

**UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI
LEANDRO VIEIRA MACIEL**

**UMA ANÁLISE NARRATOLÓGICA DO UNIVERSO
AUDIOVISUAL “CIDADE DE DEUS”**

**SÃO PAULO
2008**

LEANDRO VIEIRA MACIEL

**UMA ANÁLISE NARRATOLÓGICA DO UNIVERSO
AUDIOVISUAL “CIDADE DE DEUS”**

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Mestrado em Comunicação, área de concentração em Comunicação Contemporânea da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Rogério Ferraraz.

**SÃO PAULO
2008**

LEANDRO VIEIRA MACIEL

**UMA ANÁLISE NARRATOLÓGICA DO UNIVERSO
AUDIOVISUAL “CIDADE DE DEUS”**

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Mestrado em Comunicação, área de concentração em Comunicação Contemporânea da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Rogério Ferraraz.

Aprovado em ----/-----/-----

Rogério Ferraraz

Roberto Franco Moreira

Gelson Santana Penha

AGRADECIMENTOS

Por conta do trabalho aqui realizado, gostaria de agradecer a pessoas que indireta ou diretamente, colaboraram com este esforço intelectual:

Ao professor Rogério Ferraraz, pelo apoio e incentivo na orientação desta dissertação. Sem ele, este trabalho nunca tomaria forma.

Ao professor Roberto Franco Moreira, que me orientou em meu trabalho de conclusão na graduação. Foi ele quem me mostrou o valor real do roteiro e me direcionou a entender como o mesmo funciona.

Ao roteiristas Bráulio Mantovani, que sempre foi muito solícito em abrir seus arquivos de trabalho e em responder meus infundáveis emails.

Ao pessoal da O2 Filmes, que sempre foi atencioso com meus pedidos.

Aos pioneiros autores que enfrentaram a questão da dramaturgia e da narrativa, no Brasil, entre eles Doc Comparato e Renata Pallottini.

Aos novos autores, entre eles Leandro Saraiva e Newton Guimarães Cannito. Este trabalho é uma extensão do deles.

Ao coordenador do curso de Rádio e TV da Universidade Anhembi Morumbi, professor Valdir Baptista. Para sempre nosso dono.

À coordenadora do Mestrado em Comunicação da mesma Universidade, Bernadette Lyra, pela iniciativa de liderar este curso, do qual sou seu primeiro aluno formado.

A Marcos A. Brandão, secretário do Mestrado em Comunicação, sempre prestativo.

Às minhas colegas professoras da Universidade Anhembi Morumbi, as professoras Gisele Sayeg Nunes Ferreira, Cláudia Lago e Suzana Reck Miranda, pelo apoio na redação do projeto. Obrigado pelas leituras pacientes.

Aos meus colegas de mestrado Mário Cassettari e Ricardo Matsuzawa, pelas discussões pertinentes em torno do que seriam nossos projetos de mestrado.

Aos colegas professores de roteiro Antônio Ferreira de Sousa Filho, Claudia Dalla Verde, Rossana Foglia, Rubens Rewald, Vicente Gosciola, pela convivência em sala de aula e pela troca de experiências.

A Marcelo Marcati, pelo apoio na revisão da língua estrangeira e por explicar definitivamente a diferença entre “screenplay” e “script”.

À Cecília De Nichile, pela revisão de texto, dedicada e paciente. Sem o apoio desta amiga, esta dissertação teria muitos erros (muito mais do que ela eventualmente têm...).

Aos roteiristas da FIC’s, entre eles Marc Bechar, pela grande oportunidade que foi conhecer seu trabalho.

Ao César Coelho Cabral, e à mulher dele, Carla Gallo, pelo incentivo e pela parceria. Foi um prazer trabalhar no “Dossiê Rê Bordosa” enquanto fazia esta dissertação. Sem palavras, parceiro.

À minha velha turma, Alisson, Anderson, Eric, Levi, Márcio e Maurício, amigos de sempre dos quais tive que me afastar para a realização deste trabalho. Ao menos não foram mais humilhados no poker.

Ao Décio, meu amigo de infância, rival na natação e babaca de plantão. O sujeito mais engraçado do mundo.

Aos meus pais, pelo investimento sem retorno em minha educação. Não tenho como agradecê-los.

Em especial, agradeço a Karen de Oliveira Rodrigues, pelo apoio na produção desta dissertação e por dividir o mesmo teto comigo...

A todos, meus sinceros agradecimentos.

RESUMO

Neste trabalho, pretendemos desenvolver uma análise das narrativas do assim chamado Universo “Cidade de Deus”, formado pelos produtos audiovisuais, que, como um todo, constituem um universo narrativo, que são: “Cidade de Deus” (O2 Filmes, 2002), longa-metragem idealizado e dirigido por Fernando Meirelles, escrito por Bráulio Mantovani, adaptando o livro homônimo (Paulo Lins, 1997) para o cinema; o curta-metragem “Palace II”, dirigido por Meirelles e escrito por Mantovani, exibido na televisão como parte da série “Brava Gente Brasileira” (TV Globo, 2000), derivado do livro e realizado como um estudo para o filme; o seriado de televisão “Cidade dos Homens” (vários diretores e roteiristas, TV Globo, de 2002 a 2005); e o longa-metragem “Cidade dos Homens”, que dá prosseguimento à série, dirigido por Paulo Morelli e escrito por Elena Soarez (O2 Filmes, 2007).

A finalidade desta dissertação é demonstrar como o roteiro é capital na realização de produtos audiovisuais narrativos e na construção de um Universo próprio como o de “Cidade de Deus”. Para comprovar isto, propomos um trabalho em três partes. Em cada uma delas, os produtos do Universo “Cidade de Deus” são descritos e analisados a partir de grupos distintos de conceitos teóricos de roteiro e de técnicas de roteirização. Para isso, utilizamos referenciais teóricos e práticos de criação de roteiro, procurando manter a maior abrangência possível, usando como base principal o livro “Teoria e Prática de Roteiro”, de David Howard e Edward Mabley (1996).

Esperamos, através desta dissertação, demonstrar a importância capital do roteiro no Universo aqui determinado além de apontar possíveis caminhos para a organização de normas para roteiro.

PALAVRAS-CHAVE: roteiro audiovisual; Universo “Cidade de Deus”; análise; técnicas de roteirização; normatização.

ABSTRACT

In this work, our goal is to address the narrative of audiovisual products that configure, as a whole, a narrative universe. Audiovisual products that will be addressed are: "City of God" (O2 Filmes, 2002), feature-length film directed by Fernando Meirelles, written by Bráulio Mantovani, from Paulo Lins' book; "Palace II", short film for TV as a part of the series "Brava Gente Brasileira", directed by F. Meirelles and written by B. Mantovani (TV Globo, 2002); and the series "City of Men", with several directors and writers (TV Globo, from 2002 to 2005), and feature-length "City of Men," film directed by Paulo Morelli and written by Elena Soarez (O2 Filmes, 2007), as a crossover from the series.

Among other goals, the purpose of this dissertation is to show how the screenplay has a capital importance for the implementation and construction of a narrative universe such as the one in "City of God".

To prove this we have a job in three parts. Each section will apply narrative theory and technique, one in some topic order, trying to maintain the greatest extent possible, based on the book "The Tools of Screenwriting: A Writer's Guide to the Craft and Elements of a Screenplay," by David Howard and Edward Mabley.

We hope that, through the technical and theoretical approach, the capital importance of screenplay in the "City of God" universe finally will emerge. Also, we should point ways to the technical normatization for screenplaying

KEYWORDS: Narrative; audiovisual screenplay; Universe "City of God"; analysis; screenplay tools; normatization.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABC: American Broadcasting Company, nome da emissora americana de televisão.

CDD: "Cidade de Deus" (livro e filme).

CDH: "Cidade dos Homens" (série e filme).

FBI: Federal Bureau of Investigation, sigla para a polícia federal americana.

PROJAC: Projeto Jacarepaguá, centro da produção da Rede Globo de Televisão, localizado em Jacarepaguá, no Rio de Janeiro.

UCDD: Universo "Cidade de Deus".

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
UNIVERSO “CIDADE DE DEUS”	15
O CONCEITO DA NARRATIVA TRANSMÍDIA	20
O PROCESSO CRIATIVO	22
ARQUIVOS DE TRABALHO	24
REFERENCIAIS TEÓRICOS	25
PARTE I- PERSONAGEM.....	27
TÉCNICAS DE ROTEIRIZAÇÃO PARA PERSONAGENS, APLICADAS AO UCDD	31
A QUESTÃO DO PROTAGONISTA EM “CIDADE DE DEUS”	31
ADMINISTRANDO 600 PERSONAGENS	37
A CARACTERIZAÇÃO DE ZÉ PEQUENO E DE BUSCAPÉ.....	39
FERRAMENTAS PARA PERSONAGENS, APLICADAS A “CIDADE DOS HOMENS”	44
ACEROLA E LARANJINHA	44
O DESENVOLVIMENTO DA DUPLA	50
HIERARQUIA EM CIDADE DOS HOMENS.....	53
PARTE II- ESTRUTURA.....	56
DA MACRO À MICROESTRUTURA.....	62
A ESTRUTURA NO LONGA-METRAGEM “CIDADE DE DEUS”	64

MACROESTRUTURA EM “CIDADE DE DEUS”	64
DIVISÃO POR ATOS	64
DIVISÃO POR LINHAS NARRATIVAS	69
MICROESTRUTURA EM “CIDADE DE DEUS”	76
A ESTRUTURA ÉPICA NO UNIVERSO “CIDADE DE DEUS”	79
A ESTRUTURA EPICA EM “A COROA DO IMPERADOR”	80
PREMISSAS E ABERTURAS	82
PREMISSAS	82
ABERTURAS	84
DESENVOLVIMENTO DA HISTÓRIA: A EVOLUÇÃO DRAMÁTICA AO LONGO DAS TEMPORADAS DE “CIDADE DOS HOMENS”	90
RESOLUÇÃO: TRÊS FINAIS PARA ACEROLA E LARANJINHA	101
PARTE III- UNIFICAÇÃO	106
CAUSA SUSPENSA	114
O UNIVERSO CIDADE DE DEUS E OS DADOS DE REALIDADE E VEROSSIMILHANÇA	116
DADOS DE VEROSSIMILHANÇA (PLAUSIBILIDADE)	116
DADOS DE REALIDADE	118
UNIDADES E MOTIVOS NO UNIVERSO “CIDADE DE DEUS”	122
UNIDADES	122
MOTIVOS	123
PRAZOS E OUTRAS CAUSAS SUSPENSAS	127
PRAZOS	127
GANCHOS	129
PISTAS	133
O USO DA NARRAÇÃO COMO RECURSO UNIFICADOR NO UNIVERSO CIDADE DE DEUS	133
A NARRAÇÃO DIALÉTICA EM “A COROA DO IMPERADOR”	134

CONCLUSÃO.....	146
SOBRE O UNVERSO “CIDADE DE DEUS”	151
SOBRE A NORMATIZAÇÃO DOS CONCEITOS DE ROTEIRO E DAS TÉCNICAS DE ROTEIRIZAÇÃO	153
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	154
BIBLIOGRAFIA.....	157
ANEXOS.....	160

INTRODUÇÃO

Este trabalho se propõe a fazer, em caráter preliminar, uma análise narrativa de produtos audiovisuais do que denominamos Universo “Cidade de Deus”. Esta análise tem como objetivo maior comprovar a importância capital do roteiro e do trabalho do roteirista dentro do cenário do audiovisual em questão, lançando um olhar pouco usual sobre tais produtos.

A motivação deste trabalho nasceu de uma série de inquietações. Salientamos aqui a nossa vocação para a escrita e para a necessidade do trabalho criativo, que se desenvolveram desde cedo; colocamos, do ponto de vista pessoal, o papel do texto, da palavra escrita e do trabalho criativo como uma fonte de prazer maior. Não foram poucas as vezes em que nos colocamos divagando a respeito de como um filme ou um programa de televisão fora imaginado pelo seu autor (em particular pelo seu roteirista, descobriríamos mais tarde); e, quando insatisfeitos com o resultado do produto apreciado, como imaginávamos soluções diferentes.

Apontamos também motivações profissionais. Valorizamos aqui o papel do autor-roteirista e da peça de seu trabalho, o roteiro, que hoje ainda é relevado a um papel secundário no panorama do audiovisual. Afirmamos aqui que o roteiro e seu autor são considerados menos nobres quando comparados à figura do diretor, glamourizada por profissionais e teóricos.

Os trabalhos acadêmicos dificilmente valorizam a habilidade da equipe criativa das obras audiovisuais em contar uma boa história, dos atores encarnarem personagens de maneira convincente a partir de um texto plausível e

que ao mesmo tempo gere interesse para o espectador. Em primeiro lugar, parecem estar as análises que partem da imagem para discutir apenas a intenção ou a visão do diretor.

Outros trabalhos acadêmicos parecem orientados por um olhar sociológico, que no caso do Universo estudado aqui, tem em seu exemplar maior o trabalho de Ivana Bentes e seu famoso texto “O copyright da miséria e os discursos sobre a exclusão”¹. Não pretendemos, a princípio, desvalorizar ou ignorar as análises com estes focos, mas gostaríamos de apontar que existe um lado para o qual se volta pouca atenção dentro da área da Comunicação, o lado da construção narrativa.

Em certo ponto de seu texto, Ivana Bentes ataca um certo “turismo ao inferno” que “Cidade de Deus” e seus idealizadores aparentemente ignoravam. O olhar dela é o de uma socióloga, que discute as intenções dos autores, a representação de mundo que os mesmos constroem (segundo ela, de uma favela “maquiada”; a partir dessa afirmação nasce o termo “cosmética da fome”). (BENTES, 2003, P. 193). Queremos aqui debater alguns pontos que a autora do texto deixa de lado em sua abordagem.

Passamos, assim, a discutir o objeto desta investigação: o roteiro. Podemos defini-lo como um texto que descreve uma narrativa a ser convertida ou realizada tecnicamente em imagem e som. Em resumo, o roteiro é o guia para um produto audiovisual.

¹ BENTES, Ivana. *O copyright da miséria e os discursos sobre a exclusão*. Cinemais (Revista de Cinema e Outras Questões Audiovisuais- n.o 33- Cinema de Poesia). Rio de Janeiro: Aeroplano, 2003.

A partir disso, podemos ampliar o roteiro para além de suas definições técnicas; dentro de um produto audiovisual, o roteiro se refere aos procedimentos e estruturas com os quais a equipe de criação do produto audiovisual conta um enredo. Discutiremos como estes procedimentos tornam personagens mais verossímeis, como eles contribuem para a identificação do espectador com a obra, como eles fazem, enfim, que uma história seja bem contada. Logo, importa mais a análise do enredo da obra acabada do que o do roteiro escrito (já que ao longo das etapas de produção o roteiro escrito sofre alterações).

Dentro deste enfoque, discutiremos a ampla variedade de técnicas de roteirização disponíveis em livros e manuais de roteiro. Demonstraremos como esta grande variedade pode ser aplicada de maneira bastante flexível a um produto audiovisual. Atacaremos também a falta de uma devida normatização para tais técnicas, já que dentro deste campo de estudo existe, entre outras dificuldades, uma profusão de termos e nomes para um mesmo procedimento.

Aqui debateremos o roteiro dentro do contexto do audiovisual (ou seja, de meios de comunicação que utilizam como recursos expressivos a imagem e o som). O audiovisual se insere num panorama de crise da modernidade, de convergência entre os meios e de um suposto “fim da narrativa”. Neste cenário se torna possível levantar a discussão de nosso objeto em diferentes meios de comunicação massiva, no caso o cinema (cujo produtos estudados são o curta-metragem “Palace 2” e os longas-metragens “Cidade de Deus” e “Cidade dos Homens”) e a televisão (tendo como foco a série “Cidade dos Homens”). Pretendemos demonstrar como o roteiro audiovisual ainda está presente nestes

meios, com diferenças e semelhanças, e tem se mostrado importante ainda hoje, justamente por seu caráter narrativo².

Com o objeto devidamente contextualizado, cristaliza-se especificamente o que chamamos de Universo “Cidade de Deus” como o campo para a análise desse objeto. A escolha deste se deve a uma série de fatores: a relevância dos produtos audiovisuais citados dentro do atual panorama do audiovisual brasileiro; a qualidade dos roteiros envolvidos³; e por último uma relativa variedade de informações, de fácil acesso, sobre as equipes e o modo de criação delas.

UNIVERSO “CIDADE DE DEUS”

Apontados assim tema, objeto, campo e hipóteses centrais, buscaremos agora delimitar o que chamamos Universo “Cidade de Deus”.

O Universo é formado pelo seguinte conjunto de obras audiovisuais:

- “Palace 2”⁴: curta-metragem dirigido por Fernando Meirelles e Kátia Lund, escrito por Bráulio Mantovani, exibido na TV Globo em 2000; para este curta-metragem, Mantovani partiu de situações descritas no livro de Paulo Lins e

² O roteiro torna-se supostamente secundário a partir dos Cinemas Novos, na década de 60.

³ O critério para se considerar a qualidade de um roteiro é o sucesso de público e o de crítica, conjuntamente.

⁴ Em “Palace 2”, acompanhamos as aventuras de Acerola e Laranjinha, dois garotos comuns, moradores de uma favela. Em consequência a um golpe aplicado por eles (chubar um portão com uma massa fraca, arrancá-lo durante a madrugada e revendê-lo), a dupla tem que conseguir dinheiro para um dos traficantes que dominam a favela.

criou dois personagens, Acerola e Laranjinha, que mais tarde iriam protagonizar a série “Cidade dos Homens” . De modo geral iremos nos referir a este produto como “o curta-metragem” (quando não houver mais nenhuma indicação)⁵;

- “Cidade de Deus”⁶: longa-metragem dirigido por Fernando Meirelles, co-dirigido por Kátia Lund, escrito por Bráulio Mantovani, em 2002. O filme é inspirado no livro de Paulo Lins, como está definido vagamente nos créditos (e é, portanto, como os autores assumem a obra);

- “Cidade dos Homens”⁷: série idealizada por Fernando Meirelles, com personagens criados por Bráulio Mantovani, produzida pela 02 Filmes e exibida pela TV Globo, de 2002 a 2005. A série mostra o cotidiano dos protagonistas previamente apresentados no curta “Palace 2”. Em geral, iremos nos referir a este produto como “a série” .

⁵ O curta-metragem “Palace 2” foi integrado à série “Brava Gente Brasileira”, da TV Globo (série esta que exhibe episódios unitários, sem continuação posterior). Ele foi a primeira aparição da dupla Acerola e Laranjinha, mas não é considerado pela equipe de criação como o primeiro episódio da série “Cidade dos Homens”.

⁶ O longa-metragem monta um painel de personagens ligados direta ou indiretamente à ascensão do tráfico na favela Cidade de Deus, no Rio de Janeiro. O fio condutor do filme mostra como o pequeno ladrão Dadinho se torna o traficante Zé Pequeno, “dono” da Cidade de Deus, e como uma guerra se instala entre ele e Mané Galinha. Ao longo de quase três décadas, o filme é narrado por Buscapé, adolescente comum, morador da favela e aspirante a fotógrafo.

⁷ A série se divide em 4 temporadas, centradas nas aventuras e nos dramas de Acerola e Laranjinha. Na primeira e na segunda temporada, os episódios são independentes entre si (unitários) e nas outras duas, apresentam-se com alguma causa e consequência de um episódio para o outro. Genericamente, as temporadas mostram como os garotos passam da infância para a idade adulta

- “Cidade dos Homens”: longa-metragem⁸ dirigido por Paulo Morelli, em 2007, derivado da série “Cidade dos Homens”, escrito por Elena Soarez, a partir de argumento dela e do diretor.

