

ORGANIZAÇÃO

Fernanda Bellicieri
Glaucia Davino

HISTÓRIAS DE ROTEIRISTAS
ROTEIRO, DISPOSITIVO AUDIOVISUAL

ISBN 978-85-62814-11-2

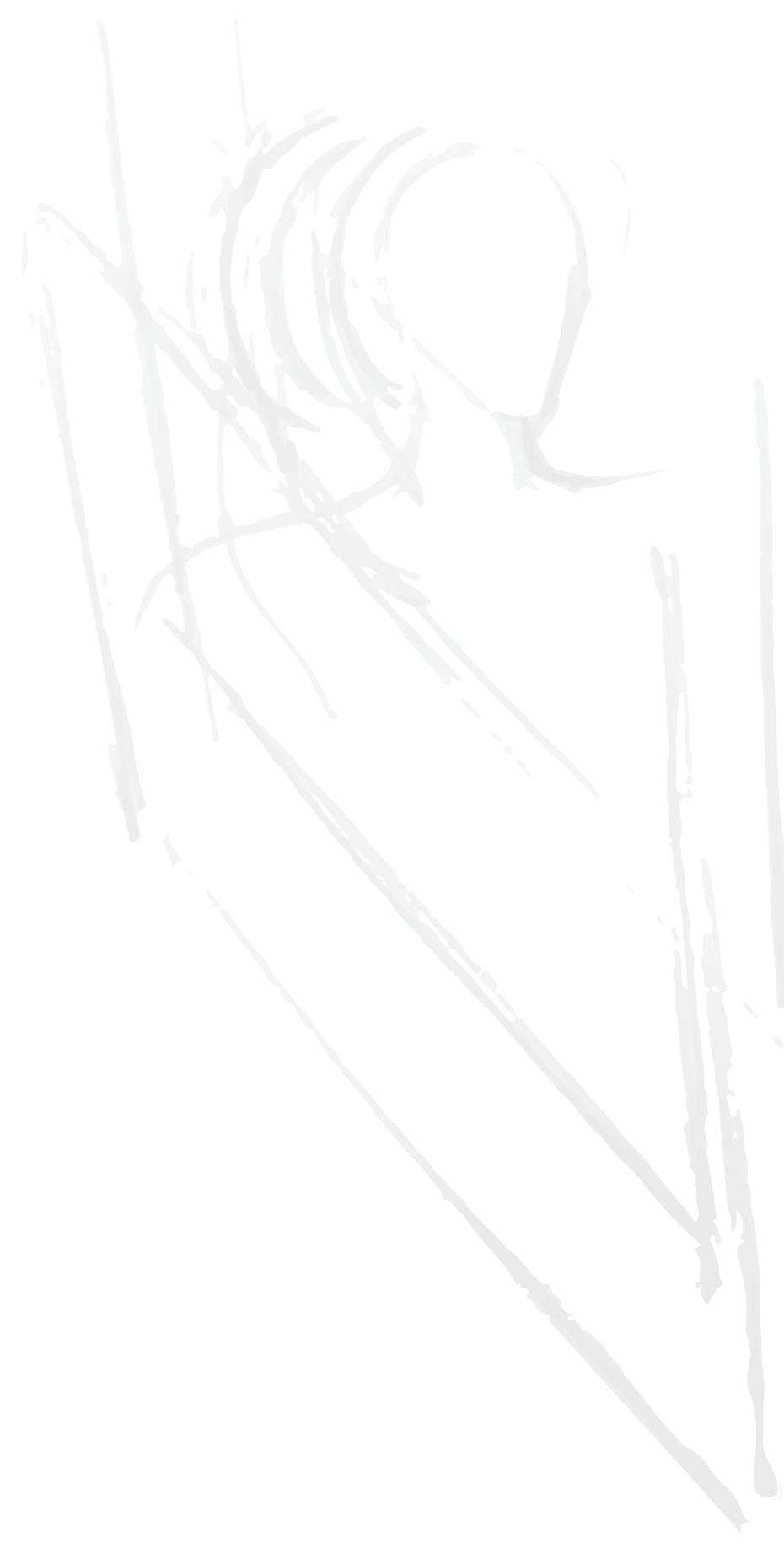
SÃO PAULO
PMSTUDIUM C&D
2013



APOIO:



PARCEIRO:



Ficha catalográfica elaborada por: PMStudium C&D.

