar a técnica aos processos criativos. As técnicas transmitidas geralmente são desenvolvidas por roteiristas experientes, ou consultores da área de roteiro que trabalham junto a grandes produtoras cinematográficas, e que também são requisitados para ensinar em cursos de cinema e vídeo. Eles acabam desenvolvendo métodos próprios, e mais tarde resultam em publicações ao alcance de um público mais amplo.

Segundo Comparato, em seu livro *Da Criação ao Roteiro* (2009, p. 457) o primeiro e amplo estudo sobre material bibliográfico referente ao tema de roteiros foi realizado no final de 1990, por *Francesc Orteu*, estudante da Universidade de Barcelona, que fez suas pesquisas nas maiores bibliotecas sobre o assunto em Londres. Ele consultou mais de mil livros, alguns escritos na década de 20, e acabou concentrando-se nos livros editados a partir dos anos de 1980. Enfim, a tarefa de selecionar apenas alguns autores no embasamento do presente trabalho, excluindo dezenas de outros, é resultado da constatação que esse universo temático é muito amplo. Esse estudo vai concentrar-se em alguns autores contemporâneos, dentre os mais discutidos no meio acadêmico atual. Com base na pesquisa de revisão bibliográfica, delineada a partir de material já elaborado sobre o assunto. Os autores escolhidos são: Syd Field; Michael Chion; Doc Comparato e Robert Mckee..

MÉTODOS PARA ELABORAÇÃO DE ROTEIRO CINEMATográfico

O MANUAL DO ROTEIRO, SYD FIELD.

Para Syd Field, “o roteiro é uma história contada em imagens, diálogos e descrições localizadas no contexto da estrutura dramática [...] é sobre uma pessoa, ou pessoas, num lugar ou lugares, vivendo a sua coisa. Todos os

roteiros cumprem essa premissa básica”. (FIELD, 1979, p.2). Em seu Paradigma da estrutura dramática de um roteiro, ele estabelece um modelo dividido em três atos: No Ato I, ele define como uma unidade dramática que deve ter aproximadamente trinta páginas e que deve fazer a apresentação do contexto, sua história, os personagens, a premissa dramática, a situação, além de estabelecer o relacionamento entre o personagem principal e os demais que habitam o cenário do seu universo. Para o autor nas dez primeiras páginas ou nos dez primeiros minutos do roteiro está a parte mais importante do roteiro e nela deve constar quem é o personagem principal, qual é a premissa dramática da história que teria como resposta o assunto abordado no filme, pois a premissa fornece o impulso dramático que move a história para a sua conclusão. A situação dramática também deve ser mostrada; ela se refere às circunstâncias em torno da ação. No Ato II, ou Confrontação, Field considera uma unidade de ação dramática que deverá ter aproximadamente 60 páginas, nesse ínterim o personagem principal enfrenta obstáculo após obstáculo, que o impedem de alcançar seu objetivo ou sua necessidade dramática. “Todo drama é conflito; sem conflito não há personagem; sem personagem, não há ação; sem ação, não há história, e sem história, não há roteiro.” (FIELD, 1979, p.5). No Ato III, ou resolução, que começa a partir do fim do ato II e vai até o final, o autor afirma que nele a história se resolve.

Para definir a mudança de direção, da apresentação para a confrontação e da confrontação para a resolução, Field introduz o ponto da virada (*Plot point*), que seria qualquer incidente ou episódio ou evento que reverte a direção da ação. Sobre o paradigma acima, o autor afirma que é uma forma, não uma fórmula, mas segundo ele, é o que mantém a história coesa. “Todo roteiro dramatiza ação e personagem”, (FIELD, 1979, p 11). Field chama a atenção para a função de quem escreve, que segundo ele detém o poder da escolha e a responsabilidade para determinar a execução dramática da história. Acentua ainda que todo texto exige pesquisa para reunir informações sobre o que escrever. “Quanto mais você sabe mais poderá comunicar. E ficar numa posição de escolha e responsabilidade ao tomar decisões criativas” (FIELD,1979,p.13). Sobre o Personagem, Field afirma que após o autor escolher seu personagem principal, deve conhecer a sua história podendo separar os componentes da vida dele em duas categorias: a interior é a que