O conceito de Universo que aplicaremos aqui será aquele delineado por Marion Gymnich em “Explorando Espaços Interiores: Autoridades narradoras e Mundos Subjetivos em *Jornada nas Estrelas*: séries *Deep Space Nine*, *Voyager* e *Enterprise*.”⁹ Neste capítulo, Gymnich nota que há uma coerência entre as cinco séries¹⁰, ao compartilharem dispositivos ou elementos que parecem fazer parte de um “Universo Jornada nas Estrelas”, o qual seria...

...marcado por características tecnológicas (radiação, holodeck), por certas instituições (a Federação de Planetas, a Frota Estelar) e pela recorrência de espécies alienígenas (Vulcanos, Klingons e Ferengis, para citarmos apenas algumas). As cinco séries

⁸ O longa “Cidade dos Homens” mostra a dupla da série prestes a completar 18 anos. Laranjinha continua sua busca pelo pai que nunca conheceu, objetivo que Acerola o ajuda cumprir. Mas o encontro com o pai de Laranjinha leva a revelação de que ele matou o pai de Acerola. Somado a tudo isso, a guerra no morro acaba expulsando a dupla de casa.

⁹ Título original: “Exploring Inner Spaces: Authoritative Narratives and Subjective Worlds in *Star Trek :Deep Space Nine, Voyager and Enterprise*”. In: ALLRATH, Gaby &, GYMNICH. *Narrative Strategies in Television Series*. Londres, Palgrave Macmillan, 2005. p. 62

¹⁰ Gymnich não leva em conta as séries cinematográficas, apenas aquelas exibidas na televisão.

*também estão unidas por crossovers*¹¹ (ALLRATH, GYMNICH, 2005).

Da mesma forma que as cinco séries de “Jornada nas Estrelas”, os quatro produtos audiovisuais que demarcamos como pertencentes ao chamado UCDD¹² compartilham dispositivos e elementos tais como:

- Ambiente: a favela (também chamada de comunidade) é o espaço central e comum, retratado pelas peças audiovisuais. Os personagens centrais são originários deste ambiente. A favela, mesmo quando não nomeada (como acontece em “Palace 2”, por exemplo) é brasileira, mais especificamente carioca.

- Grupos sociais: os personagens centrais pertencem à mesma classe ou grupo social: são pobres (classe baixa), negros, da periferia carioca. Este grupo social pode se dividir em moradores da favela (ou “otários”, na gíria do livro de Paulo Lins) e os traficantes (ou “bichos soltos”); outro grupo social que interage com eles, de forma externa, é a polícia. Os grupos sociais parecem ser regidos por uma norma não-escrita, estabelecida essencialmente pelo tráfico.

¹¹ *Crossover* é quando dois produtos audiovisuais combinam e compartilham diretamente elementos narrativos, como personagens e eventos. Necessariamente uma narrativa deriva de outra.

¹² Sigla para Universo “Cidade de Deus”

- Instituições: o tráfico, também chamado de “Movimento”, e a polícia.

Outros critérios para a demarcação do Universo:

- Todos os roteiros adaptam diretamente (utilizam-se de situações e personagens descritos) ou indiretamente (usam apenas o ambiente, citam personagens ou situações apenas como referências) o livro “Cidade de Deus”¹³;
- Os roteiros foram originados por equipes lideradas ou coordenadas pelo diretor, roteirista e produtor Fernando Meirelles, proprietário da O2 Filmes e o profissional mais diretamente envolvido com as obras.

Para esclarecermos ainda mais os limites deste Universo, devemos demonstrar por que algumas peças audiovisuais não fazem parte de nosso campo de estudo. Por exemplo, o videoclipe “Minha Alma” (2000), da banda “O Rappa”, que foi co-dirigido por Kátia Lund e Paulo Lins (que também integrariam a equipe coordenada por Fernando Meirelles). Neste videoclipe, há uma situação dramática que poderia fazer parte de qualquer dos outros produtos audiovisuais citados em nossa dissertação (policiais matam garoto inocente e provocam revolta popular); contudo, neste videoclipe a função da narrativa e, ainda, da construção da ficção

¹³ LINS, Paulo. *Cidade de Deus*. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 1997.

não é primordial, atuando muito mais em função de representação ou ilustração da música.

Motivo semelhante nos leva a não realizar análises a respeito de “Notícias de Uma Guerra Particular” (1999), dirigido por João Moreira Salles em parceria também com Kátia Lund: apesar de o filme apresentar uma construção narrativa evidente, ao mostrar por exemplo, primeiro os personagens da guerra do tráfico nos morros cariocas, para depois “colocá-los em ação” (dar-lhes voz, expor seus depoimentos, no caso), trata-se de um documentário e sua construção narrativa se dá em função da não-ficção.

O CONCEITO DA NARRATIVA TRANSMÍDIA

Para melhor definir a nossa hipótese da constituição de um certo Universo “Cidade de Deus”, utilizamos o conceito de narrativa transmidia (*Transmedia Storytelling*). Este conceito foi elaborado por Henry Jenkins, e está descrito no sítio pessoal dele¹⁴. Neste sítio, ele lista 10 pontos daquilo que identificariam uma narrativa transmídia, que basicamente é a integração de elementos de uma ficção dispersos sistematicamente em diferentes meios. Segundo Jenkins, em seu item 1:

A proposta [é] criar uma experiência de entretenimento coordenada e unificada. Basicamente, cada meio gera

¹⁴ Em http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

sua própria e única contribuição para o desdobramento da história. (JENKINS, 2007)

Outro dos pontos listados por Jenkins que podem contribuir com nossa discussão é o 7:

Como a narrativa transmídia requer um alto grau de coordenação entre os diferentes setores de mídia, é muito melhor trabalhar-se em projetos independentes onde o mesmo artista dê forma para a história que atravessa todos os meios envolvidos, ou em projetos onde forte colaboração (ou co-criação) é encorajada em diferentes divisões da mesma companhia. Contudo, a maioria das grandes marcas midiáticas são governadas (...) [por] licenciamento (onde a história originada em um meio e seus meios subseqüente se mantém subordinados ao texto original. (JENKINS, 2007)

Aparentemente, seguindo o conceito deste ponto 7 de Jenkins, podemos ter uma narrativa transmídia no caso do UCDD, já que narrativas subordinadas, em maior ou menor grau, a um texto original (o livro “Cidade de Deus”) estão distribuídas em ao menos dois outros diferentes meios: o cinema e a televisão. Resta saber se este Universo é de fato uma experiência coordenada e unificada de entretenimento, e qual é realmente o papel da equipe criativa nesta experiência.

O PROCESSO CRIATIVO

Para efeito de análise, iremos focalizar os envolvidos nos produtos audiovisuais a partir de sua participação no roteiro de tais obras, discutindo, eventualmente, sua atuação no processo criativo das narrativas. De qualquer forma, podemos verificar o trabalho de alguns profissionais no roteiro dos produtos audiovisuais (em ordem alfabética):

- Bráulio Mantovani: roteirista de “Palace 2” e “Cidade de Deus”. Por conta de “Palace 2”, é creditado como criador dos protagonistas da série “Cidade dos Homens”;

- César Charlone: foi diretor e co-roteirista do episódio “A Coroa do Imperador”, entre outros. Também propôs cenas a Bráulio Mantovani, dentro do longa-metragem “Cidade de Deus”. Foi fotógrafo deste longa e do curta “Palace 2”;

- Elena Soarez, roteirista do longa-metragem “Cidade do Homens”;

- Fernando Meirelles: idealizou e dirigiu a adaptação do livro “Cidade de Deus” para o longa-metragem cinematográfico (onde, entre outras coisas, realizou pareceres e reuniões de roteiro com Mantovani e Lund), dirigiu “Palace 2”; dirigiu, produziu e foi co-roteirista de diversos episódios da série “Cidade dos Homens”.

- Jorge Furtado: foi co-roteirista do episódio “A Coroa do Imperador”, entre outros.

- Kátia Lund¹⁵ : atuou como co-diretora do curta e do longa “CDD”¹⁶ (no caso deste, entre outras coisas, participou da leitura dos roteiros, realizou pareceres e apontou soluções, a partir, principalmente, do quarto tratamento do roteiro); foi uma das diretoras e co-roteiristas da série.

- Leandro Saraiva, Newton Cannito: roteiristas da terceira temporada de “Cidade dos Homens”.

- Paulo Morelli: diretor do longa-metragem “Cidade dos Homens” e o responsável criativo pela terceira temporada da série.

Um dos traços comuns destes envolvidos está no fato de integrarem a mesma geração que Guel Arraes, diretor e roteirista cujo Núcleo de Produção, na TV Globo, foi responsável por exibir “Palace 2” e a série “CDH”¹⁷. Assim, eles compartilham algumas características estéticas e criativas (como fazer parte do movimento do vídeo independente do final dos anos 70 e início dos 80; aliar elementos de ficção e não ficção; entre outras coisas).

Há ainda uma equipe muito numerosa de outros roteiristas, diretores, fotógrafos, produtores e demais profissionais que podem vir a ser citados, de

¹⁵ Um dos fatores que contribuiu para que Fernando Meirelles integrasse Kátia Lund à sua equipe foi o fato de ela ter trabalhado com João Moreira Salles no documentário “Notícias de Uma Guerra Particular”.

¹⁶ Sigla para “Cidade de Deus” (o longa-metragem ou o livro. O bairro aparecerá sem aspas e nunca abreviado).

¹⁷ Sigla para “Cidade dos Homens” (o longa-metragem ou a série).

acordo com o rumo que as análises tomarem. Também, possivelmente, incluiremos em nossos comentários o escritor Paulo Lins, mas focando na atuação dele como roteirista e consultor da série¹⁸ (o autor roteirizou o episódio “Correio”, da primeira temporada da série “Cidade dos Homens”). Há ainda outros colaboradores, que podem vir a ser mencionados, como é o caso de Walter Salles (que fez uma leitura dedicada do roteiro do longa-metragem em suas versões iniciais)¹⁹.

Esclarecemos que a equipe de criação não será central nesta análise. O foco será no roteiro, como uma narrativa acabada, e não particularmente no seu processo de criação. Mas, de acordo com a necessidade, precisaremos discutir o processo criativo para melhor entender a construção das narrativas que integram o Universo.

ARQUIVOS DE TRABALHO

Uma das ferramentas mais importantes do roteirista é o resumo. Por isso mesmo, existe uma série de estilos de resumos que podemos usar no trabalho diário de roteirização. Eles facilitam a fixação do roteirista naquilo que é essencial e contribuem para reuniões de equipe mais metódicas. Entre os resumos mais importantes, temos a storyline (um resumo sintético do enredo em apenas uma ou duas linhas), a sinopse (um resumo funcional ou estrutural da narrativa, em uma

¹⁸ Conforme informam MANTOVANI, Bráulio, MEIRELLES, Fernando, MULLER, Anna Luiza. Cidade de Deus – o Roteiro do Filme; Objetiva, 2003, p. 12

¹⁹ Op. Cit.

ou duas páginas), a biografia de um personagem, e a escaleta (um resumo estrutural da narrativa, dividindo-a em eventos-chave, cenas ou seqüências).

Para efeito de estudo, as obras audiovisuais foram resumidas parcial ou integralmente, e este resumo foi feito preferencialmente na forma de escaleta. Aqui fizemos uma livre adaptação dessa ferramenta, de forma que possamos compreender melhor a arquitetura narrativa dos produtos.

Complementar aos arquivos de trabalho elaborados para esta dissertação, trabalharemos, na medida do possível, com arquivos de trabalho dos envolvidos no processo de criação (em particular as análises e resumos do roteirista Bráulio Mantovani para o filme “Cidade de Deus”).

REFERENCIAIS TEÓRICOS

Após esta Introdução, a dissertação se dividirá em três partes: I, Personagem; II, Estrutura; e III, Unificação. Cada parte será formada, primeiro, pela descrição de conceitos de roteiro e técnicas de roteirização e em seguida pela aplicação ou discussão de tais técnicas às narrativas do UCDD.

A Parte I trabalhará os procedimentos de criação e composição dos personagens: a caracterização de personagens e a definição de objetivos e conflitos; a hierarquização entre os personagens da narrativa; a atribuição de protagonia e antagonia; entre outros possíveis.

A Parte II se dedicará às técnicas utilizadas para alicerçar a narrativa. Estudaremos desde a maneira com que as narrativas se organizam em grandes

partes (como as divisões por atos), até a organização dos eventos dentro de seqüências ou cenas.

Na Parte III, serão reunidas técnicas que os roteiristas aplicam aos enredos com o objetivo de unificá-los, para causar a impressão de um todo coerente para o espectador. É aquilo que informalmente é chamado de costura ou amarração.

O referencial teórico mais constitutivo para estas partes é a seção “Ferramentas do Roteirista”, definida em “Teoria e prática do roteiro”²⁰. O livro abrange algumas questões elementares que são ou já foram discutidas em diversos manuais de roteiro, mas soma a isto algumas técnicas adotadas pelos roteiristas profissionalmente. Logo, ele alia reflexão teórica à algumas aplicações práticas de roteirização.

A partir desse referencial, analisamos os roteiros dos produtos audiovisuais de forma tópica (isto é, separando o roteiro de acordo com seus procedimentos; por exemplo: a maneira com que os personagens são caracterizados, o modo com que cada roteiro busca uma unidade).

Os elementos ou procedimentos narrativos descritos por Mabley e Howard reaparecem nos outros livros sobre roteiro que integram a bibliografia desta dissertação, com a vantagem de ser suficientemente abrangente e claro. Assim, um mesmo conceito pode ter definições semelhantes, mas nomes e autores diferentes. Incluiremos tais coincidências (como no caso do capítulo “Pistas” (item 10.3, p.132), que guarda semelhanças com as “pinças” definidas pelo consultor

²⁰ HOWARD, David & Edward MABLEY. *Teoria e Prática do Roteiro*. Globo, RJ, 1996.

Syd Field ²¹ e com as *dangling causes*, descritas por Kristin Thompson²²). Escolheremos um dos termos (ou, em casos mais extremos, daremos um novo nome para o termo) e justificaremos esta escolha, propondo uma saída técnica e mais próxima do trabalho do roteirista. Este esforço deve contribuir para uma possível normatização das ferramentas de roteirização.

Servirão como modelos para a análise aquelas feitas por Thompson²³, onde ela se propõe a analisar o roteiro de um certo número de filmes fazendo a descrição detalhada dos eventos por eles narrados e tecendo seus comentários junto com esta descrição. Também serão modelos os capítulos onde Mabley e Howard analisam alguns filmes, aplicando ferramentas do roteirista a uma série de filmes bastante diferentes (por exemplo, “Os Incompreendidos”, de François Truffaut, “ET, o Extraterrestre”, de Steven Spielberg, e “Rashomon”, de Akira Kurosawa).

Explanados os objetos, as questões norteadoras e os referências teóricos deste trabalho, passaremos agora para a Parte I da dissertação, com sua primeira Parte dedicada à construção dos personagens do Universo “Cidade de Deus”.

²¹ FIELD, Syd. *Como Resolver problemas de Roteiro*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2002, p. 43.

²² THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood*. EUA, Harvard University Press, 1999. p. 12

²³ THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood*. EUA, Harvard University Press, 1999.

PARTE I- PERSONAGEM

Uma definição bastante simples de personagem é: qualquer entidade humana ou antropomórfica que gere empatia junto ao espectador. Empatia pode ser simpática (quando torcemos por aquele personagem), ou antipática (quando o personagem nos desperta raiva, ódio, por exemplo). Normalmente, numa narrativa, temos personagens que são forças centralizadoras de nossa atenção, forças centralizadoras de nossa atenção, e são eles que encarnam estas funções empáticas. Temos, aqui, de forma bem simplificada, duas definições do que seriam o protagonista e o antagonista.

Em praticamente todos os manuais e livros de roteiro citados nesta dissertação, os autores apontam ou insinuam a necessidade de definição dos papéis dos personagens, em especial do protagonista e do antagonista. Field, por exemplo, dedica um capítulo inteiro à criação do personagem²⁴. Ele também aponta, assim como Mabley e Howard, para a necessidade de delimitação de um protagonista, dentro de uma narrativa audiovisual:

“A principal característica do protagonista é um desejo, normalmente intenso, de atingir uma meta. O interesse em observá-lo rumando para este objetivo é que leva o público a se envolver na história. Na verdade, é o movimento em direção ao objetivo que determina onde o filme há de começar e terminar.” (HOWARD & MABLEY, 1996, p.77)

²⁴ FIELD, Syd. *Manual do roteiro*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995, p. 34

Segundo estes autores, um bom protagonista provoca fortes reações emocionais no espectador. Para eles, a história deve ser arquitetada sobre ou a partir do objetivo do protagonista. Sem este objetivo, a história perderia o rumo (ficaria difícil para o espectador acompanhar ou entender o enredo). Thompson²⁵, Field²⁶ e outros autores - com algumas variações - chegam a constatações semelhantes a de Mabley e Howard, no que se refere ao personagem. Thompson, por exemplo, se dedica a analisar roteiros com mais de um protagonista (que ela classifica como roteiros com dois protagonistas e roteiros com múltiplos protagonistas)²⁷.

A partir da definição de protagonista, podemos estabelecer a do antagonista: seria aquele (ou aqueles, ou aquelas forças) que atrapalham, retardam ou impedem que o protagonista atinja seus objetivos. Do choque entre estas duas figuras nasceria o que chamamos de conflito.

Conflito²⁸ é quando um personagem quer algo que é difícil de se obter ou conseguir. Para todos os autores aqui citados, sem conflito o espectador pode considerar a história desinteressante.

²⁵ THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood*. EUA, Harvard University Press, 1999. p. 14-16

²⁶ FIELD, Syd. *Manual do roteiro*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995, p. 34-40

²⁷ Mas uma questão que Thompson parece deixar de lado é que mesmo em narrativas com mais de um protagonista, ainda assim, há uma hierarquia entre eles. Parecem ser menos comuns os casos aonde os roteiristas chegam a um equilíbrio entre tais personagens.

²⁸ Para conceitos básicos de dramaturgia, como conflito e ação dramática, recomendamos BALL, David. *Para Trás e Para Frente*. São Paulo: Perspectiva, 2006, p. 48; e também PALLOTTINI, Renata. *Introdução à Dramaturgia*. São Paulo: Ática, 1998, p. 16-17.

“Uma história retrata uma luta na qual a vontade consciente de alguém é empregada para atingir uma meta específica, uma meta difícil de ser alcançada e cuja consecução encontra resistência ativa. O conflito é o próprio motor que impele a história adiante(...).Sem conflito, o público permanece indiferente aos acontecimentos mostrados na tela”. (HOWARD & MABLEY, 1996, p.82)

Agora, tendo em mãos estes recursos técnicos, procuremos aplicá-los ao longa-metragem “Cidade de Deus”, ao curta “Palace 2” , à série e ao longa-metragem “Cidade dos Homens” .

TÉCNICAS DE ROTEIRIZAÇÃO PARA PERSONAGENS, APLICADAS AO UCDD

A QUESTÃO DO PROTAGONISTA EM “CIDADE DE DEUS”

Para o caso do longa-metragem “Cidade de Deus”, façamos então perguntas simples:

- Quem é o protagonista do filme?
- Qual seu objetivo?

- Quem é antagonista dele?
- Qual é, assim, seu conflito?

Estas perguntas têm respostas aparentemente difíceis. Quando assistimos ao longa-metragem, muitos personagens atraem nossa empatia. Podemos destacar pelo menos quatro personagens centrais (aqui, em ordem de aparição): o narrador do filme, o candidato a fotógrafo Buscapé; o malandro boa-praça Cabeleira, líder dos bandidos do Trio Ternura, na fase do filme que se passa nos anos 60; o pequeno bandido que se torna rei do tráfico da Cidade de Deus, Dadinho/Zé Pequeno; e por último Mané Galinha, o cobrador de ônibus e ex-soldado que se torna justiceiro e tenta se vingar de Zé Pequeno.