Histórias de roteiristas: Roteiros, dispositivo audiovisual | organização: Glaucia Davino e Fernanda Bellicieri. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2013.

ISBN: 978-85-62814-11-2

475 p. ; 31 il.; 0 vid.



1. Audiovisual. 2. Roteiro. 3. Comunicação. I. Núcleo Audiovisual - UPM. II. Centro de Comunicação e Letras - UPM. III. DAVINO, G. IV. BELLICIERI, F. - IV MACKPESQUISA

CDD - 791.043



SUMÁRIO

Entre o Áudio e Vídeo, o Roteiro..... 5

PROF. DR. JOSÉ MAURÍCIO CONRADO MOREIRA

SOBRE O IV SEMINÁRIO HISTÓRIAS DE ROTEIRISTAS 2013..... 7

GLAUCIA DAVINO E FERNANDA NARDY

Dispositivos e o Potencial Criativo dos Novos autores..... 20

GLAUCIA DAVINO E FERNANDA NARDY

DISPOSITIVOS DE ENREDAMENTO NOS PROCESSOS CRIATIVOS

“Veni Creator Spiritus”: o devir-criativo nos videogames..... 29

ALESSANDRA MAIA

Narrativas como unidades expressivas em jogos digitais..... 46

BRUNO HENRIQUE DE PAULA

Roteirização não linear e construção narrativa interativa: a experiência na produção do filme “O Labirinto”..... 58

BRUNO JARETA DE OLIVEIRA

Processos híbridos na arte contemporânea e novas mídias: design da linguagem cognitiva intuitiva aplicada em tecnologias..... 66

CÉLIO MARTINS DA MATTA / ANDRE MARTINS DA MATTA

Narrativas contemporâneas: roteiro em um perspectiva transmídiaicas..... 80

RAQUEL NASCIMENTO GOMES / PRISCILA SILVA

Roteiro para game: o caso do game acadêmico Ilha Cabu..... 86

ARLETE DOS SANTOS PETRY



TEORIAS E ANÁLISES – FORMAS E NARRATIVAS

- As decorrentes elipses de tempo no roteiro de Cidade de Deus..... 118
FELIPE FERREIRA NEVES / IRISLANE MENDES PEREIRA
- A roteirização do corpo natural: elementos para uma dramatização
tensiva do cinema eróticos..... 125
ODAIR JOSÉ MOREIRA DA SILVA
- O caso Hannibal e a segunda tela..... 137
LETÍCIA PASSOS AFFINI / TATIANA ZUARDI USHINOHAMA

CONTEXTOS E HISTÓRIA

- Os roteiros dos Games como fontes históricas, educacionais,
literários e fílmicos 160
ROSANA SCHWARTZ
- A história do corpo feminino no cinema..... 178
SELMA PELEIAS FELERICO GARRINI
- Wood & Stock – velhos hippies no século XXI..... 200
TIAGO XAVIER DOS SANTOS
- O lugar do 'filme de estreia' no mercado cinematográfico brasileiro..... 219
VITOR VILAVERDE DIAS

DISPOSITIVOS DE ROTEIRO NA RELAÇÃO CRIATIVA

- Roteiro de documentário e filmes dispositivo: a relação do argumento
na criação..... 234
GEORGIA DA CRUZ PEREIRA / MARCOS ANTONIO NEVES DOS SANTOS



Experimentações e nuances narrativas do público e do privado no processo criativo de filmes autobiográficos..... 242
MÁRCIO HENRIQUE MELO DE ANDRADE

Análise do papel do roteiro no processo de criação do filme Tatuagem 255
MARCOS ANTONIO NEVES DOS SANTOS / GEORGIA DA CRUZ PEREIRA

Cinema, HQ e Videogame: Complexidade nos processos de transposição cinematográfica das mídias do entretenimento..... 267
YURI GARCIA / IVAN MUSSA

ROTEIROS – EXPERIMENTOS, PROCESSOS E REFLEXÕES

Entre o sonho e a vida dos jovens: o audiovisual e o processo criativo na metrópole – roteiro..... 279
EVELINE STELLA DE ARAUJO

Interação em web documentário: o caso “A Short History of the Highrise”..... 310
HELENA SCHIAVONI SYLVESTRE/LETÍCIA PASSOS AFFINI