forma o personagem e na qual se define a sua biografia, e a Categoria exterior, que seria aquela que revela o personagem, define a sua necessidade dramática e os conflitos que ele experimenta para alcançá-la, além da interação com outros personagens e consigo mesmo. Acentua ainda que para tornar o personagem real, deve-se classificar a vida dele sobre três componentes básicos: Profissional, Pessoal e Privado. Em outro capítulo acentua a individualidade do personagem, segundo Field, “Personagem é um ponto de vista, é a maneira de olharmos o mundo. É um contexto.” (FIELD, 1979, p. 27) Ou seja, é necessário definir a personalidade e o comportamento do personagem para poder revelá-lo. O autor considera a criação de um personagem como estratégica na criação de um roteiro, segundo ele existem duas maneiras de abordar um roteiro: “Uma é ter uma ideia e depois criar os personagens que caibam nessa ideia, [...] outra é criando um personagem; desse personagem emergirão uma necessidade, uma ação e uma história.” (FIELD, 1979, p.34)

Sobre Finais e Inícios do roteiro, o autor enfatiza que é preciso conhecer o seu final, antes de começar a escrever, não é necessário definir os detalhes específicos, mas sim o que acontece no final. Finais e inícios se relacionam e esse princípio pode ser aplicado ao roteiro.

O ROTEIRO DE CINEMA, MICHEL CHION.

Chion inicialmente aborda questões da História e Narração, ele observa que existe uma distinção. A história simplesmente acontece em ordem cronológica, é uma ordenação virtual que se pode fazer, a partir do relato, organizando todos os acontecimentos presentes no relato em ordem cronológica. A narração, também chamada de relato, discurso ou construção dramática diz respeito à maneira como os acontecimentos e os dados da história são levados ao conhecimento do público. Pois segundo ele, uma mesma história pode ser contada por diferentes meios (romance, rádio, peça de teatro, história em quadrinhos, entre outros).

Outro elemento é a Unidade. O autor afirma que ela não provém apenas da existência de uma intriga central e de uma ou duas personagens principais, mas também do fato de que tudo o que acontece no filme se liga

mais ou menos estreitamente a um motivo central. Ao roteirista caberá definir o que será essencial e utilizar corretamente os recursos para melhor realizar a sua ideia. Chion alerta ainda para o risco de o roteiro perder de vista a intenção principal inventando peripécias, detalhes e situações desnecessárias para o preenchimento das ações. Ou ao contrário, criar um roteiro centrado, linear, girando demais em torno de uma só ideia. Sem o domínio de que subterfúgios deva utilizar para melhor apresentar sua ideia o resultado pode ser um roteiro denso e consistente, mas sem linhas de força. E conclui que os grandes roteiristas e os grandes cineastas se utilizam tanto da arte da concentração, da simplificação, quanto da arte do inesperado, do volteio e da floração de ideias.

Sobre a função do diálogo, Chion defende que não devem ser reproduções servis da realidade, “Os diálogos reais são, na vida, sempre cheios de tropeços, de redundâncias e de disparates” (CHION, 1989, p.104). Para o autor o equilíbrio do diálogo estaria entre a concentração excessiva do texto escrito e o caráter demasiado diluído da verdadeira conversa realista. Fala também da importância dos acessórios (objetos pessoais, veículos, vestuário). No roteiro eles podem ter um papel funcional de instrumento de uso, ou um papel revelador de um personagem ou situação, pelo seu aspecto ou pela maneira como é utilizado. Sobre os procedimentos narrativos o autor observa que não basta contar um acontecimento surpreendente, é preciso dramatizá-lo. Se convenientemente dramatizado um acontecimento dos mais insignificantes pode se revelar cativante. O autor acrescenta que exercício dramático contem cinco regras, são elas: concentração, emocionalização, intensificação, hierarquização e criação de uma linha curva: a narração seguirá uma progressão, se apoiará em tempos fortes e fracos e obedecerá a certa curva, em princípio ascendente.