Ao aplicarmos as definições tradicionais de protagonista e antagonista a cada um destes personagens, encontramos algumas incongruências:

- Zé Pequeno poderia ser o protagonista do filme, já que seu objetivo maior de tornar-se o dono da Cidade de Deus, através do tráfico, praticamente delinea todo o filme. Contudo, como um personagem que atira, entre gargalhadas, no pé de uma criança, pode gerar simpatia ao espectador? Zé Pequeno vai contra praticamente todos os personagens que surgem no longa-metragem, o que lhe configura possivelmente um papel de antagonista.

- Buscapé poderia assim ser o protagonista do filme. Mas o objetivo dele, em se tornar fotógrafo, e o conflito dele, sintetizado na frase “se correr o bicho pega, se ficar o bicho come”, não é delimitador do enredo do filme.
- Cabeleira possivelmente gera alguma simpatia ao espectador, mas ele só se faz presente no terço inicial do filme.
- O mesmo caso de Cabeleira parece se repetir com Mané Galinha: ele participa apenas do terço final do filme; Mané, porém, é quem enfrenta o raivoso Zé Pequeno; podemos torcer por ele, após presenciarmos Pequeno cometendo suas atrocidades. Entretanto, mais tarde Mané perde a cabeça e se envolve numa guerra com Pequeno, chegando a matar gente inocente, o que praticamente descaracteriza seu bom-mocismo.

Mesmo não conseguindo localizar um protagonista dentro da estrutura do filme, não podemos afirmar que a história perde o rumo, como de fato não acontece. Primeiro, podemos estabelecer mais de um personagem com metas definidas; ao menos, a partir disso, podemos estabelecer alguma hierarquia para os quatro personagens centrais:

- O personagem mais central do filme é Dadinho/ Zé Pequeno. É ele quem sofre a transformação mais relevante dentro da estrutura de “Cidade de Deus”, transformação esta representada pelo tradicional esquema de um rei

e seu reinado: ascensão, apogeu e queda²⁹. Esta trajetória se define a partir do objetivo de Zé Pequeno em tornar-se “dono” da Cidade de Deus: primeiro como um pequeno bandido ligado ao Trio Ternura (ascensão), depois tomando as bocas de fumo (apogeu) e finalmente enfrentando Mané Galinha e Cenoura (queda); para isso, ele confronta praticamente todo personagem que cruza seu caminho;

- A partir do esquema ascensão-apogeu-queda de Zé Pequeno, dois outros personagens se ligam diretamente a ele. Primeiro, na ascensão de Zé Pequeno, temos Cabeleira, que é o líder do Trio Ternura, o grupo de ladrões malandros, verdadeiros amadores, na fase do filme que se passa nos anos 60. Cabeleira protege Dadinho (que ainda não se batizou, ou seja, não atingiu seu apogeu como Zé Pequeno). Depois que Cabeleira morre, sobra espaço para que Dadinho/ Zé Pequeno atinja seu apogeu; isto ele faz em parceria com um personagem secundário, mas bastante importante, que é Bené. Juntos os dois tomam a Cidade de Deus, dominando a maior parte das bocas de fumo, menos a de Cenoura, que é colega de Bené.
- O segundo personagem a se ligar diretamente à Zé Pequeno é Mané Galinha, aquele que o confronta, no período que vai do apogeu à queda de Pequeno. Com a morte de Bené, que agia como uma espécie de

²⁹ Ver NAGIB, Lúcia. *A utopia no cinema brasileiro: matrizes, nostalgia, distopia*. São Paulo: Cosac Naify, 2006, p. 152-153. Aqui Nagib comenta que a divisão do livro e do filme “Cidade de Deus” se configura em “Paraíso, Purgatório e Inferno” (de forma análoga à ascensão/ apogeu/ queda). Esta divisão maior do filme será comentada na Parte II, sobre Estrutura.

limitador de Zé Pequeno, este perde qualquer tipo de controle; estupra a namorada de Mané e declara guerra a Cenoura. Mané se alia a Cenoura e parte para a vingança contra Zé Pequeno. Curiosamente, quando Galinha morre, Zé Pequeno também morre logo depois.

- Externamente a estes três personagens centrais, está Buscapé. Ele vive sua própria trajetória, a de se tornar fotógrafo, que o afasta da trajetória de Zé Pequeno. Através da narração de Buscapé, os criadores do filme impedem que a narrativa perca o rumo: a narração interliga cada trajetória ou linha narrativa, mesmo que se façam mudanças bruscas de tempo e espaço.

O diretor Fernando Meirelles comenta a orientação que procurou dar ao longa-metragem:

“Para que o espectador compreendesse a evolução do tráfico e a transformação da Cidade de Deus no período de 12 anos, decidi dividir a história em três fases, dando a cada uma delas características distintas como se fossem três filmes diferentes. Isso daria a sensação de transformação e evolução do crime”. (MANTOVANI, MEIRELLES, MULLER, 2003, p. 20)

Note-se que o personagem que podemos identificar mais diretamente como a transformação e evolução do crime a que se refere Meirelles é Dadinho/Zé Pequeno. A respeito de Buscapé, o roteirista Bráulio Mantovani comenta em um dos seus arquivos de trabalho:

“Por que BUSCAPÉ como narrador?”

Primeiro porque BUSCAPÉ é um sobrevivente.

Segundo porque ele é um dos poucos personagens que consegue escapar à insânia.

Terceiro: ele é FOTÓGRAFO. E isso abre a possibilidade de usarmos um recurso visual que pode dar concisão à narrativa sem mutilar as histórias: o STILL.

Se BUSCAPÉ não é protagonista de nenhuma grande história do livro, ele pode ser, no filme, TESTEMUNHA OCULAR dos fatos. É claro que ele não vai narrar apenas o que viu. Ele não precisa estar presente às ações. Mas ele tem fotos de todos os personagens que entram e saem das histórias. Sua vocação para fotógrafo vem da infância. (...)” (MANTOVANI, 2000, p. 2)

Ainda, Mantovani:

“Com Buscapé narrando em off, podemos ir e vir no tempo segundo as necessidades do roteiro. Acho que a espinha dorsal do livro ainda é a cronologia. Mas com momentos de ruptura. O vaivém presente-passado é fundamental.” (MANTOVANI, 2000, p. 2)

Este ponto de vista de Mantovani vai ao encontro de nossa definição do personagem Buscapé, dentro do enredo do filme. Aqui, podemos notar que os preceitos técnicos podem ser usados para criar os personagens, mas que mesmo estes preceitos são bastante flexíveis. Como podemos notar, assim seria “Cidade de Deus”: um filme “sem” um protagonista, mas com um antagonista muito forte e um narrador observador da linha narrativa central.

ADMINISTRANDO 600 PERSONAGENS³⁰

Há uma gama imensa de personagens dentro do filme, cerca de 600 deles . Mas, com exceção daqueles quatro personagens analisados, a maioria se apresenta como tipos, que são facilmente identificados pelos espectadores. Um exemplo bastante prático é Tuba, um dos comparsas de Zé Pequeno, um “soldado” chato que fala sem parar. Esta personalidade irritante motiva uma das

³⁰ A contagem de personagens, dos centrais aos figurantes, é possível através da ficha técnica do filme, disponível em www.imdb.com.

piadas um tanto polêmicas do filme: o momento em que Zé Pequeno, cansado de tanto falatório, acerta um tiro fulminante no rosto de Tuba.

Um dos motivos para este tipo de composição, por tipos, seria a complexidade narrativa do próprio filme: como dar voz a tantos personagens numa trama onde nem temos (ao menos não de forma clássica) um protagonista definido?

O diretor Meirelles cita um procedimento comum que a equipe adotou: após Mantovani trabalhar em mais uma nova versão do roteiro do longa-metragem (uma das 12 versões diferentes do longa, como é comentado pelo próprio roteirista)³¹, a equipe passou a separar apenas as cenas do roteiro em que apareciam determinado personagem. O exemplo dado por Meirelles é o do policial Cabeção³²:

Ele aparece em sete seqüências. Em sua primeira entrada, nos anos 60, ele sugere timidamente ficar com o dinheiro do assalto ao motel, depois mata um inocente sem querer e já perdeu o pudor de esconder o fato(...) No final, já é

³¹ MANTOVANI, Bráulio, MEIRELLES, Fernando, MULLER, Anna Luiza; Cidade De Deus – o Roteiro do Filme. São Paulo: Objetiva, 2003, na orelha da capa.

³² BENTES, Ivana, em *O copyright da miséria e os discursos sobre a exclusão* (in: Revista de Cinema e Outras Questões Audiovisuais- n.º 33- Cinema de Poesia. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2003.p. 198) parece ignorar a existência deste personagem e sua trajetória, quando ela afirma que, pelo filme, “em momento algum se pode supor que o tráfico de drogas se sustenta e desenvolve (arma, dinheiro, proteção policial) porque tem uma base fora da favela.” [grifo nosso]

sócio dos traficantes e faz tráfico de armas” (MANTOVANI, MEIRELLES, MULLER, 2003, p. 11)

Note-se que através deste procedimento, a equipe de criação poderia compor uma linha narrativa para um personagem, marcando sua trajetória, sua evolução pessoal, mesmo este personagem sendo secundário em relação aos analisados anteriormente. Perceba-se também que, no caso destes personagens secundários, a própria função ou profissão deles, bastante evidente, define sua trajetória. No caso de Cabeção, vemos um policial que vai de uma certa corrupção branda ao tráfico de armas . O mesmo procedimento pode ser aplicado para outros personagens secundários, como o ladrão Alicate (um dos comparsas de Cabeleira) e o traficante Bené (braço direito de Zé Pequeno), sendo possível definir uma trajetória pessoal para cada um deles.

A CARACTERIZAÇÃO DE ZÉ PEQUENO E DE BUSCAPÉ

Os autores Howard e Mabley sublinham que a caracterização dos personagens e a trama são interdependentes. O que o personagem quer (objetivo, conflito) está ligado diretamente ao que ele é (sua caracterização). Existem características superficiais que ajudam o roteirista a retratar o personagem, como

jeito de falar e condição física. O exemplo mais forte citado pelos autores é Cyrano de Bergerarc, personagem cujo nariz imenso é parte integral de seu conflito³³.

No cotidiano do roteirista, caracterizar também é uma fase da roteirização, em que se procura dar vida aos personagens: mais do que fazer o conflito emanar de quem o personagem é (condição essencial de uma estrutura dramática), o roteirista procura facilitar a identificação desse junto ao espectador; também tenta-se deixar o personagem o menos plano possível. Contudo, no caso de personagens que sejam tipos, é característica básica que eles sejam planos.

Gostaríamos de analisar a composição de dois personagens centrais de “CDD”, supostamente opostos: Zé Pequeno e Buscapé. No caso de Pequeno, temos sua “risada fina, estridente e rápida”, como Mantovani anotou a partir do livro de Paulo Lins³⁴. Esta risada serve para valorizar o sadismo do personagem de Pequeno, que ri dessa maneira principalmente quando mata alguém. Esta contraposição entre uma risada e um ato de violência serve para gerar algum temor nos demais personagens, como nos confirma Buscapé após a tomada da Boca dos Apês, e para gerar antipatia junto ao espectador.

Um objeto em destaque caracteriza Zé Pequeno: o revólver. O gosto e o manejo por esta arma acompanha sua trajetória. O jeito que ele a segura, quando se torna dono da favela, é diferente dos outros personagens: displicente, impositivo.

³³ HOWARD, David & Edward MABLEY. *Teoria e Prática do Roteiro*. Globo, RJ, 1996, p.105

³⁴ MANTOVANI, Bráulio. Arquivos de trabalho. 2000, p.1

Na primeira fase do filme, vê-se Dadinho/ Pequeno olhando fascinado para uma arma e apontando para Marreco (de quem recebe um tapa). Mais tarde, Dadinho oferece uma arma para Marreco pouco antes de usá-la para matá-lo. Em seguida, vê-se uma série de planos rápidos de Dadinho rindo e atirando, até que se mostra ele crescido, atirando para o alto (o garoto se tornou Zé Pequeno).

Uma anedota curiosa sobre a composição de Zé Pequeno é contada por Fernando Meirelles em um dos *making of* do filme³⁵. Ele narra uma idéia que Mantovani teve para demonstrar ao espectador a ascensão de Zé Pequeno (que era sugerida um tanto timidamente no livro): conforme Zé Pequeno crescesse no tráfico, ele ia adotando cães. Primeiro, um que por algum motivo fazia-o lembrar de Bené; depois outro, depois mais outro... um a cada boca tomada; até que, no apogeu de Pequeno, ele estaria cercado por uma matilha de cães, numa cena bastante shakespeariana. Meirelles riu e disse para Mantovani algo como: “ah, claro, pode colocar quantos cachorros você quiser. Mas daí você vai lá dirigir tudo isso...”. Meirelles brincou com o fato de que a cena seria muito difícil de ser produzida e dirigida, devido à dificuldade de se lidar com animais num set de filmagem. Por isso mesmo a idéia foi prontamente abandonada. Aqui temos, nesta simples anedota, um indício de como o filme, desde sua roteirização, foi uma criação coletiva.

Outro caso de composição interessante é o de Buscapé. Quem ele é emana diretamente do que ele mais quer: ser fotógrafo. Logo, o personagem é associado diretamente a um objeto, a máquina fotográfica. Esta caracterização,

³⁵ Dvd de extras. Making of “Cidade de Deus” (Brasil, 2002).

Buscapé como um aspirante a fotógrafo, foi profundamente pensada, em particular por Mantovani. Logo, ter a máquina e o uso que se faz dela serve tanto para caracterizar o personagem como para mostrar sua evolução pessoal dentro do filme.

Há alguma relação entre a máquina fotográfica e a arma: ambos são, de certo modo, símbolos de status, já que tanto Zé Pequeno quanto Buscapé, cada qual a sua maneira, assumem estes símbolos e mudam de vida. O roteiro brinca com isso, no clímax do filme, quando Pequeno ordena que Buscapé tire uma foto do grupo dele e - no momento do clique da máquina fotográfica - ouvimos o som de um tiro, que atinge um dos traficantes. Neste instante surge Mané Galinha e se inicia a batalha final entre ele e Pequeno, observada pelo narrador. A foto que Buscapé faz da morte de Pequeno lhe garante emprego no jornal – o que marca sua mudança de vida.

O Buscapé do livro é mostrado como uma referência positiva de alguém da comunidade: quando criança garoto estudioso e trabalhador, torna-se retratista, após agir muito tempo como líder comunitário da Cidade de Deus. Ele é relativamente externo ao “Movimento”, cometendo apenas um pequeno delito. No livro, é um cocota - garoto classe média-baixa da favela, branco, cabeludo e fã de rock’n’roll. A não ser pela cor de pele, este Buscapé não difere essencialmente do narrador do filme.

Um dos motivos alegados pelos roteiristas do filme, particularmente por Lund e Meirelles³⁶, para esta mudança na cor da pele do personagem, está na

³⁶ Em: www.o2filmes.com. A opinião dos diretores está expressa em depoimentos disponíveis nesta página.

intenção deles em associar Buscapé ao próprio Paulo Lins (que é negro), como se eles materializassem uma imagem para o narrador em terceira pessoa do livro.

Mas parece haver uma motivação narrativa para esta mudança, que talvez tenha sido uma tomada de decisão inconsciente dos autores: se tivéssemos um narrador branco, que contasse a história centralizada em personagens negros, teríamos uma visão supostamente “de fora”; Buscapé está relativamente distanciado da ação principal do filme, mas ele não é um “estranho”, alheio a ela.

Curiosamente, esta caracterização do personagem Buscapé parece ignorada por BENTES (2003, p. 198), quando ela afirma, a respeito dele, que “sua história de conquista desse lugar (...) é o tênue fio condutor de uma série de outras biografias³⁷, bem diferentes da sua...”.

Na verdade, Buscapé é um tanto diferente desta série de biografias, pois como a própria Bentes afirma (em acordo com Mantovani), identificamos Buscapé com a figura do sobrevivente, diferente dos envolvidos com o crime e mais especificamente com o tráfico, que parecem destinados a morrer.

Mas as diferenças não são tantas; o olhar de Buscapé não é exatamente de fora; mesmo com a diferença aqui citada, ele tem traços comuns àqueles cuja história trágica ele narra. A equipe de criação de “Cidade de Deus” pareceu sugerir algo sobre isso, em pelo menos dois aspectos: a cor de pele de Buscapé

³⁷ Talvez seja o caso de discutirmos aqui o conceito de biografia, que Bentes aplica em seu significado mais genérico (sinônimo de história, de *background*), e que para o roteirista tem um significado mais técnico (biografias são resumos que definem as características físicas e psicológicas do personagem e contam sua história pregressa – sua formação, sua infância). Por exemplo, a biografia de Buscapé tem muito em comum com a do irmão dele Marreco, que é um dos ladrões do Trio Ternura.

e o fato de o bandido Marreco ser irmão dele; ambos têm uma origem, educação e condição de vida semelhantes, mas Marreco se afirma burro, acreditando que por isso se tornou bandido, enquanto Buscapé é um garoto inteligente e que deve estudar.

FERRAMENTAS PARA PERSONAGENS, APLICADAS A “CIDADE DOS HOMENS”

ACEROLA E LARANJINHA

O surgimento desta dupla de personagens está intimamente ligada ao longa-metragem “Cidade de Deus”, visto que o curta “Palace 2”, produto audiovisual no qual as aventuras deles são narradas pela primeira vez, surgiu durante o processo de produção de “CDD”. Encarado, pelos envolvidos em sua criação, como um tipo de teste para a execução do filme, o curta inaugural da dupla foi transmitido com sucesso pela Rede Globo de Televisão, em 2000. Com o sucesso do curta e do longa-metragem, a Globo e o Núcleo Guel Arraes solicitaram que a O2 Filmes produzisse uma minissérie com os dois garotos³⁸.

Por evidências narrativas de cada produto audiovisual, podemos tomar a liberdade de analisar Acerola e Laranjinha como personagens integrantes de uma

³⁸ Conforme explica FECHINE, Yvana. *Influências do Núcleo Guel Arraes na produção televisual brasileira*. (Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Mídia e entretenimento”, do XVI Encontro da Compôs, na UTP). PR, 2007. p.5

única grande narrativa, se partirmos de “Palace 2” e continuarmos na série e no longa-metragem “Cidade dos Homens”.

Tendo em vista o teste de “Palace 2”, Acerola e Laranjinha foram criados com certa liberdade por Bráulio Mantovani, à medida que ele focou num ponto que não foi profundamente abordado no longa-metragem “Cidade de Deus”: a história de garotos comuns do morro, que não fazem parte diretamente do tráfico (como vimos anteriormente, a narrativa do filme se concentra principalmente no desenvolvimento do tráfico de drogas).

Por isso mesmo, a situação do roubo do portão, que foi escolhida para o centro do enredo do curta “Palace 2”³⁹, trata de uma dimensão “menor” da favela: os pequenos trambiques que garotos comuns podem fazer para sobreviver. Tal episódio é exemplar para uma primeira impressão da dupla de protagonistas e nos ajuda, de maneira sintética, a assimilar o perfil dos personagens.

Entre os roteiristas da terceira temporada da série “Cidade dos Homens”, circulou os seguintes perfis de Acerola e Laranjinha ⁴⁰(os trechos suprimidos, indicados pelas reticências, fazem referências a eventos apenas das temporadas 1 e 2 de “Cidade dos Homens”. Entre colchetes estão possíveis complementos nossos):

³⁹ Em “Palace 2”, acompanhamos as aventuras de Acerola e Laranjinha, dois garotos comuns, moradores da favela. A partir de um golpe aplicado por eles (chubar um portão como uma massa fraca, arrancá-lo durante a madrugada e revendê-lo), a dupla tem que conseguir dinheiro para um dos traficantes que dominam a favela.

⁴⁰ Diversos autores, 2003. Arquivos de trabalho da equipe de criação da terceira temporada de “Cidade dos Homens”.

PERSONAGENS

Caracterização Laranjinha

Laranjinha é um garoto de 13 anos, morador de uma favela carioca. Desinibido, comunicativo e engenhoso, é responsável por encontrar soluções para os problemas de seu amigo Acerola. (...)