A Selva na Selva: breves reflexões sobre uma experiência de realização no Doctv..... 331
LUIZ CARLOS MARTINS DE SOUZA

ANÁLISES E METODOLOGIAS DAS ARTICULAÇÕES NARRATIVAS

O roteiro como articulador criativo da narrativa audiovisual e radiofônica..... 347
MARCIEL A. CONSANI

Noção de sequência nas narrativas do hip hop..... 360
MARCOS ANTONIO ZIBORDI



TRAJETÓRIAS DE DISPOSITIVOS INTERTEXTUAIS

Brás Cubas, do emplastro ao cinema..... 374

JEAN PIERRE CHAUVIN

Inferências associativas na construção do texto publicitário:
estudo da campanha Bosch..... 392

LOURDES GABRIELLI

DISPOSITIVOS AUDIOVISUAIS, INDIVÍDUO E APRENDIZAGEM

Transformação de conteúdo de livretos educacionais em videoaulas:
a técnica do roteiro como condutor pedagógico..... 409

FRED IZUMI UTSUNOMIYA / FERNANDO LUIZ CAZAROTTO BERLEZZI

Construindo e desconstruindo o muro: uma análise semiótica e
psicanalista do filme *The Wall* (1982)..... 420

ISABEL ORESTES DA SILVEIRA / JULIANA SILVEIRA VIZZACCARO

Once Upon a Time: uma análise da narrativa dos contos de fadas..... 437

MAYARA FIDALGO PEREIRA DE BARROS / CLAUDIA BIANCO / CÍNTIA SANMARTIN FERNANDES

Os incompreendidos: relato de uma experiência de uma prática
cine-teatral..... 447

VIVIAN CRISTINA CARDOZO / MARCELO LAZZARATTO

A OPORTUNIDADE DE EXPOR E DISCUTIR SUAS "IDEIAS": RODADAS DE PROJETOS AUDIOVISUAIS

Resumos apresentados..... 459

**TEORIAS E
ANÁLISES
— FORMAS E
NARRATIVAS**





AS DECORRENTES ELIPSES DE TEMPO NO ROTEIRO DE CIDADE DE DEUS

FELIPE FERREIRA NEVES / IRISLANE MENDES PEREIRA

Mestrando em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP, felipe.neves170@gmail.com.

Mestre em Comunicação e Semiótica, Universidade Presbiteriana Mackenzie, irismper@hotmail.com


Resumo:

Na tentativa de elucidar o desenvolvimento do roteiro do filme Cidade de Deus, dirigido por Fernando Meirelles e Katia Lund, baseado na obra homônima de Paulo Lins, analisaremos seu 12º tratamento, comparando-o, algumas vezes, ao filme. Para enriquecimento das construções teóricas pretendidas, a discussão se realizará a partir da teoria de Gilles Deleuze exposta em sua obra A Imagem-tempo (2007).

Palavras-chave: roteiro; elipse; flashback; Cidade de Deus.

Abstract:

In an attempt to elucidate the development of the screenplay of the film City of God, directed by Fernando Meirelles and Katia Lund, based on the eponymous book by Paulo Lins, this article will analyze its 12th treatment, sometimes comparing it to the film itself. Aiming the enrichment of theoretical cons-



tructs, the discussion will rely on some theories of Gilles Deleuze exposed in his work *The Time-Image* (2007).

Key words: screenplay; ellipse; flashback; *City of God*.

A narrativa fílmica *Cidade de Deus*, adaptação do livro homônimo de Paulo Lins, pode ser considerada uma obra de época por se passar em diferentes décadas, onde se observa o desenvolvimento desta comunidade e dos personagens que com ela evoluem. Representar, aproximadamente, 30 anos e diversos personagens em uma narrativa de 2 horas exige uma estratégia elaborada para explicitar a passagem do tempo e a evolução dos personagens.

Podemos considerar o roteiro do filme labiríntico, permitindo variadas possibilidades de caminhos os quais poderiam ser seguidos. Com histórias de vários personagens que se desenrolam em três diferentes épocas, que vai do final dos anos 60 até início dos anos 80, o roteiro se constitui em tramas, com múltiplos plots (viradas) onde seus personagens vão se desenvolvendo e, às vezes, até tomam a cena como pequenos protagonistas.