Sobre o Ponto de Vista, alerta: “o roteirista às vezes deve decidir de antemão, de que ponto de vista uma história vai ser contada, isto é de que forma de identificação, com qual personagem e com que modo de narração ela vai funcionar. [...] O Ponto de vista determina não só os eixos emocionais da narrativa, mas também sua linha dramática”. (CHION, 1989, p. 208).

Sobre a Previsão de uma história Chion observa que o público tem uma tendência natural em prever o que vai acontecer nela, e a arte do roteirista consiste em grande parte em jogar com essa previsão, ou seja, suscitar,

alimentar essa previsão, mas ao mesmo tempo surpreendê-lo, fazendo acontecer outra coisa, de modo diferente do previsível. O autor pode utilizar os recursos do implante (ou *Plant*) que seria o estabelecimento de forma sutil, na ação de um personagem, um detalhe ou fato que posteriormente será utilizado na intriga ou ainda poderá utilizar o truque da pista falsa que serve para desviar a atenção e a previsão do espectador e surpreendê-lo em seguida.

DA CRIAÇÃO AO ROTEIRO, DOC COMPARATO.

Doc Comparato define o roteiro simplesmente como “a forma escrita de qualquer projeto audiovisual”. E compartilha a definição de Jean Claude Carrière, que considera que o roteirista está muito mais perto do diretor, da imagem, do que do escritor. Acrescenta ainda, que o roteiro é o princípio de um processo visual e não o final de um processo literário. “Um bom roteiro não é garantia de um bom filme, mas sem um bom roteiro não existe com certeza um bom filme” (COMPARATO, 2009, p. 28). Já Chion afirma que o público pode ser conquistado graças à presença de um ator, um tema empolgante, qualidades técnicas, ritmo e direção, e não necessariamente um bom roteiro. Para Comparato, o roteiro deve possuir três aspectos fundamentais: O *Logos* que seria a palavra, o discurso, a organização verbal de um roteiro sua estrutura geral expondo o material dramático dentro de uma lógica intrínseca. O *Pathos* seria o drama, a porção dramática para ativar a ação. E por fim o *Ethos* seria aquilo que se quer dizer, a razão pela qual se escreve. Tem ligação com a ética, a moral e as implicações sociais, políticas, existenciais e anímicas contidas no significado da história.

Comparato observa que não existem receitas magistrais, apenas talento e trabalho. No seu método ele propõe analisar seis etapas no processo de criação do roteiro. A primeira etapa é a Ideia. Um roteiro parte sempre de uma ideia, um fato, um acontecimento que provoca no escritor a necessidade de relatar. Ideia e criatividade estão na base da confecção da obra artística. A originalidade é o que faz que um texto seja diferente do outro. É a marca individual do texto, o seu estilo, afirma o autor. Comparato introduz seis campos que se originaram do “quadro de ideias” criados pelo roteirista Lewis Herman. São eles: “Ideia selecionada” provém da memória ou da vivência

pessoal. “Ideia verbalizada” surge daquilo que alguém nos conta, é captado no ambiente externo. “Ideia lida” é encontrada em jornais, revistas, livros, folhetos etc. “Ideia transformada” é uma ideia que nasce de uma ficção, de um filme, de um livro, de uma obra teatral etc. utilizando-se a mesma ideia, mas de outra maneira. “Ideia proposta” é uma ideia sob encomenda. Um produtor propõe um roteiro sobre a história de algum herói nacional ou filmes educativos sobre o meio ambiente etc. Ideia procurada é a que resulta de um estudo feito para saber qual tipo de filme o mercado quer. Ela vai ocupar um vazio do mercado.