O personagem aparece mais sexualizado que o colega. [paquera mais, é menos tímido] (...)

O menino também não quer envolvimento com os criminosos da comunidade, mas não hesita em procurá-los, desde que façam parte da solução de seus problemas. (...) ir até a “boca” era parte do plano que Acerola não executaria se estivesse só.

Pensa em seu futuro, mas se crê mal encaminhado em comparação a seus amigos. Apesar de sua flexibilidade, em “Uólace e João Vitor” [episódio 4 da temporada 1 de “Cidade dos Homens”], revela-se inseguro, com baixa auto-estima. Sente-se diminuído perante Acerola, seu melhor amigo, e Duplex, trombadinha da rua, pois, segundo seu paradigma, ambos estão mais bem adaptados, para o futuro, do que ele.

Sua mãe é doméstica e está sempre ausente, sua avó vende quitutes e costura para fora. A dúvida sobre a figura paterna é um conflito exposto em “Uólace e João Vitor”.

Caracterização Acerola

Pré-adolescente – 13 anos - morador da favela, tímido, orgulhoso e pragmático. (...) Apesar de ser avesso ao envolvimento com o crime, compreende a dinâmica social de seu meio. No episódio “O Cunhado do Cara”, o personagem é inicialmente contra o relacionamento de sua irmã com o chefe do tráfico, mas mesmo assim locupletase com o status adquirido.

Esse conhecimento, empírico, dos mecanismos de dominação do crime organizado na favela, interage com o temor e a antipatia que os agentes do tráfico despertam no personagem. (...) O personagem evita procurar os traficantes mesmo quando seus interesses estão em jogo. Nesse episódio [“A Coroa do Imperador”, primeiro episódio da primeira temporada de “Cidade dos Homens”], Acerola não quer comunicar à “boca” que foi assaltado na favela, para não se envolver com o “Movimento”.

O personagem revela esperteza no trato com o dinheiro, mas é dependente de seu amigo Laranjinha, para solucionar problemas que exijam mais flexibilidade.[Isto é recorrente. Acontece no episódio anteriormente citado e em “Uólace e João Vitor”, episódio da primeira temporada da série] (...)

Sua mãe é doméstica, sua avó costura para fora e sua irmã Mirta namora com o chefe do tráfico em um dos episódios.

Condensem e completemos os perfis de Acerola e Laranjinha: temos dois garotos “boas-praças”⁴¹ ; vivem e agem numa espécie de região limítrofe com o “Movimento”. Acerola parece ser mais introspectivo, tímido, mais calculista. Laranjinha, mais impulsivo e malandro. Um parece mais adulto, mais sério; o outro mais adolescente. Em comum eles têm o fato de viverem no mesmo ambiente, a favela, e de terem configurações familiares e sociais semelhantes: são pobres, criados apenas por uma figura maternal, entre outras coisas.

No livro “Cidade de Deus”, Acerola e Laranjinha são apenas dois personagens terciários, dois garotos que vivem fumando maconha e ajudando

⁴¹ A composição do personagem como um morador comum da favela, normalmente simpático aos demais personagens, é um dado comum entre a dupla de “Cidade dos Homens” e o narrador de “Cidade de Deus”, Buscapé.

deus e o mundo ao longo do livro⁴². No curta eles também são sujeitos “boa-praça”, que gastam boa parte do tempo deles vivendo no limite entre o “Movimento” e a comunidade. Este deve ter sido o principal motivo para Mantovani utilizar os nomes Acerola e Laranjinha para os personagens do curta.

O curta e a série se voltam para alguns elementos narrativos bastante tradicionais. Primeiro, os enredos de aventura, muito comuns em narrativas juvenis. Por isso mesmo a ênfase nos planos, nas armações, nas fugas e nas grandes escapadas. Os perfis de Acerola e o de Laranjinha refletem a capacidade de cada um em solucionar problemas e criar grandes planos.

Segundo, Acerola e Laranjinha parecem encarnar uma dupla de clowns⁴³, a tradicional dupla cômica: Acerola seria o clown Branco - o palhaço “adulto”, sério e calculista - e Laranjinha seria o Augusto - o palhaço “criança”, engraçado e impulsivo. Desta configuração da dupla surgiriam momentos cômicos. Em concordância a isto, Meirelles comentou que *“Cidade de Deus” é um drama com toques de comédia; “Cidade dos Homens” é uma comédia com toques dramáticos* (MEIRELLES, 2002).

⁴² Ver: LINS, Paulo. *Cidade de Deus*. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 1997. p. 34-195 (Laranjinha checa as redondezas de um local a ser assaltado por Cabeleira), p. 222-223, (a dupla pára um carro para levar Bené ao hospital), e p. 461 (com os comentários dos dois personagens).

⁴³ Sobre a arte dos clowns, ver: BURNIER, Luis Otávio. *A arte de ator: da técnica à representação*. Unicamp, Campinas, 2001.

De fato “Palace 2” e “CDH” têm um tom geral de comédia⁴⁴: não há mal que não possa ser remediado, os protagonistas sempre têm um plano para escapar do vilão (normalmente um poderoso traficante). Em contrapartida, o diferencial das narrativas que envolvem estes dois garotos parece ser justamente os toques dramáticos, que normalmente se referem ao ambiente em que vivem: a pobreza da favela, a dinâmica do tráfico e as restrições e vantagens que estes dois pontos oferecem à vida dos garotos.

Podemos notar que, conforme a série evolui, a aventura e a comédia parecem ceder mais espaço para o melodramático: conforme os atores crescem, os personagens parecem amadurecer; Laranjinha é obrigado a passar um tempo fora da favela; Acerola se torna pai; enfim, eles são confrontados com situações supostamente mais adultas. Este tom dramático atinge seu ápice no longa-metragem, onde os dois precisam lidar com um drama relativo aos pais deles.

O DESENVOLVIMENTO DA DUPLA

Focalizando primeiramente “Palace 2”, este perfil acima elaborado pelos roteiristas da série é compatível com os personagens do curta?

Em “Palace 2”, vê-se a dupla de personagens, com cerca de 10 anos, em busca de um objetivo muito simples: conseguir dinheiro para ir a um show. Para

⁴⁴ Para definições de gêneros, ver SARAIVA, Leandro; CANNITO, Newton . *Manual de Roteiro - ou Manuel, o primo pobre dos manuais de roteiro*. São Paulo: Conrad, 2004, p.79

isso, eles lançam mão de um plano aparentemente esperto: durante o dia, cobrar para instalar portões na casa das pessoas para, na calada da noite, roubar o mesmo portão. A massa usada para chumbar a peça na parede seria fraca, com muita areia misturada⁴⁵.

Em comparação aos 35 minutos de “A Coroa do Imperador”, a duração de “Palace 2” é enxuta, cerca de 15 minutos. A narrativa foca numa série vertiginosa de eventos. Logo na primeira cena é estabelecido o objetivo da dupla de protagonistas: conseguir dinheiro para ir ao show do grupo de pagode Só pra Contrariar. Depois vemos Laranjinha prestando um pequeno serviço aos traficantes, como leva-e-traz de marmitta. Acerola o adverte sobre o risco de lidar com o pessoal do “Movimento”. Na seqüência, como o dinheiro do serviço de Laranjinha é pouco, Acerola elabora o plano do golpe do Palace 2.

De forma bastante simples, mas construída com eficiência, conseguimos identificar os perfis de cada personagem, através das ações, decisões e momentos de reflexão de cada um deles no curta-metragem. A exposição das informações se faz de forma “seca”, através de falas e principalmente de atos. Acerola, por exemplo, apresenta, de fato, uma “esperteza no trato com o dinheiro” e é mais calculista. Comprovamos isto no curta-metragem ao notar que parte de Acerola tanto o plano do golpe do Palace 2 quanto o plano de matar gatos para vender a um churrasqueiro (deduzimos isto através da fala de Acerola e do reflexo dele na poça de sangue, após o assassinato dos bichanos).

⁴⁵ Ironicamente, o título “Palace 2” faz referência a um evento que repercutiu muito nos jornais, antes da produção do curta: em fevereiro de 1998, o desabamento do edifício Palace 2, localizado na Barra da Tijuca (zona oeste do Rio), matou oito pessoas. A massa usada na fundação do prédio seguia a mesma receita que aquela usada por Acerola.

Por sua vez, Laranjinha realmente *não quer envolvimento com os criminosos da comunidade, mas não hesita em procurá-los*. Laranjinha reforça isso ao chamar um dos bandidos, insistentemente, de “meu brother”, ou “meu chapa”. Acerola está decidido a não pedir nada ao “Movimento”, mas Laranjinha encara esta possibilidade como uma forma de conseguirem o dinheiro para o show.

Os perfis de Acerola e de Laranjinha se mantêm na série. Analisemos “A Coroa do Imperador”, episódio piloto da série “Cidade dos Homens”. Aqui, encontramos Acerola e Laranjinha, inicialmente, com um conflito semelhante a “Palace 2”: conseguir dinheiro, mas dessa vez para ir numa excursão da escola. Podemos comprovar o perfil dos personagens na seguinte cena do episódio:

*17) Corredor da escola. Acerola segue a narração do roubo que sofreu. Laranjinha empresta o dinheiro do remédio da avó dele para Acerola e afirma que depois vão na boca de fumo pedir dinheiro. Acerola reluta, mas acaba topando o plano de Laranjinha. Acerola corre até o pátio e avisa a professora que vai no passeio.*⁴⁶

A ação dramática aqui demonstra a personalidade de cada um dos personagens: enquanto Acerola parece mais reflexivo e introspectivo, Laranjinha é o cara “da armação”, que se dispõe a ir até os traficantes para resolver seus

⁴⁶ Esta cena foi retirada da escaleta, redigida por nós a partir do episódio “A Coroa do Imperador”, e sua versão integral se encontra nos Anexos.

problemas. Esta cena resolve a linha narrativa⁴⁷ de Acerola, que é conseguir o dinheiro para ir ao passeio.

HIERARQUIA EM CIDADE DOS HOMENS

Como anteriormente, façamos a mesma série de questões a respeito dos personagens, agora em “Cidade dos Homens”:

- Quem é o protagonista da série?
- Qual seu objetivo?
- Quem é antagonista dele (s)?
- Qual é, assim, seu conflito?

Diferentemente de “Cidade de Deus”, há uma hierarquia mais tradicional e mais rígida na série e no longa-metragem. Pelas definições de protagonismo (empatia com o público, evolução do personagem, centralização dos conflitos), Acerola e Laranjinha são os protagonistas da série.

⁴⁷ O termo linha narrativa é uma tradução de *plotline*, usado por THOMPSON, 1999, p. 30. O uso preferencial aqui se deve ao fato de que os eventos de um personagem em busca de seu(s) objetivo(s), quando isolados, formam um fio condutor, que não necessariamente assumem a forma de uma curva ou arco.

No caso da série, a afirmação de Thompson a respeito de narrativas com uma dupla de protagonistas está correta⁴⁸. Em “Cidade dos Homens” parece haver um equilíbrio entre os dois personagens centrais. Por vezes, Acerola parece despontar como a voz dominante, principalmente pelo uso um pouco mais intenso do personagem como um narrador. Mas não se constrói realmente um único protagonista para a série; os roteiristas parecem buscar um equilíbrio entre os dois. Num episódio, a questão central é que Acerola tira proveito do fato de que sua irmã namora um traficante (“O Cunhado do Cara”, segundo episódio da primeira temporada). Num episódio posterior, a questão muda para a realidade de Laranjinha, confrontada com a de um garoto classe média-baixa (Uólace e João Vitor, 4º E., 1º T.)⁴⁹.

Com poucas exceções, os conflitos de cada episódio emanam a partir da dupla. Eventualmente, a dupla cede espaço para o conflito de outros personagens. Podemos tomar como exemplo destas exceções o episódio “Hip Hop Sampa” (4º E., 3º T.). Neste episódio, a dupla viaja para São Paulo com outros dois colegas; Acerola e Laranjinha possuem linhas narrativas secundárias (conseguir um rádio transmissor para levar para o Rio e, no caso de Acerola, paquerar uma garota da Zona Sul de São Paulo) em relação aos personagens Espeto e Fiel (realizar uma

⁴⁸ Thompson analisa roteiros com mais de um protagonista (que ela classifica como roteiros com dois protagonistas e roteiros com múltiplos protagonistas). Em: THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood*. EUA, Harvard University Press, 1999. p. 14-16

⁴⁹ Por questões práticas, iremos adotar a seguinte denominação para nos referirmos aos episódios da série: um número ordinal correspondente e a letra “E” apontará um “Episódio”, e um ordinal e a letra T indicará qual é a “Temporada” do episódio. Esta denominação é comum e pode se verificar, por exemplo, em: ALLRATH, Gaby &, GYMNICH. *Narrative Strategies in Television Series*. Londres: Palgrave Macmillan, 2005. p. 7, quando os autores comentam a série “Arquivos X” (“X Files”, criada por Chris Carter, EUA, 1993).

transação de CDs com um cheque roubado). Mas, mesmo aqui, Acerola e Laranjinha participam ativamente da solução do problema do episódio. Um outro bom exemplo é o episódio “Chapa Quente” (5º E., 2º T.) , onde a dupla é apenas coadjuvante no drama de Espeto, traficante que após ser ferido deve escapar de uma armadilha, para enfim deixar o tráfico.

Não podemos determinar ao longo das temporadas um conflito maior que pareça mover os personagens. A partir da terceira temporada delineou-se o amadurecimento dos personagens como uma linha mestra para a evolução de Acerola e Laranjinha. Mesmo neste caso, parece haver mais um recorte temático do que um objetivo ou um conflito.

Quanto à presença de um antagonista, invariavelmente os personagens que fazem parte do tráfico de drogas, ou algum criminoso, sempre de um escalão mais alto, surgem para importunar ou colocar obstáculos na vida dos protagonistas. Mesmo nos episódios onde algum pequeno golpe ou crime não é o foco, como no piloto “A Coroa do Imperador”, ou em “Sábado” , (1º E., 2º T.), os traficantes se fazem presentes, como um dado de realidade do cotidiano da favela.

Assim faz-se a ressalva que, desde do curta-metragem “Palace 2”, a relação dos protagonistas com o chamado “Movimento” não é simplesmente antagônica; há uma forte ambigüidade, como podemos atestar, por exemplo, no episódio “O Cunhado do Cara” (2º E., 1º T.), onde Acerola aproveita as benesses que a relação da irmã dele com um chefe do tráfico pode lhe oferecer.

PARTE II- ESTRUTURA

“Em qualquer meio, uma narrativa pode ser pensada como uma cadeia de eventos que ocorrem em determinado tempo e espaço e unida por causa e efeito” (THOMPSON, 1999, p. 10).

Uma tarefa básica do roteirista é estabelecer uma divisão em partes para esta cadeia de eventos, pois teoricamente, esta tarefa permite melhor visualizar o todo do enredo. A organização entre estas partes (entre conjuntos de eventos) permite mudar a orientação da narrativa. Uma ordem, um esqueleto, uma armação, um “quebra-cabeça”, todas estas palavras são nomes corriqueiros para aquilo que conhecemos como estrutura.

No “Manual de Roteiro”, encontramos um comentário útil a respeito de estrutura:

“Falar em ‘níveis de estruturação’- e logo estaremos falando de funções, curvas e pontos em cada um desses níveis- pode parecer muita ‘geometria’, mas ela é de fato útil. Muita pouca gente escreve, como Mozart, uma sinfonia da primeira à última nota, sem correções, como que seguindo um ditado divino. Se você é um mortal, e não uma reencarnação de Mozart, é provável que escreva seu roteiro aos pedaços e depois junte as peças- o que vai fazer você voltar a uma ou outra parte, modificá-las, voltar a tentar encaixá-las, e assim sucessivamente, até que o mosaico esteja composto. (CANNITO & SARAIVA, p. 99, 2003)

Aplicações técnicas referentes à estrutura são uma seara fértil quando se fala em roteiro. Virtualmente todos os manuais de roteiro discutem de alguma forma a construção estrutural da narrativa. A largamente difundida “Divisão em 3 Atos”, proposta por Syd Field⁵⁰ para filmes em longa-metragem, é um princípio estrutural. Suas críticas e variações, como a divisão flexível em 4 atos essenciais descritos por Thompson⁵¹ ou as alegações, principalmente de roteiristas, sobre a possibilidade de uma infinidade de atos⁵², se referem a questões fundamentais listadas por nós:

- Qual é a ordem dos eventos na narrativa? (o princípio aristotélico é começo, meio e fim);
- Qual é o sentido que a ordem dos eventos adquire para o espectador?
- Como podemos dividir a narrativa? Qual o critério a seguir? (podemos alegar que quanto maior a divisão [qu岸tos mais

⁵⁰ FIELD, Syd. *Manual do roteiro*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995, p. 3

⁵¹ THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood*. EUA, Harvard University Press, 1999, p. 27

⁵² Field, Thompson e outros citam uma entrevista que Ernest Lehman, roteirista de *Intriga Internacional* (North by Northwest, EUA, 1959), dirigido por Alfred Hitchcock rebate um comentário de que o filme escrito por ele teria 10 atos.

segmentos], maior o grau de complexidade que a narrativa vem a adquirir).

Nesta campo prolífico, há um sem-número de técnicas ou conceitos para o roteiro, mas muitos deles são apenas nomes diferentes aplicados a uma mesma ferramenta.

Como exemplo, tomemos um dispositivo que será amplamente utilizado e debatido aqui, que é a linha narrativa⁵³, que pode ser definida como “*uma linha de desenvolvimento de uma situação dramática*” [de um personagem] (CANNITO & SARAIVA, p. 90, 2003). Há diversas outras definições possíveis. Podemos, com pouca ou nenhuma modificação, chamar linhas narrativas de *plot* ou curva dramática⁵⁴, ou ainda arco dramático.

O referencial teórico básico desta dissertação não dedica um capítulo exclusivamente à estrutura. Inclusive, Howard e Mabley chegam a criticar que “*muitos professores e autores usam o termo estrutura (...) [onde se] poderia levar em conta que uma história é como uma ponte: uma vez terminada, mais nada muda (...) a boa narrativa exige muito mais criatividade do que isso.* (MABLEY & HOWARD, 1996, p. 53). Traduzindo e complementando, Howard e Mabley comentam que o trabalho do roteirista é muito mais do que montar um esqueleto

⁵³ O termo linha narrativa é uma tradução de *plotline*, usado por THOMPSON, 1999, p. 30. O uso preferencial aqui se deve ao fato de que os eventos de um personagem em busca de seu(s) objetivo(s), quando isolados, formam um fio condutor, que não necessariamente assumem a forma de uma curva ou arco.

⁵⁴ COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro. RJ: Rocco, 1995. p. 181. Mas Comparato usa o termo *plot* informalmente; a tradução de *plot* é trama (que é formada pelo conjunto de linhas narrativas, ou fios, daí o próprio nome *trama*); no fundo, Comparato se refere a linha narrativa, como nós.

(por isso mesmo esta dissertação se divide em três partes, que se complementam). Entretanto, os próprios autores descrevem técnicas que abordam o tema (e serão usadas aqui, conforme a necessidade), nos seguintes capítulos:

Premissa e abertura: Neste capítulo Mabley e Howard salientam que o sentido usado por eles a esta palavra difere do corrente (onde premissa é aceita como uma tese, uma espécie de moral que o filme comprovaria ao seu final).

Para os autores:

“Premissa, conforme o termo é usado aqui, vem a ser, simplesmente, toda a situação já existente quando o protagonista começa a se movimentar em direção a seu objetivo. Isso inclui todos os antecedentes que sejam pertinentes à história. O protagonista, seu desejo em potencial de atingir o objetivo e os obstáculos em potencial (inclusive o antagonista) à obtenção da meta, tudo isso antecede a história <a trama> que está sendo contada. A abertura , diferentemente da premissa, é aquele ponto”
[que o roteirista selecionou para iniciar a trama do filme]
(MABLEY& HOWARD,1996, p 87).