Contada de forma não linear, a história apresentada inicia-se pelo final, utilizando o recurso de flashback para nos mostrar como o narrador, Busca-Pé, chega até aquele momento. Fazendo um paralelo com a teoria de Gilles Deleuze, podemos dizer que *Cidade de Deus* "é uma história que só no passado pode ser contada" (2005, p.67). O espectador, em vários momentos do filme, é situado no tempo a partir do recurso que parte do presente para o passado.

A cena inicial do roteiro nos situa em um tipo de festividade na comunidade de *Cidade de Deus*, no início dos anos 80. Ela é intercalada com a segunda cena de Busca-Pé subindo o morro, enquanto os bandidos da primeira cena des-



cem perseguindo uma galinha. Estas cenas se alternam algumas vezes nos passando a ideia de que acontecem simultaneamente em tempo presente, enquanto são apresentadas uma após a outra. Acreditamos que a formatação explicitada no roteiro se organiza de forma exemplar, indicando ao final da segunda cena uma montagem paralela que, descrita em formato de ação, repete apenas trechos dos cabeçalhos das cenas indicando a locação e os personagens que se unem.

A cena número 3 do roteiro nos leva no tempo, em flashback, do início dos anos 80 para final dos anos 60, onde é indicado em caracteres de sobreposição: Anos 60. Este recurso de título indicando o ano será utilizado uma vez mais na cena de número 60 para iniciar os anos 70.

No filme, a passagem dos anos 80 para 60 é feito a partir de um efeito gráfico montado na edição com a ajuda da fotografia, onde a câmera roda em 360 graus e vemos a transformação do cenário e do personagem 12 anos mais jovem. Apesar do efeito não estar descrito no roteiro, as indicações do personagem com gestos parecidos já existiam. Assim, como Busca-Pé faz pose de goleiro para pegar a galinha ao final da cena 2, a cena número 3 começa com Busca-Pé também em pose de goleiro.

O que nos interessa neste artigo é investigar o uso dos flashbacks descritos no roteiro do filme para entendermos melhor a passagem de tempo dentro desta história. Flashback, que pode ser compreendido como uma interrupção na sequência cronológica narrativa pela inserção de eventos ocorridos anteriormente, é uma forma de mudança de plano temporal. Esta troca de cena do presente por uma do passado é geralmente vinculada à memória de um personagem que, neste caso, é Busca-Pé, nosso narrador.

Para Deleuze o flashback é um procedimento convencional, geralmente insinuado por em efeito de fusão das imagens que deve exaurir sua própria necessidade



de outra parte: "É preciso que não seja possível contar a história no presente. É preciso, portanto, que alguma outra coisa justifique ou imponha o flash-back [...]" (2005, p. 64).

Para este primeiro flashback, que julgamos o mais importante da obra, o nosso personagem/narrador Busca-Pé em voice over justifica com a fala: "Pra contar a história da Cidade de Deus, eu tenho que começar pela história desse cara aí: o Cabeleira".

São nestes momentos que a história parece se bifurcar fazendo necessário o recurso. Segundo Deleuze, o flashback encontra sua razão nas bifurcações do tempo. A ideia encontrada na trama deixa claro que não é o espaço que bifurca e sim o tempo, "trama de tempos que se aproxima, bifurca, corta ou se ignora pelos séculos, abarcando todas as possibilidades" (2005, p. 65). Neste caso, o flashback encontra sua razão de ser: "não são apenas várias pessoas que têm, cada uma, um flashback, é o flashback que é de várias pessoas. [...] "A multiplicidade dos circuitos ganha portanto um novo sentido". (2005, p. 65)

Na cena 59, que se passa em frente à casa de Ceará, muitas coisas acontecem; o depoimento de uma vizinha, a prisão de Ceará pela morte da esposa e a perseguição e morte de Cabeleira. A cena se desdobra em alguns outros espaços, como em uma rua, uma esquina e no carro. Alternando de espaço, inclusive entre interior e exterior do carro, acreditamos que por se tratar de uma cena de ação o roteirista optou por mantê-la como uma única sequência, fazendo a indicação das mudanças de espaços em formatação de cabeçalhos sem indicar numerações diferentes para as possíveis subdivisões das cenas. Tal formatação é semelhante à utilizada na montagem paralela das cenas 1 e 2.