Comparato considera a sinopse a primeira forma textual de um roteiro, onde é preciso que os acontecimentos da história sejam especificados de forma clara e concreta. Deve conter ainda os objetivos do protagonista. O clímax impactante, descrever as ações do protagonista e o que se pretende explicar com a história. Comparato analisa os dois tipos de sinopse. A Pequena Sinopse vai de três a cinco folhas, contem os personagens principais e a sua respectiva história de forma resumida. A Grande Sinopse esta relacionada a tradição europeia e ao roteiro literário. Normalmente ocupa dez laudas por cada hora de audiovisual. Acrescenta ainda o conceito do *Outline*, que esta entre a *Story line* e a Pequena Sinopse, e ocupa de uma a duas folhas, contendo o extrato da história e um leve perfil dos personagens. É através da sinopse ou argumento que se prepara a viabilidade de um projeto em todas as suas facetas: produção, mercado, autoria, observa Comparato, que também fornece uma serie de dicas importantes para a configuração do personagem, seriam: Adequação do personagem à história, “O protagonista se cria segundo a história, e não ao contrário”; um ponto de vista diferente encontramos em FIELD (1979, p. 34) que considera possível a partir da criação do personagem manifestar-se uma ação e uma história. Sobre o pensar e o sentir do personagem, Comparato observa que em audiovisual não existe um fluxo interior, tal como existe no romance. O sentir do personagem é expresso pela sua atuação e pelo seu comportamento perante a ação. A complexidade de um personagem e as suas contradições tem de se manifestar para que ele pareça verossímil, real. E concluí quanto maior for a sua densidade humana mais real nos parecerá. Comparato assinala três fatores que devem ser considerados na configuração da composição do personagem: fatores físicos, fatores sociais e fatores psicológicos. Deve ser levado em conta o fator da transformação, um

personagem nunca é estático, ele se modifica interna e externamente, processo esse chamado de evolução do personagem.

Sobre a Construção Dramática aponta a Poética de Aristóteles como fundamental para o estudo da dramaturgia, nela se concentra a raiz de tudo que sabemos sobre a arte de escrever para representar. Comparato explica ainda o conceito de *Plot*, que se encontra ao centro da ação dramática, é a espinha dorsal de uma história, o núcleo central da ação dramática. Cabe ao roteirista saber estruturar a sua história sob o ponto de vista dramático, pensando na reação da plateia. Para o autor os conceitos construção dramática e escaleta, de procedência italiana, são praticamente sinônimos de estrutura. O argumento é um corpo único. A estrutura é a divisão desse corpo compacto em grupos (cenas) montados segundo uma ordem escolhida pelo autor, de tal forma que se obtenha o máximo nível de tensão dramática, de acordo com o estilo pessoal. Para Comparato existem dois tipos de estrutura: A macroestrutura e a estrutura geral de um roteiro, o esqueleto das cenas, determina o tempo do filme. A microestrutura faz referência ao trabalho de estruturação de cada cena, quer se trate de um filme, ou obra audiovisual de ficção.

Comparato acrescenta ainda o conceito de inversão ou reversão de expectativa, quando o público tem uma expectativa, mas o roteirista apresenta um fato completamente inesperado, aí ocorre a surpresa. “Uma boa surpresa é igual a um bom presente: o melhor que podemos fazer é guardar para os momentos especiais da nossa história, como, o clímax ou a resolução do problema, chaves da ação dramática” (COMPARATO, 2009, p.121).

STORY: SUBSTÂNCIA, ESTRUTURA, ESTILO E OS PRINCÍPIOS DA ESCRITA DO ROTEIRO, ROBERTO MCKEE.