Exemplo: no filme “Cidade de Deus”, a premissa é que Buscapé é uma testemunha ocular do nascimento do tráfico na favela onde vive, com a ascensão vertiginosa de Zé Pequeno, cruel traficante, e sua guerra com o Mané Galinha, homem comum alçado a justiceiro. A abertura de “Cidade de Deus” é a cena da

fuga da galinha, o perfilamento de traficantes frente aos policiais e a apresentação de Buscapé como narrador: “se correr o bicho pega, se ficar o bicho come”⁵⁵.

Tensão Principal, Culminância e Resolução: Neste capítulo, Mabley e Howard abordam em separado alguns aspectos que normalmente são discutidos de modo geral:

“Na verdade, na estrutura tradicional em três atos, na qual o segundo ato corresponde aproximadamente à metade da história, a tensão principal é o conflito exclusivo do segundo ato. Quando ela é resolvida, na culminância, cria-se uma nova tensão que em termos mais simples, pode ser descrita como “o que vai acontecer?”, que leva diretamente (com desvios e reviravoltas) à resolução da história [da trama] toda.” (...) A culminância é o ponto alto ou ponto fraco do roteiro, o acontecimento para o qual se encaminha tudo o que houve antes. A resolução é o ponto depois do qual o público pode relaxar; as coisas tendo ou não acontecido como se esperava (...) a questão está encerrada satisfatoriamente (...).(MABLEY& HOWARD,1996, p. 91).

⁵⁵ O que Mabley & Howard consideram como premissa também é conhecido, no mercado, como *storyline*.

*Desenvolvimento da história*⁵⁶: Neste capítulo, os autores discutem aquilo que poderíamos chamar de linha narrativa. É aceito que o avanço do protagonista na direção de seus objetivos pode ser delineado em uma trajetória, evidenciada por uma série de cenas (mesmo que o avanço do conflito não se faça em uma ou outra cena). Normalmente, o termo trajetória indica que o avanço do personagem em busca do ou dos objetivos necessita de algum tipo de evolução (troca de táticas para se alcançar este objetivo, ou conquista ou falha deste objetivo). Howard e Mabley valorizam aqui a participação do público, comentando que “*essa idéia de uma ação crescente envolvendo cada vez mais esperança e medo [para que o personagem atinja seu objetivo] é a essência mesmo daquilo que mantém o público envolvido durante toda a história*”. (MABLEY & HOWARD, 1996, p. 110).

DA MACRO À MICROESTRUTURA

Por conta da própria disposição do trabalho de Mabley e Howard, não nos concentraremos apenas nestas técnicas discutidas por eles e iremos abordá-las eventualmente.

Assim, neste item 2, faremos um movimento semelhante àquele proposto por Doc Comparato⁵⁷ e retomado de forma ampla no livro de Cannito & Saraiva⁵⁸:

⁵⁶ HOWARD, David & Edward MABLEY. *Teoria e Prática do Roteiro*. Rio de Janeiro: Globo, 1996, p. 109.

⁵⁷ COMPARATO, Doc. *Da criação ao roteiro*. RJ: Rocco, 1995. p. 168

partiremos de uma divisão e de uma organização mais geral de cada narrativa estudada (a macroestrutura- partindo da divisão em atos e explorando as linhas narrativas e sua tipologia, como o multiploting⁵⁹) até passarmos para uma organização mais detalhada, interna às cenas e às seqüências (a microestrutura- explorando, por exemplo, as batidas de uma cena).

No caso do longa-metragem “Cidade de Deus”, iremos nos limitar a traçar diagramas que nos permitam visualizar, ao menos basicamente, a complexa estrutura do filme, servindo como um primeiro passo para uma análise mais profunda.

No caso do curta e da série, faremos três movimentos distintos: para o curta "Palace 2" e para o episódio "A Coroa do Imperador" , iremos analisar a estrutura de cada um. Para a série, faremos a análise da estrutura de cada temporada, a partir da sinopse de cada episódio. Iremos analisar o longa-metragem “Cidade dos Homens” como uma extensão da série.

⁵⁸ SARAIVA, Leandro; CANNITO, Newton . *Manual de Roteiro - ou Manuel, o primo pobre dos manuais de roteiro*. São Paulo: Conrad, 2004.

⁵⁹ Num roteiro multiploting, diversas linhas narrativas estariam equilibradas, com uma série de personagens centrais num nível hierárquico muito parecido. Ver COMPARATO, Doc. *Da criação ao roteiro*. RJ: Rocco, 1995. p. 181 . Podemos encontrar um conceito semelhante, sob o nome de “Subenredo”, em HOWARD, David & Edward MABLEY. *Teoria e Prática do Roteiro*. Rio de Janeiro: Globo, 1996, p. 15.

A ESTRUTURA NO LONGA-METRAGEM “CIDADE DE DEUS”

MACROESTRUTURA EM “CIDADE DE DEUS”

DIVISÃO POR ATOS

O princípio para trabalharmos a estrutura do filme CDD é dado pela equipe de criação:

*“Para que o espectador compreendesse a evolução do tráfico e a transformação da Cidade de Deus no período de 12 anos, decidi dividir a história em três fases, dando a cada uma delas características distintas como se fossem três filmes diferentes. Isso daria a sensação de transformação e evolução do crime”
(MANTOVANI, MEIRELLES, MULLER, pg 20)*

Assim, primeiramente dividimos a narrativa nestas três fases:

Anos 60 / Anos 70 / Final dos anos 70

(fase 1) | **(fase 2)** | **(fase 3)**

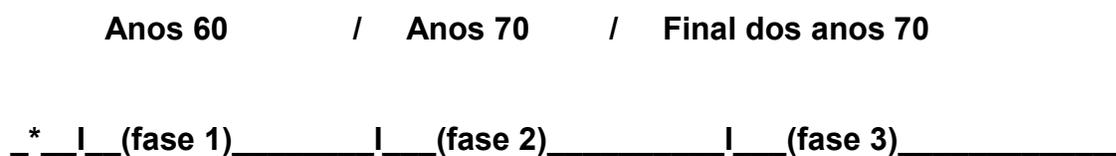
Esta separação, inspirada nos três atos de Syd Field, tem como pontos de divisão os eventos decisivos na trama de “Cidade de Deus”:

- Da fase 1 para fase 2⁶⁰: A morte de Cabeleira (Marco do fim do Trio ternura)

-Da fase 2 para a fase 3: A decisão de Galinha enfrentar Pequeno.

Este esquema é didático e colaborou para a equipe conseguir enxergar o filme como um todo, tornando possível estudar sua evolução dramática. Ao observarmos mais atentamente a estrutura do filme, podemos refinar nossa análise. Primeiramente é possível notar que a divisão em três fases é só uma grande moldura, já que as fases se referem a uma evolução dramática e também temporal de personagens envolvidos no tráfico da Cidade de Deus, mas a estrutura do filme comporta outros desdobramentos. O filme, assentado numa estrutura épica⁶¹, não necessariamente respeita tempo ou ação dramática. Tomemos como exemplo:

Diagrama de “Cidade de Deus” (por atos):



* (Prólogo- dos créditos e da apresentação inicial de Zé Pequeno e de Buscapé, no final dos anos 70, até a transição para os anos 60)

⁶⁰ Vale notar que o evento que atribuímos como ponto médio é a morte de Bené.

⁶¹ ROSENFELD, Anatol. *Teatro Épico*. São Paulo: Perspectiva, 2002. p. 17. Segundo Anatol, o épico é “toda obra – poema ou não – de extensão maior, em que um narrador apresentar personagens envolvidos em situações e eventos”. No audiovisual, podem ser considerados recursos épicos o uso da voz de um narrador, de letreiros e de outros procedimentos que sugiram comentários (como uma citação musical).

De acordo com diagrama, o prólogo que abre o filme pertence cronologicamente à fase 3. Isso acontece pois o filme nos é narrado numa série de “voltas”, sendo a mais ampla esta diagramada anteriormente.

Para entendermos esta estrutura épica, precisaríamos analisar as 3 fases (ou atos) separados. Por hora e a título de exemplo, analisemos a fase 1.

Faremos isso dividindo esta fase em blocos menores, no caso em algumas seqüências. O critério a ser usado é que um conjunto de cenas (ou mesmo de seqüências “menores”) com uma unidade temática ou dramática formará uma seqüência (ou uma seqüência “maior”). Tecnicamente, chegamos a esta divisão fazendo o resumo estrutural - a escaleta - do filme.

Foi possível dividir a fase 1 de “Cidade de Deus” nas seguintes seqüências maiores:

- **Prólogo:** Cenas & Seqüências de 1 a 6. Começa dos créditos e da apresentação inicial de Zé Pequeno e de Buscapé, no final dos anos 70, até a transição para os anos 60 (na famosa cena de Buscapé emparedado de um lado pela polícia e do outro por Pequeno e a gangue dele)

- **Apresentação & Assalto ao caminhão de gás**

Cenas & Seqüências 8 a 13: vai da pelada onde vemos Buscapé quando criança levando um gol, passa pela introdução do Trio Ternura e mais de Dadinho e Bené,

se fechando na cena onde Buscapé discute com Barbantinho sobre não ser nem polícia e nem bandido, “para não levar tiro”.

- Assalto ao Motel

Cenas & Seqüências de 14 a 19: começa da cena 14, onde Dadinho faz a proposta do assalto, o que irrita Marreco; da 15 a 19 mostra-se o assalto e sua resolução imediata (termina com a seqüência onde vemos os cadáveres dos funcionários e clientes do motel).

- Fuga do motel

Cenas & Seqüências de 20 a 33: Aqui acontece a separação de Alicate, Marreco (irmão de Buscapé) e Cabeleira, como cada um lidando com as conseqüências do assalto e a busca da polícia: Alicate se machuca e decide voltar pra igreja; Marreco apanha do pai,; Cabeleira se esconde na casa de Maracanã e se envolve com Berenice. Em paralelo a eles, temos Paraíba, agindo como delator; um clipe de passagem de tempo marca o final desta seqüência e o início da próxima.

- Complicações e o final do Trio (a polícia, o pai de Marreco, Paraíba e Berenice)

Cenas & Seqüências de 34 a 49 (clímax da fase): Na cena 36, letreiros identificam que passaram seis meses. Esta seqüência vai de quando Cabeleira recebe uma intimação de Berenice para levar uma vida de “otário”, Marreco volta a trabalhar como peixeiro (junto com Buscapé), engraça-se com a mulher do Paraíba e foge(a última vez em que o vemos, ele toma dinheiro de Dadinho e foge). Em paralelo,o Paraíba mata a mulher; a polícia descobre e a imprensa chega. Cabeleira tenta fugir com Berenice, Paraíba vê isto (no momento em que está sendo preso), e a polícia mata Cabeleira. Terminamos a seqüência com Buscapé admirando a máquina do fotógrafo que registra o cadáver de Cabeleira, o narrador relatando sua admiração por aquilo e então temos a transição para os anos 70.

O diagrama para a fase 1, macroestruturalmente, era assim:

Anos 60

* | (fase 1) |__...

E internamente fica assim (por seqüências/cenas):



Ressaltemos aqui que:

- O principal agente de ligação entre estas seqüências é a narração de Buscapé (por isso, temos uma estrutura épica⁶²);
- Estruturalmente, a fase 1 apresenta uma evolução, que podemos delinear como (começo meio e fim) (ou, mais tecnicamente, como armação, complicação e clímax)⁶³;
- Os personagens separadamente seguem sua trajetória, o que permite traçar suas linhas narrativas separadamente e identifica o roteiro como multiploting⁶⁴.

DIVISÃO POR LINHAS NARRATIVAS

Um outro modo de se apresentar uma divisão dentro desta estrutura épica é traçar linhas narrativas⁶⁵, aplicando assim o conceito descrito na introdução desta

⁶² ROSENFELD, Anatol. *Teatro Épico*. São Paulo: Perspectiva, 2002. p. 17. Segundo Anatol, o épico é “toda obra – poema ou não – de extensão maior, em que um narrador apresentar personagens envolvidos em situações e eventos”. No audiovisual, podem ser considerados recurso épicos o uso da voz de um narrador, de letrados e de outros procedimentos que sugiram comentários (como uma citação musical).

⁶³ A partir da análise da divisão de Syd Field, em comparação com a estrutura de filmes realizados até a década de 90, Thompson chega a uma divisão em 4 atos flexíveis (que podem variar em número e extensão). Seriam eles: armação (set up), complicação, adensamento e clímax (com ou sem epílogo). Ver THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood*. EUA: Harvard University Press, 1999, p. 28-29

⁶⁴ O roteiro multiploting oferece diversos desafios ao roteirista, como ter que lidar com diversas linhas narrativas diferentes dentro de uma mesma cena. “CDD” faz isso habilmente; ver como exemplo a seqüência 8 (na pelada, Buscapé nos apresenta os personagens, a si mesmo e introduz o assalto ao caminhão de gás).

parte a “Cidade de Deus”. As linhas narrativas podem ser delineadas a partir de um personagem e seu objetivo (como se tomássemos os eventos deste personagem isoladamente, assumindo-o como protagonista de seu próprio enredo). Meirelles e Mantovani seguiram intuitivamente este princípio, ao separar as cenas de cada personagem e notar se havia uma trajetória coerente para cada um, como vimos nesta citação, na Parte I:

(...)ele [o policial Cabeção] aparece em sete seqüências. Em sua primeira entrada, nos anos 60, ele sugere timidamente ficar com o dinheiro do assalto ao motel, depois mata um inocente sem querer e já perdeu o pudor de esconder o fato(...) No final, já é sócio dos traficantes e faz tráfico de armas(...)”. (MANTOVANI, MEIRELLES, MULLER, 2003, p. 11)

Podemos repetir este exercício utilizado no roteiro, separando a fase 1 do filme por linhas narrativas. Basta anotar os eventos que cada personagem toma ao longo da Fase 1, a partir da escaleta, e colocá-los na ordem (dispostos assim, formariam uma linha), separando as seqüências em que o personagem age. Para demonstrar isso, vejamos como fica a escaleta da linha narrativa de Cabeção:

⁶⁵ A divisão por seqüência é essencialmente funcional (“Qual é a função desta parte da narrativa?”). A divisão por linhas narrativas é “dramática” (“o que os personagens fazem? Qual sua trajetória?”)

Fase 1 (linhas narrativas X personagem - por cena ou seqüência):

Cabeção: atua nas cenas ou seqüências 22 a 24, 27, 28, 41, 42, 45 e 47 a 49

Escaleta:

22) Biroasca do Paraíba. O policial Touro interpela os freqüentadores. À parte, Paraíba avisa Touro. **Este e Cabeção correm na direção do matagal.**

23) No matagal, Cabeção e Touro param sob uma árvore, ofegantes. **Cabeção sugere que fiquem com o dinheiro do assalto ao motel.** Isto irrita (...)

24) Visão de Alicate (...) Alicate e Marreco observam **os policiais se afastando.**

27) Montagem paralela: (...) **Em paralelo, Touro e Cabeção parecem avistar Alicate e sacam suas armas. os policiaes dão voz de prisão a um rapaz de óculos, que anda logo atrás de Alicate. O garoto corre e os policiais os perseguem, atirando.**

28) **Touro e Cabeção revistam o cadáver do rapaz de óculos.** Touro lê os documentos dele: é um trabalhador. **Cabeção coloca a arma na mão do cadáver e dispara**

41) (...) **A polícia interpela Buscapé; Cabeção se irrita e manda Buscapé entrar na viatura.**

42) Na casa de Buscapé, (...)os policiais revistam a casa, ao fundo. **Cabeção dá a ordem para irem embora; (...)**

45) (...) Movimentação de curiosos, em torno da casa do Paraíba. (...) A vizinha do Paraíba dá depoimento a um policial. Dois policiais carregam o corpo da mulher do Paraíba, embrulhado num lençol.

47) Em frente à casa do Paraíba, este, algemado, recebe sermão de Touro. Paraíba avista Cabeleira empurrando o carro e avisa Touro. **Cabeção corre na direção de Cabeleira**

48) (...). **Cabeleira corre e é alvejado diversas vezes (tema do Cartola)**

49) (...) **a polícia revista o corpo de Cabeleira**⁶⁶.

Para efeito de comparação, vejamos como fica a escaleta da linha narrativa de um personagem mais central, como Cabeleira:

Cabeleira: Seqüências 8, 9,11,14 a 18,20, 25, 30, 32, 36, 46, 48 e 49

8) Apresentação Trio Ternura. **Cabeleira faz embaixadinhas, chuta a bola para o alto e atira** (congela a imagem e entra letreiro: “A história do Trio Ternura”).

9) Assalto ao caminhão de gás: Liderados por Cabeleira, o Trio Ternura ataca

⁶⁶ Neste trecho da escaleta não foram incluídos os eventos referentes à fase 2 e a fase 3, onde Cabeção se torna traficante de armas. Alguns personagens prosseguem com suas linhas narrativas nas demais fases.

11) Trio Ternura troca de camisetas e entram no meio da pelada das crianças. A polícia os perde de vista. **Cabeleira joga**

14) O plano do motel: o Trio discute o fraco saldo do assalto ao caminhão de gás (...)**Cabeleira defende Dadinho. Este revela que tem um plano**

15) Hotel Miami. **Cabeleira deixa Dadinho de vigia**

16) O Trio Ternura amarra os funcionários e tomam a roupa dos garçons

17) Seqüência de montagem: alternam-se cenas rápidas do Trio invadindo os quartos do motel, cada um à sua maneira (**Cabeleira chuta um cliente**)

18) Som de tiros; um vidro se estilhaça. O trio corre. Na garagem, roubam um carro (Transição: Fade para black)

20) (termina cortina) Na Cidade de Deus, Alicate dirige mal e o carro bate na birosca do Paraíba. O Trio foge, divide-se e **Cabeleira avisa que vai “dar uns tiros pra despistar os samangos”**

25) **Casa de Maracanã, amanhecer. Chegada de Cabeleira à casa de Berenice; ele parece instantaneamente apaixonado.**

30) **Manhã, casa de Maracanã. Cabeleira espia Berenice. Buscapé: “O destino de Cabeleira ficou na mão de Berenice...**

32) **Casa de maracanã, dia. Investida de Cabeleira para cima de Berenice; ele insiste até que ficam juntos.**

36) (leiteiro: “3 meses depois”). Berenice e Cabeleira discutem a respeito do assalto ao motel. Berenice avisa que vai embora com ou sem ele.

46) Fuga Berenice e Cabeleira: o carro morre; Cabeleira empurra

48) Cabeleira empurra o carro, enquanto sorri para Berenice. Em paralelo, os policiais se aproximam. Retornamos a Cabeleira: ele leva um tiro. **Cabeleira corre e é alvejado**

49) O carro se afasta da Cidade de Deus, cruzando com uma viatura. Esta encosta ao lado de uma aglomeração de curiosos: **a polícia revista o corpo de Cabeleira.**

Agora, combinado o diagrama por linhas narrativas à divisão por seqüências, formulemos um novo diagrama estrutural para a fase 2:

Diagrama das seqüências da Fase 1 & Personagem X cenas e seqüências:

	Assalto caminhão gás /	Assalto motel/	Fuga motel	Final do Trio	
	8	13/14	19 / 20	33 / 34	49
<u>Cabeleira:</u>	8, 9 11	14,15, 16,17, 18	20	25, 30 32, 36,	46 48,49
<u>Alicate:</u>	8, 9 11	14,15, 16,17, 18	20, 21 23, 24, 26, 27 29		
<u>Marreco:</u>	8, 9 11	14,15, 16,17, 18	20, 21 23 26	31 37 39 40	43

<u>Buscapé:</u>	<u>8</u>	<u>11, 12, 13</u>	<u>31</u>	<u>37</u>	<u>40, 41, 42, 45 49</u>
<u>Zé Pequeno /</u>					
<u>Dadinho:</u>	<u>8, 9, 11, 12, 13</u>	<u>14, 15, 17, 18</u>			<u>43</u>
<u>Cabeção:</u>		<u>22, 23, 24,</u>	<u>27, 28,</u>		<u>41, 42, 45 47,48,49</u>
<u>Paraíba:</u>		<u>20</u>	<u>22</u>	<u>37,38,39,41</u>	<u>44,45 47</u>

Podemos notar que as linhas são intermitentes, pois as seqüências parecem alternar as linhas narrativas. E ainda, com certa freqüência, uma mesma seqüência pode abrigar linhas narrativas diferentes, o que é importante para um filme como “CDD”, com sua estrutura épica e multiploting (pois em pouco tempo de filme, precisa-se passar muita informação para o espectador)..