Mas o que mais chama a atenção e nos interessa nesta cena é a utilização de um carro para indicar a elipse de passagem de tempo, que só nos será expli-



citada em forma de título na próxima cena: Anos 70. No filme, a passagem de tempo também é evidenciada pelas mudanças do tom das cores que são distintas nas três diferentes épocas; utilizando um tom mais amarelado para os anos 60, um colorido saturado que remete à psicodelia para os anos 70 e um tom azul mais frio para os anos 80.

Um dos recursos utilizados para lança-lo à diégese, neste caso estamos falando do tempo e do espaço que decorrem dentro da trama, com as particularidades, limites e coerências, é o conceito de elipse. Cada elipse aparece para suprimir elementos de ação em detrimento a outros; são lacunas e espaços vazios possíveis de serem preenchidos pela pluralidade de leituras, de ressignificações. Como forma de sugestão, a elipse mostra apenas a parte mais significativa, criando espaços de ambiguidade e indeterminação, em que o público pode explorar.

Aqui, cabe destacar duas elipses de passagem de tempo: as histórias da "boca dos apês" na cena 62 e a história de Zé Pequeno, sequência que vai da cena 63 até cena 69.

Na boca-de-fumo dos apês a indicação de imagens em fusão de diferentes cenas com a câmera no mesmo ângulo é referência para um efeito que faz com que os personagens apareçam e sumam como fantasmas, fazendo um resumo dos acontecimentos de vários anos do local.

Se tratando de um roteiro com múltiplos protagonistas, Zé pequeno é definitivamente o principal, mesmo podendo ser confundido com um antagonista em um modelo de narrativa mais clássica. Sua história, que é anunciada na cena 63 por um texto que enche a tela, A história de Zé Pequeno, começa com um flashback que remete ao mesmo acontecimento da cena 13: o assalto do motel de quando ainda acompanhávamos a história do Cabeleira. O acontecimento é




retomado, mas agora na perspectiva do Zé Pequeno criança, Dadinho, a partir de um efeito visual de imagens estáticas, still, seu rosto é "fundido" para facilitar aos espectadores esta relação.

Na cena 69 o personagem Dadinho, em replay de cena com Bené contando dinheiro, é abordado por Marreco, irmão de Busca-Pé, e um dos seus parceiros no assalto do Motel. Após uma discussão, segundo descrito no roteiro (12º tratamento), "Dadinho descarrega a arma no bandido ferido, dando sua risada característica." Aqui, é indicado outro efeito de fusão de imagens de Dadinho atirando, rindo e ficando mais velho. Esta elipse é uma indicação de passagem de tempo que nos leva de um flashback para um tempo presente mais uma vez fechando um ciclo.

Esta versão do roteiro contém algumas cenas como as de números 13, 38, 48, 100, 114, 121, intituladas minibiografias, onde alguns personagens fariam diretamente para câmeras pequenos monólogos explicando suas intenções. Estas cenas não estão presentes no filme e mesmo no roteiro fica clara a mudança de tom e estilo, que não condiz com o desenvolvido aplicado.

Após analisar de perto o roteiro de Cidade de Deus e relacioná-lo com algumas das ideias de Gilles Deleuze em relação ao tempo, podemos constatar a complexidade do trabalho de Bráulio Mantovani. Ele fecha com perfeição um ciclo de histórias, permitindo uma leitura com diversos planos narrativos que conta uma história maior, que é a história do seu verdadeiro protagonista: a própria Cidade de Deus.

Em Cidade de Deus é no tempo que se mergulha, tempo este explorado diretamente pela memória. A memória que, em muitos momentos, é narrada pelo personagem Busca-Pé que nos conduz a um retorno ao passado para contar o presente.



"A simples sucessão afeta os presentes que passam, mas cada presente coexiste com um passado e um futuro sem os quais ele próprio não passaria. Compete ao cinema apreender o passado e o futuro que coexistem com a imagem presente". (DELEUZE, 2005: 52)

REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. Dicionário teórico e crítico de cinema. Campinas: Papirus, 2003.
- DELEUZE, Gilles. A imagem-tempo. São Paulo: Brasiliense, 2007.
- MUNSTERBERG, Hugo. A memória e a imaginação. In: XAVIER, Ismail (org.) A experiência do cinema. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1991.
- XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2005.