Robert McKee informa que *Story* é sobre princípios, e não regras. Os princípios funcionam e vem funcionando em várias tradições históricas de narrativas escritas e orais. Para o autor tanto a percepção sensorial, quanto uma imaginação vívida, são dons invejáveis, que devem ser complementares, pois sozinhos tornam-se enfraquecidos. Existem outros dons, que McKee considera singulares e essenciais; o primeiro é o talento literário, uma

conversão criativa da linguagem comum em forma mais forte e expressiva. O segundo é o talento para história, conversão criativa da vida em si em uma experiência mais poderosa, clara e significativa. Sobre os elementos da história, McKee, inicialmente, define a estrutura, como sendo uma seleção de eventos da história da vida dos personagens composta de sequência estratégica com o intuito de promover emoções e expressar um ponto de vista específico. Um evento promove uma mudança significativa na situação de vida de um personagem, o autor explica que ele delinea personagens, pois são as pessoas que causam ou são afetadas por ele, além disso, está localizado em um ambiente, gerando imagem, ação e diálogo. Portanto o evento retira a energia de um conflito, produzindo emoção nos personagens e também no público.

Para McKee a cena segue a mesma lógica do evento, é uma ação através de conflito em tempo mais ou menos contínuo que transforma a condição de vida de um personagem em pelo menos um valor em questão, do positivo ao negativo, ou do negativo ao positivo, com um grau de significância perceptível, pois, para o autor a condição de vida de um personagem não pode ser a mesma do começo ao fim da cena. McKee enfatiza que o ideal é que toda cena seja um evento da história, e caso não seja um evento verdadeiro deve ser cortada.

O autor introduz, ainda, o conceito de *Beat*, identificado como o menor elemento dentro da estrutura da cena, seria uma mudança de comportamento que ocorre por ação e reação. *Beat a beat*, esse comportamento em transformação molda o ponto de virada da cena. *Beats* constroem cenas. Cenas constroem o movimento seguinte, a sequência, que seria o ponto de impacto maior de uma série de cenas. E uma série de sequências que culminam em uma cena climática constrói a estrutura do ato. Causando uma grande reversão de valores. E uma série de atos constrói a maior de todas as estruturas: A história. O arco do filme representa o grande fluxo de mudança que leva a vida de uma condição na abertura a uma condição modificada no final. McKee destaca ainda, que em cenas, sequências e atos, as mudanças ocorrem de forma moderada e maiores, mas ainda podem ser revertidas, porém, no caso do clímax da história ele carrega uma mudança absoluta e irreversível. Sobre o conceito de trama, admite que em alguns círculos literários

o significado da palavra pode ter um sentido de comercialismo mercenário, mas o autor considera um termo preciso para o padrão da moldagem da história. Trama é a seleção necessária de eventos pelo escritor e sua colocação ao longo do tempo, o escritor escolhe ou bem ou mal; o resultado é a trama.

Mckee afirma que o clichê está na raiz da insatisfação do público, e que a fonte de todo clichê esta ligada a um único problema: “o roteirista não conhece o mundo da sua história”. São roteiristas que recorrem a filmes, programas de TV, romances e peças com ambientes similares e copiam o trabalho de outros escritores. Segundo Mckee falta-lhes um entendimento profundo do ambiente de sua história e de tudo que ele contém; e conhecimento e visão de mundo de sua história são fundamentais para alcançar a originalidade e a excelência. Mckee destaca quatro fatores no ambiente da história: período, que é o lugar da história no tempo. Duração, que é a extensão de uma história ao longo do tempo. Localização, que é o lugar da história no espaço. Nível de conflito, que é a dimensão humana. A posição da história na hierarquia das lutas humanas.

Sobre Princípios da Limitação Criativa, Mckee afirma que as restrições que o ambiente impõe ao design da história não inibem, mas, estimulam a criatividade. Acrescenta ainda que todas as grandes histórias situam-se dentro de um mundo limitado e conhecível, o que não significa um mundo trivial, e que a ironia do ambiente em relação à história é a seguinte: “quanto maior é o mundo, mais diluído é o conhecimento do autor, portanto, há menos escolhas criativas e mais clichês na história. Quanto menor o mundo, mais completo o conhecimento do autor, portanto há mais escolhas criativas”. Destaca ainda que a pesquisa é chave para vencer a guerra do clichê. Tanto a pesquisa de memória, pesquisa de imaginação e pesquisa de fato, os três métodos são fundamentais. “A memória nos dá grandes nacos de vida, a imaginação, pega fragmentos e lascas de sonhos”. Já a pesquisa de fato estimula o talento. Por fim Mckee adverte que pesquisas bibliográficas, psicológicas, físicas, políticas e históricas sobre o ambiente e elenco são essenciais, mas inúteis, se não levarem a criação de eventos, e define a criatividade como fazer escolhas significativas, tanto de inclusão como de exclusão.