Logo, dentro de uma única fase podemos estender uma longa análise a respeito de macroestrutura. Fica perceptível o nível de rebusamento estrutural do filme. Por hora, iremos cessar a análise, visto que aprofundá-la e estendê-la aos atos 2 e 3 compreenderia um estudo muito longo. Na Parte III da dissertação, discutiremos a maneira com que as seqüências se relacionam e a atuação de Buscapé como narrador (e como conector dos eventos dispostos aqui na estrutura).

MICROESTRUTURA EM “CIDADE DE DEUS”

Agora, discutida a macroestrutura de “Cidade de Deus”, passaremos para a análise da microestrutura⁶⁷. Utilizaremos para isso o instrumental das batidas, utilizado principalmente em dramaturgia.

Batida⁶⁸ seria uma espécie de miniponto de virada dentro de uma cena; um tipo de pausa, em um momento decisivo, normalmente associada a uma cadeia de causa e efeito (ou de detonador e montante; de “ação e reação”).

A cena escolhida para esta análise, de acordo com a escaleta da Parte I, foi:

32) Casa de Maracanã, dia. Investida de Cabeleira para cima de Berenice: quanto mais Cabeleira a paquera, mais ela o ironiza (“malandro não ama, malandro sente desejo”). Cabeleira se irrita e em seguida confirma sua sinceridade. Berenice se diz convencida e se beijam.

⁶⁷ É possível, além da análise das batidas da cena, aplicar a teoria descrita em LENHART, Wendy G. "Plot Units and Narrative Summarization" in: *Cognitive Science* 4 1981. (disponível na Unicamp- Biblioteca Central). Aqui, Lenhart define o que seriam unidades narrativas, estabelecendo uma menor unidade dramática para um enredo, mas sem limitar-se por cenas ou seqüências. O princípio de causa e consequência é o mesmo das batidas, mas com o diferencial de classificar diferentes tipos de causa e efeito e de conexões entre tais tipos. Através da teoria das unidades narrativas, seria possível diagramar detalhadamente a microestrutura das narrativas do Universo “Cidade de Deus”

⁶⁸ O termo “batida” (do inglês beat ou ainda bit), como outras aplicações em roteiro, pode apresentar diferentes sentidos. O sentido mais comum é o utilizado e descrito aqui. Outro sentido aparece como sinônimo de ponto de virada, ou seja, um evento decisivo que muda o rumo da história, a partir principalmente de decisões do protagonista. A respeito de conceitos relativos à batida como unidade da cena, recomendamos BALL, David. *ParaTrás e Para Frente*. São Paulo: Perspectiva, 2006, p. 23. Para batida como sinônimo de ponto de virada, indicamos as obras de Robert Mckee, entre elas MCKEE, Robert. *Story*. Curitiba: Arte & Letra Editora, 2006

Podemos considerar como as batidas desta cena a frase “Malandro não pára, malandro dá um tempo” e suas variações, todas ditas por Berenice. Se detalharmos a cena, ação por ação nota-se que as reiteraões das falas de Berenice marcam as batidas da cena (que correspondem aos momentos de mudança de Cabeleira, que são: 5, 9, 13 e 17). Para demonstrar isso, analisemos a escaleta da cena, agora detalhada por ações:

1. Cabeleira ensaia conversa com Berenice, mas reluta.
2. Irritada, Berenice ordena que Cabeleira revele o que deseja falar.
3. Cabeleira continua relutante
4. Berenice ironiza sua indecisão.
5. **Cabeleira se declara para Berenice (batida 1)**
6. Berenice, desconfiada, ironiza-o.
7. Cabeleira insiste na sua declaração.
8. Berenice segue ironizando-o.
9. **Cabeleira, desanimado, lamenta a atitude de Berenice (batida 2)**
10. Berenice continua ironizando Cabeleira.
11. Cabeleira reclama da ironia de Berenice.
12. Berenice novamente ironiza Cabeleira.
13. **Cabeleira afirma que desiste (batida 3)**
14. Berenice ironiza a desistência de Cabeleira.
15. (pausa)Cabeleira reclama da dificuldade de se declarar para Berenice.
16. Berenice o destrata, negando-se a acreditar.
17. **Cabeleira revela que ama Berenice (batida 4)**
18. Berenice oferece-se para um beijo (acreditando em Cabeleira).
19. **Berenice e Cabeleira se beijam (clímax da cena)**

Percebe-se que Berenice é quem domina a cena. Ela detém algo (ela mesma, no caso) que Cabeleira deseja: ele quer ficar com Berenice.

Tecnicamente, ela, aqui, é antagônica à vontade de Cabeleira, já que a personagem resiste.

As batidas da cena marcam as pequenas variações de ação ou mesmo de humor dos personagens na cena. Basta notar como Cabeleira muda ao longo dela. Ele passa de relutância para a desanimação, mas com um final que reverte esta posição.

A cena tem uma disposição tradicional (ou que podemos chamar de clássica)⁶⁹. Para que se possa visualizar isto, podemos reagrupar a escaleta da seguinte forma:

- Estase: ações de 1 a 4 (a relutância de Cabeleira perante Berenice)
- Instalação do conflito: 5 e 6 (Cabeleira se declara e Berenice responde com ironia)
- Obstáculos: de 7 a 16 (Cabeleira insiste perante a ironia de Berenice, até que ele desiste).

⁶⁹ Podemos saber mais detalhadamente sobre esta estrutura clássica em (entre outros): BALL, David. *Para Trás e Para Frente*. São Paulo: Perspectiva, 2006. Resumidamente, a estrutura clássica numa cena mimetizaria a estrutura clássica de uma narrativa completa, seguindo o princípio de arco dramático ou linha narrativa, formado por uma estase (fase inicial de relativo equilíbrio que os protagonistas se encontram no início da narrativa), instalação de um conflito, crise (que evolui através de uma série de obstáculos), e clímax (o auge e a resolução do conflito).

- Clímax: 17 a 20 (Cabeleira se declara; isto reverte o andamento da cena, já que Berenice se revela convencida e eles se beijam).

A ESTRUTURA ÉPICA NO UNIVERSO “CIDADE DE DEUS”

Conforme apontado anteriormente, quando falamos em estrutura épica, estamos nos referindo a uma estrutura delineada segundo procedimentos da *forma de ficção épica*, que, segundo Anatol Rosenfeld, é “toda obra – poema ou não – de extensão maior, em que um narrador apresentar personagens envolvidos em situações e eventos”⁷⁰. Já quando temos os personagens em ação, como se ela transcorresse em tempo presente, temos a forma de ficção dramática que, segundo Anatol, se define por “toda obra dialogada em que atuarem os próprios personagens sem serem, em geral, apresentados por um narrador”⁷¹.

Tanto em “Cidade de Deus” quanto no episódio da série, parece haver uma relação entre dois níveis ou dimensões estruturais: o épico e o dramático. No caso dos dois produtos citados, temos um personagem que, através de sua narração, articula os diferentes eventos e segmentos da narrativa, muitas vezes tomando liberdade em relação às linhas narrativas (ou seja, em relação à dimensão dramática da narrativa).

⁷⁰ ROSENFELD, Anatol *Teatro Épico*. Perspectiva, São Paulo, 2002, p. 17.

⁷¹ Op cit.

Uma das características mais marcantes dos produtos audiovisuais no UCDD é a aplicação habilidosa de procedimentos épicos, com destaque para o longa “Cidade de Deus” e para o episódio “A Coroa do Imperador”. Tais procedimentos são a base estrutural destas duas narrativas.

No longa “Cidade de Deus”, a locução de Buscapé conecta eventos separados por décadas, tece comentários e expõe informações didaticamente. No episódio “A Coroa do Imperador”, Acerola desempenha função semelhante a de Buscapé. A narração de Acerola permite ou faz digressões explicativas, ancoradas na ação dramática dele e de Laranjinha. Em “Palace 2”, entretanto, a narração de Acerola tem uma função secundária em relação às linhas narrativas.

A ESTRUTURA EPICA EM “A COROA DO IMPERADOR”

No “Manual de Roteiro”, os autores comentam que “A Coroa do Imperador” tem por objetivo “*‘dar uma aula’ sobre as tensões sociais que envolvem o tráfico. Para isso, a ‘aula’ é dramatizada.*” (SARAIVA, CANNITO, 2004, p. 193)

Os autores dividem, assim, o episódio em duas instâncias de desenvolvimento: uma épica, formada pelas digressões explicativas de como funciona o tráfico e pela “moldura” didática montada pelas aulas sobre as guerras napoleônicas, com que começam e terminam o episódio; e uma dramática, que seriam as aventuras de Acerola e Laranjinha, no cotidiano deles.

Na arquitetura da narrativa de “A Coroa do Imperador”, a forma dramática se revelará através da definição de linhas narrativas. Mais do que montar uma

trama para dar sustentação a uma exposição abstrata e “segurar o espectador”, o papel narrativo das linhas narrativas dramáticas do episódio é maior. Com elas, a exposição ganha sentido: estamos vendo personagens viverem dentro do contexto de onde nasce a abstração; a abstração nasce dos personagens (o épico está submetido ao dramático).

Logo, a análise de Saraiva e Cannito a respeito da disposição entre a forma dramática e a forma épica em “A Coroa do Imperador” se encontra de certa forma invertida. As linhas narrativas que são trabalhadas dentro do episódio são o ponto de partida para a forma épica (a narração off de Acerola e eventualmente Laranjinha), e não o contrário, como os dois autores defendem.

Temos uma linha narrativa comum aos dois protagonistas no início do episódio: conseguir dinheiro para ir ao passeio da escola. Ir ao passeio é um objetivo comum aos dois. Mas, a partir deste objetivo, nascem duas linhas narrativas, uma para cada um dos protagonistas. Enquanto Acerola tenta arrumar o dinheiro junto à “ONG” da sua mãe e é assaltado, Laranjinha tem que comprar e levar o remédio para a avó, que lhe dará o dinheiro para o passeio. Estas duas trajetórias têm em comum o fato de que os traficantes servem como antagonistas: na linha de Acerola, o tráfico determina a quebra de estase⁷² (Acerola estava todo animado para o passeio, mas é assaltado pelos traficantes inimigos daqueles que operam na região onde Acerola mora); na trajetória de Laranjinha, o tráfico é um obstáculo (a guerra entre as gangues de traficantes impede que Laranjinha chegue até sua avó e lhe entregue um remédio, o que pode ser fatal). E é a partir

⁷² Quebra de estase é sinônimo de instalação de conflito, quando se rompe o equilíbrio inicial no qual os protagonistas se encontram no início da narrativa.

desta função dramática do tráfico que nascerá a exposição épica de Acerola e Laranjinha, explicando o funcionamento do comércio de drogas e a *teoria das fronteiras favela / asfalto*.

No “A Coroa...”, a proposta geral é que as linhas narrativas (uma construção dramática) dão sustentação a uma exposição não- dramática, no caso épica (a narração de Acerola e Laranjinha de como funciona a vida no morro e suas relações); logo o que se quer dizer surge do que acontece. Ambos os níveis de construção nos levam ao documental (a cena em que os atores depõem para a câmera a respeito de violência e morte que presenciaram).

“A Coroa...” equilibra-se numa estrutura de síntese. O verdadeiro desafio da equipe, ao roteiriza-lo, foi encontrar um meio, dentro da realidade dramatizada dos garotos, para expor os assuntos desejados. O meio encontrado foi a escola que eles freqüentavam, mais precisamente a aula de história.

PREMISSAS E ABERTURAS

PREMISSAS

Podemos alegar inicialmente que os produtos do Universo “Cidade de Deus” partem de premissas originadas do livro (que também integraria o Universo). É interessante, contudo, como cada produto, adequado a seu formato e mídia específica, enquadra estas premissas à sua maneira.

No longa “Cidade de Deus”, a premissa do filme é que uma comunidade de diferentes favelas foi de, modo artificial, instalada pelo governo numa área residencial distante do centro do Rio de Janeiro. Esta área, pobre e afastada do Estado, favorece o surgimento de grupos criminosos (primeiro, assaltantes quase

amadores- o Trio Ternura, por exemplo; depois, o negócio lucrativo e profissional do tráfico). É neste ambiente onde crescem, paralelamente, Dadinho/Zé Pequeno, violento bandido que se torna chefe do tráfico na Cidade de Deus, e Buscapé, aspirante a fotógrafo e observador da trajetória de Pequeno⁷³.

Já em “Palace 2” e na série, o ponto de partida é uma dupla de personagens que vive o cotidiano fora do tráfico (mas esbarrando nos limites impostos por ele). A ação destes personagens transcorre nos dias atuais, também numa favela, mas fictícia (diferentemente do longa-metragem). Sabe-se apenas a partir da quarta temporada que este lugar onde os protagonistas moram se chama “Morro da Sinuca”.

Essa distinção básica entre o longa “Cidade de Deus” e as histórias de “Cidade dos Homens” se apresenta também quando procuramos classificar as obras de acordo com os gêneros. CDD pode ser classificado como um drama policial, cuja trajetória central retrata a história do traficante Zé Pequeno e sua ação na favela em questão. Na outra extremidade, o longa CDH se apresenta como um melodrama: narra o cotidiano de dois garotos com famílias fora de estruturas tradicionais, e que então formam eles próprios sua própria família numa configuração inesperada (como se sofressem a ação de uma força externa à eles, no caso o tráfico).

É possível analisar “Palace 2” e a série “Cidade dos Homens” como premissas para o longa. Ao se fazer isso, pode-se ver como os enredos de Acerola e Laranjinha se iniciaram como comédias de aventura - além dos

⁷³ Lembremos que CDD também é um filme de época. Toda esta premissa é factual (existe de fato a favela que nomeia o longa, e os personagens e eventos retratados são inspirados em fatos reais).

exemplos estudados aqui, há outros episódios, tais como “O Correio” (E. 3, T. 1) e “A Fila” (E. 1, T.4) .

Com o passar das temporadas, as narrativas da dupla migraram para ou se firmaram no melodrama, culminando com o longa “Cidade dos Homens”. Na realidade, tanto episódios de comédia de aventura quanto aqueles mais dramáticos ou melodramáticos (“Uólace e João Vitor”, E .4, T.1; “Vacilo é um só”, E.2, T.3) sempre existiram na série. Mas aparentemente os episódios com tom mais cômico foram abandonados, com o passar do tempo.

ABERTURAS

Numa primeira análise, o produto que apresenta a abertura com maior grau de elaboração e, logo, complexidade estrutural é o longa “Cidade de Deus”. As duas primeiras seqüências de CDD englobam:

- Prólogo:

Cenas & Seqüências de 1 a 6:

- 1) Créditos, com inserts rápidos de uma faca sendo amolada. Passa-se para imagens da preparação de uma galinhada (destaque: o pescoço de uma galinha e um pedaço de uma cenoura). O galo foge e Zé Pequeno manda sua gangue “sentar o dedo na galinha”

Segue-se uma montagem paralela entre a gangue de Pequeno, o galo fugitivo e Buscapé, acompanhado de Barbantinho :

- 2) A gangue corre pelas ruas, com o galo correndo.
- 3) Em montagem paralela, vê-se Buscapé e Barbantinho descendo uma escada. Buscape comenta sobre seu trabalho no jornal e Barbantinho o manda se cuidar.
- 4) A gangue de Zé Pequeno mantém a perseguição, incentivada pelos berros de Pequeno
- 5) A galinha escapa para uma rua. Cai bem na frente de uma viatura da polícia. Barbantinho e Buscapé caminham enquanto a viatura passa.
- 6) Neste momento, Zé Pequeno chega à rua e ordena que Buscapé pegue a galinha. Buscapé assume uma pose de goleiro, enquanto fica entre a gangue de Pequeno e a polícia;. Narração de Buscapé: “se correr o bicho pega, se ficar...e sempre foi assim, desde que eu era criança” (efeito de transição)

- Apresentação & Assalto ao caminhão de gás

Cenas & Seqüências 8 a 13:

8) Agora vemos Buscapé quando criança, num campinho de futebol, levando um gol. Dadinho (Pequeno quando criança) aparece e maltrata os garotos. Buscapé, via narração, se apresenta. Entra Cabeleira e em seguida Marreco e Alicate (o Trio Ternura) . Cabeleira faz embaixadinhas, chuta a bola para o alto e atira (congela a imagem e entra letreiro: “A história do Trio Ternura”). A narração de Buscapé apresenta o Trio.

9) Assalto ao caminhão de gás: o Trio Ternura ataca com o rosto coberto por camisetas, com pose de banguê-banguê. Distribuem gás para a comunidade e assaltam o motorista. Dadinho chuta um deles, até que dá o alerta: uma viatura se aproxima.

10) Em paralelo, fuga do Trio Ternura e policiais iniciando perseguição.

11) Trio Ternura troca de camisetas e entram no meio da pelada das crianças. A polícia os perde de vista. À parte, Marreco entrega dinheiro a Buscapé, ordenando que o leve para o pai deles.

12) Seqüência de montagem com diversos planos mostrando a Cidade de Deus (aqui, em seu início quase rural). A narração de Buscapé comenta e ao final frisa: “...como eu disse, a Cidade de Deus fica muito longe do cartão postal do Rio de Janeiro.”

13) Num riacho, Barbantinho nada enquanto Buscapé descansa numa árvore. Conversam sobre que profissão desejam (Barbantinho quer ser salva-vidas). Buscapé revela que não quer ser nem policial e nem bandido. Motivo: tem medo de tomar tiro.

(...)

A partir deste trecho da escaleta, podemos entre outras coisas considerar que:

- A narrativa estabelece Buscapé como o personagem narrador, sendo ele o principal agente delineador da dimensão épica da estrutura do filme;
- As primeiras seqüências do filme, conforme a análise de Lúcia Nagib (2006, p. 148-149), são ao mesmo tempo dinâmicas e sucintas, ao apresentarem Zé Pequeno; e contrapô-lo a ícones de seus inimigos (a Cenoura que é cortada e a Galinha fugitiva);. O filme apresenta brevemente o agente delineador da dimensão dramática da estrutura (Zé Pequeno);
- Na cena de Buscapé preparando-se para pegar a galinha, numa pose de goleiro _ (MANTOVANI, 2000, p.2), a narração de Buscapé atua em três sentidos: narra o conflito de Buscapé (“se correr o bicho pega, se ficar o bicho come...”), determina espaço e tempo e estabelece o primeiro salto que a narrativa dá no tempo (conectando duas épocas diferentes, na transição ao final da cena);
- Imagetivamente, a cena sintetiza o conflito de Zé Pequeno: a cena mostra de um lado Zé Pequeno e sua quadrilha; num outro oposto, a polícia; e entre estes dois grupos, acidentalmente, Buscapé e a galinha (ou, melhor dizendo, Mané Galinha).

No caso de “Cidade dos Homens”, a abertura importa quando analisada num contexto mais geral. Mais do que cenas ou seqüências, podemos destacar obras audiovisuais inteiras como a abertura das narrativas de Acerola e Laranjinha.

Como dissemos anteriormente, “Palace 2”, apesar de ser a primeira aventura da dupla de protagonistas, apresenta-se um tanto mais fechado em sua própria narrativa (mesmo se considerarmos o final irônico do curta, onde Nefasto oferece dinheiro para que Acerola e Laranjinha façam um serviço para ele. No último plano do curta há uma troca de olhar maliciosa entre a dupla (como se decidissem pegar o dinheiro). Este final deixa espaço para prosseguimento das aventuras da dupla, mas, quando comparado ao episódio “A Coroa do Imperador”, não é este o objetivo central, pois não há uma linha narrativa contínua, por exemplo. Ainda, “A Coroa...” tem um esforço didático maior em mostrar a dinâmica da favela do que “Palace 2”⁷⁴.

No curta, procedimentos épicos são utilizados, entre outras funções, para tornar a ação dramática de Acerola e Laranjinha mais compreensível para o espectador que não conhece a realidade deles. Como na cena em que Acerola explica o golpe do balão queimado (golpe onde um grupo de assaltantes,

⁷⁴ Outro detalhe relevante, mas que é uma questão de produção, é que o sucesso de “Palace 2” e depois o de “Cidade de Deus” levou a Rede Globo de Televisão a pedir a criação de uma série. Sobre isto ver depoimento do diretor Fernando Meirelles, making of “Cidade de Deus”, Brasil, 2001.

normalmente crianças, derruba um trabalhador completamente bêbado). Neste momento, a narração de Acerola nos explica que fazer isso dentro da favela é perigoso, pois os traficantes não permitem crimes na região.

Em “A Coroa...” esta função está presente, mas de uma maneira superlativa. Há um esforço maior em explicar e contextualizar o ambiente da favela e do tráfico nela instalado. Isto acontece a partir principalmente da narração de Acerola. Mas a estrutura épica está vinculada à dramática: podemos notar que em “A Coroa...” há a presença de uma linha narrativa para cada personagem. Enquanto no curta, os dois protagonistas colaboram dentro de um único objetivo (levantar dinheiro para um show, o que evolui para encontrar uma maneira de pagar o traficante Nefasto).

A caracterização da dupla, suas virtudes e diferenças (Acerola, mais cerebral; Laranjinha, mais matreiro- conforme vimos na Parte I) emergem da ação dos dois, em conjunto. Já em “A Coroa...”, cada um dos protagonistas tem seu objetivo particular, mesmo que partam de uma meta inicial em comum (conseguir dinheiro para ir ao passeio da escola⁷⁵).

Separados, cada personagem é apresentado com maior ênfase. A trajetória de Acerola vai do objetivo inicial, em comum com o parceiro dele, até o momento em que, com a ajuda de Laranjinha, consegue dinheiro para o passeio.

⁷⁵ Conseguir dinheiro para um simples lazer é o mesmo mote de “Palace 2”. “A Coroa...” parece começar a série do zero, por isso podemos usar uma repetição como essa. Há também a questão do realismo: é senso comum que conseguir dinheiro quando se é criança é uma tarefa árdua; para garotos no ambiente social de Acerola e Laranjinha isso pode ser considerado mais complicado.

Laranjinha tem uma linha narrativa dupla⁷⁶. O objetivo comum inicial evolui para levar remédio para sua avó, tentando passar o bloqueio imposto pelo tráfico (objetivo prático de Laranjinha). Secundário a este existe a paquera dele para cima de uma colega de sala (um objetivo afetivo).

Podemos considerar que a apresentação de Acerola e Laranjinha se faz tanto em “Palace 2” quanto em “A Coroa do Imperador” (mesmo que com mais ênfase neste último). No caso de “Cidade dos Homens”, no conjunto formado pelo curta, pela série e pelo longa-metragem, a construção dos personagens teve primazia sobre questões estruturais, que parecem secundárias. Questões macroestruturais são secundárias em relação a questões microestruturais (no caso da escala de “Cidade dos Homens”, a microestrutura se refere a episódios). Em comum, “Cidade de Deus” e “Cidade dos Homens” possuem aberturas igualmente rebuscadas .

DESENVOLVIMENTO DA HISTÓRIA: A EVOLUÇÃO DRAMÁTICA AO LONGO DAS TEMPORADAS DE “CIDADE DOS HOMENS”

Do ponto de vista estrutural, é relevante analisarmos a evolução dramática de Acerola e Laranjinha ao longo das 4 temporadas da série e as alterações que,

⁷⁶THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood*. EUA: Harvard University Press, 1999. p. 14-15. Thompson comenta como é comum a presença de um protagonista com dois objetivos centrais nas narrativas hollywoodianas.

de uma para outra temporada, foram decisivas para a construção narrativa do longa-metragem.

Dentre as técnicas possíveis aplicadas às estruturas das obras televisivas, uma delas parece ser capital; a definição e a distinção de linhas narrativas que duram apenas um episódio (Plot Stand Alone ou, como batizaremos aqui linhas narrativas episódicas⁷⁷); trajetórias que se alongam por episódios, por uma temporada ou através de diversas temporadas ou por toda a série (linhas narrativas contínuas)⁷⁸. Podemos notar que a linha é episódica quando o objetivo do personagem referente àquela linha se resolve ao final ou no curso do episódio (é o famoso “caso do dia”, nas séries policiais). Já no caso das contínuas, o comum é que aja ao menos uma linha narrativa contínua (nas novelas, costuma ser o embate da protagonista romântica para ficar com seu par. A rotina diz que esta protagonista deve terminar com o par romântico ao final da novela.). Esta presença de uma trajetória duradoura parece ser regra, no entanto.

É aceito razoavelmente entre os roteiristas que o grande desafio na construção de uma narrativa audiovisual para a televisão, ao menos no que se refere a estrutura, seria dosar o peso entre as linhas narrativas episódicas e

⁷⁷ Os conceitos que permitem a definição destas categorias de linhas pode ser vista em MACHADO, Arlindo. *A televisão levada a sério*. São Paulo: SENAC, 2000, p. 152. O batismo destas linhas deriva da classificação de Machado para as narrativas televisuais. Outra explicação importante pode ser vista em ALLRATH, Gaby &, GYMNICH. *Narrative Strategies in Television Series*. Londres: Palgrave Macmillian, 2005, p. 5 e 6 [quando diferenciam séries (series) de seriados (serials)].

⁷⁸ Vale lembrar que no mercado os termos mais comuns usados atualmente são Arcos ou Curvas (curtas para aquelas linhas narrativas que se fecham em um episódio e longas para aquelas que se estendem por mais de um episódio).

aquelas mais duradouras, principalmente de acordo com as demandas da audiência.

Essa discussão não é nova. Podemos narrar uma célebre polêmica⁷⁹, como exemplo: o desejo de David Lynch em manter o suspense em torno de “quem matou Laura Palmer”, na série *Twin Peaks*⁸⁰, divergindo da vontade do roteirista Mark Frost e dos executivos da emissora ABC⁸¹, de resolver o mistério no meio da segunda temporada. Aparentemente, a queda de audiência após a revelação do assassino de Laura Palmer deu crédito à posição de Lynch, contribuindo também o fato de que os roteiristas não souberam gerar uma nova linha narrativa contínua que atraísse a atenção dos espectadores.

Há séries que equilibram a relação entre as trajetórias episódicas e as mais duradouras e permaneceram anos no ar, como é o caso de “Arquivos X”⁸² e “Plantão Médico”⁸³. No caso de “Arquivos X”, existe em cada episódio um “monstro da semana”⁸⁴, ou seja, um caso a ser desvendado pela dupla de protagonistas (dois investigadores do FBI⁸⁵), normalmente até o final da daquela emissão. Mas, entremeado esta linha narrativa, temos outras mais gerais,

⁷⁹ Ver ALLRATH, Gaby &, GYMNICH. *Narrative Strategies in Television Series*. Londres: Palgrave Macmillian, 2005, p. 129-130.

⁸⁰ “Twin Peaks”, criado por Mark Frost e David Lynch, EUA, 1990.

⁸¹ American Broadcasting Company, nome da emissora americana de televisão.

⁸² “X Files”, criada por Chris Carter, EUA, 1993.

⁸³ “E.R”, criada por Michael Crichton, EUA, 1994.

⁸⁴ Para um olhar narratológico sobre a série, ver ALLRATH, Gaby &, GYMNICH. *Narrative Strategies in Television Series*. Londres: Palgrave Macmillian, 2005, p. 114

⁸⁵ Federal Bureau of Investigation, sigla para a polícia federal americana.

principalmente a respeito do passado do agente Fox Mulder (a irmã dele teria sido abduzida por alienígenas), e de uma certa teoria da conspiração envolvendo o governo dos Estados Unidos e uma guerra entre alienígenas.

Estes exemplos servem para demonstrar o problema com o qual os roteiristas da série “Cidade dos Homens” se depararam, mesmo que talvez sem tomar consciência disto. Analisando o mapa das temporadas de CDH, notaremos que, estruturalmente, a série se vale com maior ênfase de linhas narrativas episódicas, onde um conflito é solucionado de forma completa em apenas um episódio, sem desinências para o próximo (não há, por exemplo, um objetivo maior que perdure ao longo de todos os episódios). Sob certo olhar, parece-nos que isso é uma herança de “Palace 2” (repetiu-se o modelo de criação deste, onde cada episódio era entregue, em geral, a um diretor e a um roteirista diferente) e da própria estrutura de trabalho da O2 Filmes (voltada para um mercado cinematográfico). Para ilustrar isto, vejamos as sinopses dos episódios da temporada 1⁸⁶:

Temporada 1:

Episódio 1- “A Coroa do Imperador”

Acerola e Laranjinha procuram um meio de conseguir dinheiro para ir no passeio da escola. Mas os planos dos dois são ameaçados por uma guerra entre grupos rivais de traficantes. Isto se desdobra: agora Laranjinha precisa passar pelo

⁸⁶ Este modelo se mantém na temporada 2 e foi retomado parcialmente na temporada 4

bloqueio dos traficantes para entregar o remédio para sua avó. Quando a guerra entre os traficantes se resolve, Laranjinha consegue passar pelo bloqueio e salvar sua avó. Ele e Acerola vão felizes ao passeio da escola (Laranjinha aproveita para ficar com a colega da sala dele).

Episódio 2- “O Cunhado do Cara”

Após ser apossado por um grupo de moleques (liderados pelo folgado Luis Otávio), Acerola aproveita o fato da irmã dele, Mirta, namora o traficante chefe do morro e vai à desforra (mas acaba maltratando inclusive Laranjinha). Até que Mirta, cansada da vida de namorada do chefe, desiste do namoro. Acerola vira alvo do grupo de moleques e pede a ajuda de Laranjinha . Este cria um plano para salvar o colega: reaproximar Mirta do patrão do tráfico. No final, Acerola pensa que a irmã morreu junto com o chefe, mas logo o mal-entendido se desfaz. No epílogo, ele se entrega ao grupo de Luis Otávio; humilhado, Acerola e Otávio fazem as pazes.

Episódio 3- “Correio”

Avó de Acerola manda-o procurar um trabalho. Enquanto isso, a comunidade se reúne: o carteiro não está entregando as cartas direito. Birão, o novo chefe do tráfico, escala Acerola para entregar as cartas. Acerola divide o trabalho com

Laranjinha. A entrega é tranqüila, até que sobra uma carta. Espeto, soldado de Birão, manda a dupla devolver, mas eles descobrem que a carta tem destinatário em São Paulo e se livram dela. O morador que enviou a carta descobre e os traficantes ficam sabendo: querem matar a dupla. Acerola e Laranjinha são salvos quando sugerem que se dê nomes para as ruas da favela. Eles implementam este plano, mas gera confusão entre os moradores. Logo a polícia consegue os mapas. Birão acaba preso. Ao final, Acerola e Laranjinha são pressionados pelos traficantes remanescentes (Nefasto, Lórdi e Espeto) a refazerem as placas da favela com o nome deles.

Episódio 4- "Uólace & João Victor"

Acompanhamos em paralelo o cotidiano de Uólace (Laranjinha) e de João Victor (garoto branco de classe média-baixa). Cada um narra seus pequenos problemas cotidianos: Laranjinha vive pedindo dinheiro no farol; pede lanche na padaria e ganha um pão na chapa; encontra com seu possível pai. João Victor vive situações que se espelham com as de Laranjinha, dentro do universo dele: vive pedindo dinheiro para a mãe (que nunca tem); pede hambúrguer para a mãe, no lugar do pão com manteiga; sente falta do pai, que não mora com eles. A narração dos dois prossegue, até que o cotidiano deles se cruza em frente a uma vitrine de uma loja de calçados: João Victor e alguns colegas observam um tênis; Acerola, Laranjinha e um colega observam também. As narrações de Laranjinha e João Victor se alternam, mostrando temores semelhantes (cada um fica com medo do outro grupo, por conta de dois sujeitos grandalhões que estão atrás deles). Os

grupos fogem e os grandalhões são apenas dois sujeitos olhando os tênis . Ao final, Laranjinha vaga pela rua, cantarolando uma música do Legião Urbana; João Victor observa a cidade de sua janela, cantando a mesma música.

Note-se que há pouca consequência de um episódio para o outro. Se no episódio 2 o chefe do tráfico morre ao final, no 3 há um novo no lugar dele. Mas as consequências são pequenas; cada episódio pode ser visto isoladamente sem que o espectador perca informações. Quando extrapolamos para a segunda temporada, a consequência também é pequena; a saúde frágil da avó de Laranjinha não é retomada, por exemplo. Note-se também que não há um objetivo maior que cruza toda a temporada, mas objetivos menores que parecem sempre recomeçar do zero ao início de cada episódio (no episódio 1 eles precisam de dinheiro; no 3, a avó de Acerola o manda procurar um emprego).

Logo, tentar criar trajetórias que fossem mais extensas que um episódio não era uma preocupação da equipe criativa da série, ao menos até a terceira temporada. Nesta, o objetivo da equipe passa a ser trabalhar ao menos com uma linha narrativa para toda a temporada. Podemos perceber isto analisando trechos de um dos arquivos de trabalho da equipe:

[terceira temporada]

Primeiro episódio

Tema: virgindade ('meninos' e 'meninas').

(....)

Storyline:

Acerola e Laranjinha se empenham em perder a virgindade. Preparam antídotos, rituais e local para a grande noite. Acerola demonstra dificuldade com as mulheres enquanto Laranjinha é 'inaugurado' pela bela Poderosa, mas tem que se exilar da favela por conta da fúria do ex-namorado da moça. Após as dificuldades e fracassos iniciais Acerola ajuda Laranjinha a escapar da enrascada e consegue seu objetivo final, justamente com quem mais queria: Cristiane.

(...)

Segundo Episódio

Temas: Aborto e Paternidade

(...)

Storyline:

A responsabilidade vem cobrar os atrasados de A&L. Acerola recebe a notícia que sua namorada está grávida e não sabe o que fazer. Cristiane quer abortar. Laranjinha encontra com seu pai, cobra seriedade e vive na 'tensão do exílio'. Resolve enfrentar o medo e retorna a comunidade para ajudar o amigo a impedir que o aborto seja feito. Acerola se aventura atrás de Cristiane e termina

por se declarar, assumindo a responsabilidade que daqui para frente virá(...).(BENAIM, CANNITO,SARAIVA, 2004, p. 1-2)

Percebe-se que neste arquivo de trabalho temos duas indicações de que uma ou mais linhas narrativas se estendem ao longo da temporada. Na storyline do episódio 1, temos: *Após as dificuldades e fracassos iniciais Acerola ajuda Laranjinha a escapar da enrascada e consegue seu objetivo final, justamente com quem mais queria: Cristiane.* No início da storyline seguinte, temos a indicação de uma consequência direta: *“(...)Acerola recebe a notícia que sua namorada está grávida e não sabe o que fazer. Cristiane quer abortar. Laranjinha (...)vive na tensão do exílio”.*

Podemos dizer que do episódio 1 para o 2 desta terceira temporada são armadas duas linhas narrativas contínuas: Acerola e sua relação com Cristiane, e o exílio de Laranjinha.

Coincidentemente é nesta mesma temporada que se torna mais patente a mudança de gênero da série (do tom cômico para o dramático), culminando no longa “Cidade dos Homens”.

Acontece que a série migrou, ou tentou-se fazê-la migrar, de um modelo de comédia de aventura, com alguns toques dramáticos, da dupla Acerola e Laranjinha como protagonistas, sendo estas aventuras as linhas narrativas episódicas, para um modelo de melodrama, com possíveis linhas narrativas que se estendessem por mais de um episódio.

O 1º modelo, de aventuras episódicas, apresentava algumas vantagens estilísticas e narrativas. Uma delas é que a alternância de diretores e roteiristas permitia grande diversidade criativa de um episódio para outro. As duas primeiras temporadas seguiram esse modelo e conseguiram grande sucesso de pública e crítica⁸⁷.

Entretanto, tal modelo deixaria o espectador um tanto “solto”, e poderia incorrer em algumas falhas, como no caso de “Tem que ser Agora” (E.3, T.2): as personalidades de Laranjinha e Acerola se encontram invertidas; enquanto o primeiro torna-se o sujeito romântico da série, Acerola assume o papel de garanhão. Outra consequência do modelo é que não se cria no espectador a sensação devida de progressão narrativa.

Talvez buscando manter uma mitologia em torno da dupla Acerola e Laranjinha, e procurando evitar possíveis falhas pontuais como a citada anteriormente, na 3ª temporada montou-se um time de roteiristas, que procurou definir uma linha narrativa para esta temporada e para a seguinte (já definida como a última). Uma linha narrativa para cada episódio e uma linha para toda a temporada foram decididas previamente.

Definiu-se como linha contínua para Acerola o fato dele se tornar pai. Laranjinha recebeu duas linhas deste tipo: primeiro, torna-se exilado da favela (prática); segundo procura por seu pai (sentimental). Haveria, de um episódio para outro, causas e consequências em torno destas linhas.

⁸⁷ Segundo dados do Ibope (Instituto Brasileiro de Pesquisa e Estatística), o melhor ano da série em audiência foi o segundo, em 2003, com média de 33 pontos dos cinco episódios exibidos. Em 2002, ano da estréia da série, os quatro episódios foram exibidos numa só semana, de terça a sexta, e obtiveram 29 pontos de média.

Contudo, aqui se evidencia o primeiro problema deste modelo: se analisarmos a linha narrativa de Acerola, notaremos que alguns eventos que, a princípio, formariam um arco na verdade são apenas variações de uma situação dramática (não apresentando evolução de fato). Para o caso de Acerola:

- 1) No E.1, T.3, “A Estréia”, Acerola e Cristiane (sua namorada) transam;
- 2) No episódio E.2, T.3, “Foi sem querer” Cristiane descobre-se grávida e conta para Acerola, para o desespero dele. Acerola e Cristiane discutem a respeito de um aborto. Acerola impede Cristiane de abortar.
- 3) Acerola se torna pai e se casa com Cristiane (E.5, T.3., “Pais e Filhos”)

Podemos considerar que a paternidade que Acerola tem que assumir é pouco objetiva. Ela é muito mais uma situação imposta ao personagem. Qual a força antagônica à Acerola? Qual e o objetivo dele? Ele vai lutar declaradamente para dar um futuro melhor ao seu filho? Ou vai tentar fugir disso. Ao longo da temporada, não é definido claramente um objetivo claro em torno do qual o personagem luta.

Por conta disto, a gravidez nos parece muito mais como um dado de realidade, que deveria servir de incremento a linha narrativa, de Acerola (que, na realidade, não foi claramente definida para a 3ª temporada).

O mesmo parece se repetir com Laranjinha: se traçarmos a trajetória de seu exílio, esta poderia ser uma linha narrativa. Entretanto, o objetivo de Laranjinha em voltar para a favela onde mora pouco é exposto e motivado. (não parece gerar conflito).

Esta dificuldade em manter linhas narrativas contínuas gera uma quarta temporada híbrida, com um episódio que de fato continua alimentando as situações descritas acima, e com outros completamente independentes.

Curiosamente, estas situações dramáticas pouco construídas na 3ª e na 4ª temporadas são adensadas no longa “Cidade dos Homens”. Acerola e Cristiane ficam em direções opostas, quando ela decide viajar para São Paulo, contra a vontade de Acerola, e a busca pela paternidade colocará Laranjinha contra Acerola, numa importante revelação feita na narrativa do longa.