Sobre a relação entre estrutura e gênero, Mckee observa que o gênero impõe convenções no design da história, o público conhece essas convenções

e espera vê-las na tela; conseqüentemente essa escolha determina e limita diretamente o que é possível dentro de uma história, o desafio do autor é manter a convenção, mas evitar o clichê, e complementa, que as convenções de gêneros não estão entalhadas em pedra, elas evoluem, crescem, se adaptam, modificam conforme as mudanças que ocorrem na sociedade.

Sobre estrutura e personagem, Mckee considera que ambos estão entrelaçados, a função da estrutura é prover pressões progressivamente que forcem o personagem a enfrentar dilemas, cada vez mais difíceis. Ao fazer as escolhas de risco o personagem vai revelando a sua verdadeira natureza. Quanto a função do personagem, Mckee acrescenta que ele traz à história qualidades de caracterização necessárias para fazer escolhas convincentes.

Sobre a estrutura e o significado, Mckee considera que a história é fundamentalmente não intelectual. Ela não expressa as ideias nos argumentos secos e intelectuais de um ensaio. A história entre o artista e o público expressa a ideia diretamente através dos sentidos e percepção, intuição e emoção. Segundo Mckee duas ideias sustentam o processo criativo. Uma é a Premissa, ideia que inspira o desejo do escritor por criar uma história; a outra é a Ideia Governante, o significado supremo da história expressado através da ação e da emoção estética do clímax do último ato.

Sobre o Design da História, Mckee descreve vários princípios: A Substância da História é uma matéria viva, mas intangível, pois para o autor a linguagem é apenas um meio entre tantos que são usados para a narrativa. Será preciso que o artista explore seu processo criativo subjetivamente, e isto é possível quando o autor visualiza sua história de dentro para fora, através do ponto de vista do personagem. O protagonista verdadeiramente passivo é um erro comum, pois uma história não pode ser contada a partir de um protagonista que não quer nada, que não toma decisões, cujas ações não mudam em nenhum nível, adverte Mckee.

Mckee considera que uma história é um design em cinco partes. E o Incidente Incitante o primeiro grande evento da narrativa, é a causa primária de tudo o que segue incluindo os outros quatro elementos que são: Complicações Progressivas, Crise, Clímax e Resolução. O segundo elemento as Complicações Progressivas, Mckee considera como sendo o grande corpo da história entre o Incidente Incitante e a Crise/Clímax do último ato. Complicar progressivamente significa gerar mais e

mais conflito, contra as forças do antagonismo cada vez mais fortes, criando uma sucessão de eventos que passe por pontos sem volta. Sobre a Crise, Mckee a define como a terceira parte da estrutura em cinco partes, é a cena obrigatória da história, e deve ser um dilema. Esse dilema, afirma, confronta o protagonista, que quando face a face com as forças do antagonismo, deve tomar uma decisão de fazer uma ou outra ação em uma última tentativa para alcançar seu objeto de desejo. Sua vontade é testada severamente.

A quarta parte da estrutura em cinco partes é o Clímax da história. Segundo Mckee, ele não precisa ser cheio de barulho e violência, mas deve estar repleto de significado, o qual produz emoção e promove valores, indo do positivo ao negativo ou do negativo ao positivo, um valor mudado em sua carga máxima. Mckee destaca o clímax do último ato, e o considera o grande salto imaginativo, quanto mais inesperado para o público melhor. O autor avalia ainda que se não ferir a lógica deve-se colocar o clímax de uma subtrama dentro do clímax da trama principal, caso não seja possível, as subtramas menos importantes devem atingir seu clímax mais cedo, seguidas pelas de importância um pouco maior em um movimento crescente até o clímax da trama principal, explica Mckee.

A Resolução é a quinta parte da estrutura em cinco partes, O autor a define como qualquer material deixado depois do clímax, e seria como uma cortesia para audiência. Seria uma linha de descrição no final da última página que manda a câmera voltar lentamente, ou passar algumas imagens por alguns segundos, para que o público possa respirar fundo, ajustar seus pensamentos e deixar o cinema com dignidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS.

Ao analisarmos os diferentes métodos, aqui contemplados, podemos destacar alguns pontos importantes, dentro do universo criativo do roteiro. O primeiro deles é a Estrutura Dramática. Field apresenta o paradigma dessa estrutura, e a descreve em três atos: Exposição, Confrontação e Resolução e defende que os bons roteiros ou aqueles que funcionam seguem esse paradigma. Já Chion põe em dúvida essa questão, apresenta opiniões contrárias, como a de Vale, que se mostra cético e afirma: “Não vemos porque

uma narrativa cinematográfica deveria dividir-se em três atos. (VALE citado por CHION, 1989, p. 184). Comparato, no entanto, retoma o estudo da divisão em três atos, mas com intuito apenas de mostrar o uso de uma estrutura clássica, pois ele afirma que só conhecendo o modelo clássico é possível transformá-lo. Considera, porém um mecanismo restritivo e adverte que não se deve ficar prisioneiro de uma fórmula. Cita ainda grandes representantes do cinema, como Glauber Rocha, Kurosawa, Wood Allen, Ingmar Bergman, e comenta que se eles tivessem seguido essas normas jamais entrariam para a história. O Mckee apresenta outro modelo de estrutura O “Design em cinco partes”, contudo observa que o Design em Três Atos é o mínimo para o roteiro de um longa metragem, e que para resolver o problema de um segundo ato muito longo é necessário a criação de subtramas, como uma forma de manter o interesse e a emoção do público. Cita outros filmes com mais números de atos, “Caçadores da Arca Perdida” que contém sete atos, explica que é preciso cuidado no uso da multicplidade de atos, pois pode reduzir o impacto do Clímax ou produzir clichês.

Sobre temas ligados a criação da história é possível identificarmos em todos os autores uma valorização do trabalho de pesquisa como fundamental para o conhecimento do assunto do qual se escreve. Field acentua que quanto mais o roteirista sabe mais poderá escrever e tomar decisões criativas. Chion considera que as histórias são sempre as mesmas e que a arte da narração, da qual o roteirista faz parte é uma arte indefinidamente aberta e renovável, e ainda acredita que toda narrativa repousa não somente em ideias, mas em macetes, em procedimentos práticos. Acentua que na França, o roteiro é apenas um elemento entre outros, e não necessariamente o mais importante. Em Comparato, encontra-se um aprofundamento desse tema, para ele não existem receitas magistrais, apenas talento e trabalho, e Ideia e criatividade estão na base da confecção da obra artística. Comparato menciona diversas teorias da inteligência, como a desenvolvida pelo professor Robert S. Stesnberg. A teoria sustenta que a inteligência e a criatividade correspondem a um equilíbrio entre três tipos de inteligência: A interna, que atua sobre os conhecimentos memorizados, a criativa, capacidade para criar novas teorias e conceitos e a empírica, ou capacidade de adaptação a novas situações.

Introduz ainda o interessante “quadro de ideias” criado pelo roteirista Lewis Herman, com os seis campos, Já descritos anteriormente.

Mckee dedica a primeira parte do seu livro para o escritor e a arte da história, ali o autor aborda as características do talento literário e do talento para a história explicando que o primeiro utiliza a palavra como fonte expressiva e o segundo utiliza a própria conversão criativa da vida em si. Quanto à originalidade defende que o escritor só a obtém quando tem conhecimento e visão de mundo de sua história.

O Personagem está exaustivamente analisado nos quatro métodos. E é considerado um elemento fundamental para o desenvolvimento da história, Field considera que é necessário que ele pareça real e apresente os componentes básicos definidos (Profissional, Pessoal e Privado), Ou seja, é necessário definir a personalidade e o comportamento do personagem para poder revelá-lo. Chion analisa erros que são fatais para um personagem, como os personagens marionetes que são porta vozes dos autores. Comparato reforça que o personagem deve ter personalidade e caráter definido e assim como Field afirma, tem de ser real, um personagem tem de possuir todos os valores que se consideram universal, e também os pessoais. Mckee entrelaça a estrutura e o personagem, a função da estrutura é prover pressões progressivamente que forcem o personagem a enfrentar dilemas, cada vez mais difíceis. Ao fazer as escolhas de risco o personagem vai revelando a sua verdadeira natureza e acrescenta que a chave da verdadeira personagem é o desejo que motiva a sua ação.

Muitos outros elementos foram abordados por esses autores, e após esse estudo podemos afirmar que a elaboração de um roteiro envolve muito mais que uma ideia ou uma intenção. É necessário um trabalho árduo para se chegar a um resultado competente, pois não se lida somente com a dimensão textual, mas com a dimensão da imagem; esta envolve além da história, o ambiente, a caracterização do personagem, o ritmo, o tempo, os diálogos, a cena, os atos, as sequências, a construção dramática com seus Pontos de virada ou Incidentes incitantes. Enfim umas séries de nomenclatura nos foram apresentadas. Contudo Field, Chion, Comparato e Mckee, cada um a seu modo defendem que não existe um único modelo ou formato para a criação de um roteiro. O que existem são princípios, não leis. Todos esses autores

buscaram apontar instrumentos necessários para a elaboração de um roteiro criativo, mas fica claro que cada roteirista tem sua visão, seu estilo próprio de criar narrativas. Mesmo assim chego à conclusão que os estudos dessas teorias proporcionam conhecimentos úteis e necessários aos roteiristas, pois os ajudam na análise dos próprios roteiros. Com elas é possível a identificação dos pontos fracos e dos problemas de narrativa, e a partir do resultado buscar corrigir os mesmos.

Nos quatro manuais, objeto desse estudo, encontram-se minuciosas análises de filmes e que são confrontadas com cada princípio defendido. Esses exemplos ensinam como a teoria funciona na prática. Após o conhecimento desses conceitos a leitura técnica de um filme fica mais transparente. Considero como mais uma possibilidade de aprimoramento prático, o exercício de análise em outros filmes seguindo os parâmetros apontados por esses autores.

REFERÊNCIAS

- CHION, Michel. **O Roteiro de Cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- COMPARATO, Doc. **Da Criação ao Roteiro**. São Paulo: Summus Editorial, 2009.
- DEODATO, Lívia. **Robert Mckee**. Época, RJ, 08/05/2010. Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/revista/epoca/0,,emi139101-15220,00.html>>. Acesso em: 12/05/2012>.
- FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.
- GENNARII, A.; MORENO, F. **Entrevista com Doc Comparato**. 28/03/2011. Disponível em: <<http://webwritersbrasil.wordpress.com/a-arte-do-roteiro/entrevistas-2/doc-Comparato/>>. Acesso em: 19/04/2012.
- MCKEE, Robert. **Story, substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita do roteiro**. Curitiba: Arte & letra, 2010.

MEMÓRIA GLOBO. PERFIL: **Doc Comparato**. 04/2012. Disponível em:
<http://memoriaglobo.globo.com/memoriaglobo/0,27723,gyp0-5271-254663,00.html>. Acesso em: 12/07/2012.

PINTO, João. **Biografia – Roberto Mckee**. 07/10/2011. Disponível em:
<<http://portalcinema.blogspot.com.br/2009/10/biografia-robert-mckee.html>>.
Consultado em: 05/07/2012.