Logo , a 3ª e 4ª temporada parecem servir como abertura para o longa CDH. Por isso mesmo a abertura em si deste filme apresenta tamanha simplicidade em relação aos demais produtos do Universo.

RESOLUÇÃO: TRÊS FINAIS PARA ACEROLA E LARANJINHA

As tramas de Acerola e Laranjinha, iniciadas em “Palace 2”, encerram-se no longa “Cidade dos Homens”. A série e o longa-metragem parecem de certo modo

se adequar ao conceito de narrativa transmídia⁸⁸, exposto no início desta dissertação. A história da dupla não termina por completo na série, e o filme é necessário para completar ou mesmo prolongar a história.

Quando analisamos a quarta e derradeira temporada de CDH, podemos perceber que enfaticamente apenas o episódio 2 (“Tá Sobrando Mês”) dá continuidade às linhas narrativas contínuas impostas na terceira temporada. Tanto a questão de Acerola ser pai quanto o objetivo de Laranjinha buscar o pai dele vão ser realimentados neste episódio (ainda que no caso de Laranjinha isso aconteça de modo superficial), para serem enfim retomados e resolvidos no longa-metragem.

Ainda assim, podemos notar um esforço em se encerrar a série independentemente do que viria a seguir no longa-metragem. Este esforço dispersa-se nos dois últimos episódios da quarta temporada. Para melhor compreendermos isto, resumimos os dois episódios em questão:

Temporada 4:

Episódio 4- “As aparências enganam”

Acerola descobre que a cachorra poodle que pertence à patroa da irmã escapou da casa dele e está transando com o cão pit bull do traficante Nefasto. Enquanto isso, Laranjinha se envolve com Paty, a filha da patroa. Paty pede a ajuda dele

⁸⁸ http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

para gravar uma entrevista com traficantes (o vídeo seria um trabalho para a escola). A patroa dá um prazo de 48 horas para Acerola trazer de volta a cachorra, senão irá despedir a irmã dele. A dupla de protagonistas tenta planos diferentes para conseguir dinheiro e comprar um cachorro igual ao da patroa (fingir-se de pastor, mãe-de-santo, etc). Conseguem arrancar dinheiro da patroa e fazem a troca, tentando enganar o pit bull de Nefasto. Mas o poodle usado na troca é macho, e sodomiza o pit bull; Acerola e Laranjinha escapam da ira do traficante, travestindo-se de dançarinas de funk. Ao final do episódio, Paty, Acerola e Laranjinha exibem para a comunidade o vídeo com as cenas do episódio. Vemos cenas documentais dos moradores e da equipe, rindo, ao assistir as cenas gravadas.

Episódio 5- “Em algum lugar do futuro”

No lugar dos personagens Acerola e Laranjinha, vemos em ação seus respectivos atores, Douglas Silva e Darlan Cunha. Eles discutem sobre o que vai acontecer com eles, agora que a série acabou. A dupla encontra com a atriz Letícia Spiller, que tenta ajuda-los em testes para outros programas da Rede Globo. Enquanto isso, eles dão seus depoimentos sobre como conseguiram os papéis de Acerola e Laranjinha. Nos testes da Rede Globo, a dupla falha (ou são muito novos, ou porque são negros). Dessa falha surgem digressões da dupla, sobre o que vão ser: Darlan se vê como senador, Douglas como presidente. A dupla consegue virar figurante da série “A Grande Família”, mas arrumam confusão e são

*expulsos. O episódio termina com eles vagando por um cenário em ruínas, dentro do próprio Projac*⁸⁹.

Comparativamente, enquanto o episódio 4 mostra as estripulias de Acerola e Laranjinha (retomando o tom de comédia de aventura do início da dupla, mas chegando até a um humor farsesco), no episódio 5 o tom passa para o sarcasmo e uma certa melancolia, criticando o próprio contexto da série (um produto exibido na maior emissora do país, que tem pouco espaço para jovens negros na sua grade) .

O epílogo do episódio 4 é a exibição das cenas da dupla para pessoas da comunidade e para a equipe de filmagem, numa espécie de celebração documental e metalingüística do final da série.

No episódio 5, o desfecho é melancólico e desesperançoso: após inúmeras tentativas de conseguir um papel e de passarem por algumas reflexões e delírios (narrados via desenho animado), Acerola e Laranjinha, vagam por uma rua desolada, rua que faz parte do Projac. Vêm-se os dois de costas, se afastando da câmera, em meio às ruínas

O filme “Cidade dos Homens”, diferente da celebração do episódio 4 e da reflexividade do episódio 5, procura resolver dramaticamente as trajetórias dos dois personagens. A trama do filme coloca Acerola e Laranjinha um contra o outro: o pai do primeiro foi morto pelo pai do segundo. No final do filme, após Laranjinha

⁸⁹ PROJAC é a sigla para Projeto Jacarepaguá, centro da produção da Rede Globo de Televisão, localizado em Jacarepaguá, no Rio de Janeiro.

e Acerola se reconciliaram, Cristiane (a mulher de Acerola) fica em São Paulo, a trabalho, e tanto Acerola quanto Laranjinha não podem voltar à favela, acusados de traição e delação pelo movimento.

A dupla é obrigada sair da favela e ir morar no apartamento do pai de Laranjinha (que retornou à prisão). No último minuto de filme, os protagonistas vagam pela rua, levando o filho de Acerola entre eles.

O epílogo do episódio 5 e o do longa-metragem se parecem, no tom e na construção: mais ou menos centralizados num grande plano geral, os personagens são reduzidos em relação a um cenário maior. A dupla vaga, afastando-se da câmera, de perfil ou de costas para ela. A música tem um tom triste.

Tanto o final dos atores (no episódio 5) quanto o dos personagens (no longa-metragem) é construído de uma mesma maneira melancólica. Apesar do final ser aparentemente pouco conclusivo- pois se vêem os personagens em movimento, inseridos em situações em aberto- para a série há um final, já que Acerola e Laranjinha saem do morro.

PARTE III-UNIFICAÇÃO

Nesta Parte III, focaremos nossa análise em dispositivos, recorrentes entre roteiristas, autores de manuais e teóricos, que chamaremos de elementos de unificação. Esta palavra se refere àquilo que informalmente é conhecido como amarração (que, por sua vez, é uma tradução para *binding*).

Quando dizemos que um roteiro está amarrado, ou bem “costurado”, queremos dizer que recursos de conexão, de relação ou similares foram habilmente utilizados, de modo que o enredo adquira sentido, lógica ou coerência aos olhos do espectador.

Podemos afirmar, genericamente, que as técnicas unificadoras são recursos aplicados pelos roteiristas posteriormente à criação e à construção dos personagens e da estrutura. Aparentemente, elas também servem para integrar os personagens à estrutura e vice-versa.

Diferentemente do que acontece com a estrutura, os autores de manuais e de livros teóricos não dedicam capítulos exclusivos à unificação, mesmo que muitas ferramentas deste tipo sejam discutidas em seus livros.

Em nosso referencial teórico básico, os autores Mabley e Howard listam, ainda que de modo disperso, alguns recursos técnicos que podemos classificar como unificadores. Seriam eles:

- *Tema*⁹⁰/*Motivos*: o tema pode ser definido como ponto de vista do escritor em relação ao material com que ele trabalha⁹¹. Este ponto de vista pode ser

⁹⁰ HOWARD, David & Edward MABLEY. *Teoria e Prática do Roteiro*. Rio de Janeiro: Globo, 1996.p. 95.

percebido na resolução, momento no qual o autor revelaria qual é sua interpretação a respeito do material.

“É muito raro que um autor comece com um tema e tente moldar uma história de forma a apresentar uma posição filosófica, o que poderia ser chamada de tese. Este método leva a clichês, propaganda e personagens sem vida, porque todas as questões humanas ficam subordinadas a essa tese que o autor pretende provar”
(HOWARD & MABLEY, 1996, p. 95).

Além do assunto central da narrativa, há diversos “temas” que podem percorrer a trama. São elementos recorrentes; em inglês, o termo utilizado é *motif*⁹², ou seja, motivo, mas aqui não no sentido de motivação de um personagem, mas em sua conotação mais próxima da música. Neste segundo sentido, motivos são mais valiosos do ponto de vista técnico, e terão peso maior nesta dissertação. Um bom exemplo de motivo que iremos demonstrar é, em “A

⁹¹FIELD, Syd. *Manual do roteiro*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995, p. 11-12 . Field discute o assunto do filme (“Sobre o que o roteiro trata?”). Uma ampla discussão sobre intenções e escolhas do autor, entre elas tema central, pode ser encontrada em SARAIVA, Leandro; CANNITO, Newton . *Manual de Roteiro - ou Manuel, o primo pobre dos manuais de roteiro*. São Paulo: Conrad, 2004. p. 34-35

⁹² Podemos encontrar análises de motivos em THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood*. EUA: Harvard University Press, 1999. p. 130. Neste trecho do livro, Thompson analisa o uso virtuosístico de temas no filme “O Silêncio dos Inocentes” (“The Silence of the Lambs”, escrito por Ted Tally a partir do livro de Thomas Harris, com direção de Jonathan Demme, 1991).

Coroa do Imperador”, o uso da aula de história e das guerras napoleônicas como analogia à guerra entre os traficantes.

O motivo também pode surgir através de paralelismos e de redundância⁹³. Paralelismo é a relação entre elementos recorrentes dentro de um determinado tema, que é largamente usado na narrativa clássica. Redundância é a repetição de uma mesma informação, feita de maneiras diferentes. Esta informação normalmente é importante para que o espectador compreenda o desenrolar da narrativa.

- Elementos de futuro e Anúncio⁹⁴: são ferramentas utilizadas para manter o público em expectativa, fazendo o espectador pensar a respeito do que vai acontecer. Existe anúncio toda a vez que o personagem principal marca um encontro⁹⁵, indica ou recebe um prazo, ou quando algo iminente está prestes a acontecer. Os elementos de futuro seriam profecias, prenúncios, visões, ou temores anunciados verbalmente por algum personagem.

⁹³ BORDWELL, D. The classical Hollywood style, 1917-60. In: BORDWELL, David, STAIGER, Janet e THOMPSON, Kristin. *The classical Hollywood cinema: film style and mode of production to 1960*. Nova York, Columbia University Press, 1985, p. 31.

⁹⁴ HOWARD, David & Edward MABLEY. *Teoria e Prática do Roteiro*. Rio de Janeiro: Globo, 1996 p. 121.

⁹⁵ Em *Storytelling in The New Hollywood*, anúncios e elementos de futuro recebem os nomes de encontros marcados. Ver a análise do filme “De Volta Para o Futuro” (“Back to the Future”, escrito por Bob Gale, direção de Robert Zemeckis, EUA, 1985), em THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood*. EUA: Harvard University Press, 1999. p. 78-86.

Há filmes baseados centralmente nesses elementos, como em “Mais Estranho que a Ficção⁹⁶”, onde o protagonista toma conhecimento, através de uma voz de uma narradora, que sua morte está se aproximando.

- Unidades⁹⁷: o princípio básico é dado por Aristóteles⁹⁸, que discute em especial a unidade de ação (a mais importante, segundo ele), além da de tempo e de espaço. Mabley e Howard consideram que ainda hoje a unidade mais relevante é a de ação. De forma simples, afirmam que a trajetória de um personagem em busca de seu objetivo dá unidade de ação; assim, a trama “seguiria” o personagem em busca de sua meta. O interessante é que, neste capítulo, os autores discorrem sobre outros roteiros que se valem da unidade de tempo ou de espaço, que seriam casos mais raros.

Neste tipo de filme, não seria necessário um personagem central único que focalizasse as ações; poderíamos usar o espaço (como no caso de “Cidade de Deus”, ou “Nashville”⁹⁹) ou o tempo (como no caso de “Rashomon”¹⁰⁰), onde as

⁹⁶ “Stranger than Fiction”, escrito por Zach Helm, dirigido por Marc Foster, EUA, 2006

⁹⁷ HOWARD, David & Edward MABLEY. *Teoria e Prática do Roteiro*. Rio de Janeiro: Globo, 1996. p. 99

⁹⁸ Para unidade de ação, ver ARISTÓTELES, “Poética” in: *Poética Classica*. São Paulo: Cultrix, 1981. p.247-248. Para as outras unidades, ver p. 235 e p. 305 (onde sugere que a peça deve ser centrada em um só personagem, uma só época [tempo e espaço], ou uma só ação).

⁹⁹ “Nashville”, escrito por Joan Tewkesbury, dirigido por Robert Altman, EUA, 1975.

diversas visões de diferentes personagens a respeito de um único evento deixam o enredo “inteiro”. Discutir as unidades de uma cena é a base da construção narrativa. Estabelecer quem, quando, onde e o que acontece são perguntas simples que fazemos no momento da criação de uma cena. Agora, manter um olhar atento para a(s) unidade(s) numa escala maior da trama possibilita maior coerência e uniformidade.

- Ironia Dramática¹⁰¹: a ironia dramática trabalha com o princípio da revelação e do reconhecimento; quando o espectador sabe de algo que pelo menos uma das pessoas na tela não sabe (o que cria ironia dramática), chamamos este momento de *revelação*. Em algum momento, o roteirista, naturalmente, deverá criar um momento de *reconhecimento*, onde a ironia dramática se desfaz. A revelação põe o espectador numa posição de superioridade e isso se converte em participação.

Um bom exemplo é a piada, no filme “Cidade de Deus”, onde Buscapé acende um baseado numa folha de seda, a mesma folha onde anteriormente anotou o telefone de uma garota numa padaria: pela decupagem e pela narração, fica evidente para nós que, naquele momento, somos os únicos que sabem o erro que Buscapé está cometendo.

¹⁰⁰ “Rashomon”, escrito por Akira Kurosawa e Shinobu Hashimoto, a partir de contos de Ryunosuke Akutagawa, dirigido por Akira Kurosawa, Japão, 1950.

¹⁰¹ HOWARD, David & Edward MABLEY. *Teoria e Prática do Roteiro*. Rio de Janeiro: Globo, 1996. p. 112

- Preparação e Conseqüência¹⁰²: são artifícios que não são essenciais, mas podem aumentar o interesse do espectador. Uma cena de preparação é quando o espectador e, em geral, os personagens se preparam para uma cena dramática. São comuns em filmes de guerra ou de esportes, como se “aquecesse” a emoção do espectador. Já a cena de conseqüência são aquelas posteriores à cena dramática, onde os personagens e o público “digerem” o que aconteceu.

É comum aqui ser utilizado o efeito de contraste: uma cena com um clima positivo prepara uma cena dramática. Um bom exemplo é a festa de despedida seguida da morte de Bené, no filme “Cidade de Deus”.

- Pista e Recompensa¹⁰³: É um artifício muito comum de amarração.

Um dos possíveis procedimentos para o roteirista unificar sua narrativa é “plantando” (do inglês *plant*), ou seja, sugerindo, antecipando para o espectador o que vai acontecer com os personagens. Um outro uso comum é de uma informação que parece irrelevante no início da trama se transformar em algo essencial no decorrer dela. A idéia é que o espectador que conseguir acompanhar a lógica da narrativa, decifrando as pistas, será ou se sentirá recompensado por participar do jogo.

¹⁰² Op. Cit., p. 116

¹⁰³ Idem, p. 118

A dificuldade do roteirista é distribuir tais pistas ao longo da narrativa, primeiro sem comprometer o desenvolvimento dela, tornando-a previsível, e segundo sem deixá-la indecifrável. É de fato um jogo: o espectador sairá contente se conseguir decifrar as pistas dadas pela narrativa, mas ficará frustrado se sentir sua inteligência menosprezada pela obviedade ou pela obtusidade. Tal grau de unificação necessita de uma estrutura bem alicerçada; só se pode jogar com o espectador (lhe passando pistas, anúncios, etc.) se soubermos claramente o que vai acontecer.

- Plausibilidade¹⁰⁴: é sinônimo de verossimilhança. Plausibilidade é quando o roteirista encontra caminhos para a resolução de uma trama que venham naturalmente das circunstâncias dela própria. Tem mais a ver com aquilo que é provável dentro da história do que com aquilo que seria possível. Tecnicamente, chamaremos de dados de verossimilhança os recursos usados com este fim de plausibilidade, e de dados de realidade aqueles que inserem informações reais, factuais dentro da narrativa (para que ela nos pareça mais próxima do mundo onde vivemos).

Graças à plausibilidade, tramas aparentemente extraordinárias demais, como “De Volta Para o Futuro¹⁰⁵”, podem se tornar aceitáveis para o espectador,

¹⁰⁴ HOWARD, David & Edward MABLEY. *Teoria e Prática do Roteiro*. Rio de Janeiro: Globo, 1996.p. 128

¹⁰⁵ “Back to The Future”, escrito por Bob Gale, dirigido por Robert Zemeckis, EUA, 1985

através de alguns procedimentos de plausibilidade (como colocar o protagonista para confrontar ou discutir aquilo que é impensável no nosso mundo - uma máquina do tempo, por exemplo).

Mesmo num roteiro próximo do nosso mundo, como CDD, ele demanda uma série de regras, que, em um determinado momento, são compartilhadas pelo espectador, que suspende sua descrença e então passa a compreender o enredo, desde que o autor mantenha as regras. Será que Buscapé nos explica tanto como funciona o tráfico na Cidade de Deus, as regras daquele mundo, apenas como um dado de verossimilhança ou para que “compremos” a guerra que irá se instalar?

CAUSA SUSPENSA

Há um termo que encontramos em Thompson que abarca a maioria dos conceitos e técnicas unificadoras: a causa suspensa (*dangling cause*¹⁰⁶). A causa suspensa seria um evento ou informação que é incluído num momento inicial da narrativa, sem ter um efeito ou resolução imediata, até que é retomado conclusivamente mais à frente. O termo em inglês permite explicar melhor: *dangling* se refere a algo que fica pendente, incerto; logo a *dangling cause* seria

¹⁰⁶ THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood*. EUA: Harvard University Press, 1999. p. 12. Mas, para Thompson, na narrativa clássica, praticamente todos os eventos têm esta disposição. Parece-nos um certo exagero dela, já que há eventos derradeiros na narrativa clássica. Ainda assim, é prático se valer da estratégia de usar eventos em suspensão, como em narrativas seriadas, por exemplo.

aquela causa que, na mente do espectador, se mantém em suspensão, de alguma maneira ressoando e encontrando eco num futuro próximo.

A causa suspensa¹⁰⁷ abarca a maioria das ferramentas unificadoras, pois manter algum tipo de pendência na mente do espectador é a base deles. Podemos listar aqui, entre outros:

- Ganchos¹⁰⁸: é um recurso narrativo de ligação e interrupção, que busca cativar a atenção do espectador, para um evento posterior na narrativa. Muitas vezes é usado como sinônimo de causa suspensa, mas aqui será utilizado quando se referir a uma interrupção e sua conexão com efeito dramático, entre duas seqüências consecutivas (uma depois da outra), mesmo que haja intervalo entre elas (no caso da televisão).
- Prazos¹⁰⁹ & Encontros marcados: os prazos são limites de tempo para realizar os objetivos. Já os encontros marcados sempre envolvem o agendamento de algum tipo de encontro normalmente entre o protagonista

¹⁰⁷ Em FIELD, Syd. *Como Resolver Problemas de Roteiro*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2002, p. 43, ele descreve um evento que chama de “pinça”, que incluído em algum momento do ato II, levaria ao ponto central; e depois, uma outra pinça levaria deste ponto central ao clímax. A técnica descrita por Field não é exatamente clara, mas ele ressalta que pinças são eventos em suspensão.

¹⁰⁸ COSTA, M.C.C. *O gancho - da mídia impressa às mídias eletrônicas*. (Anais do 24. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Campo Grande/MS, setembro 2001 - cd-rom). São Paulo: Intercom, 2001, p. 2. Costa define o gancho como uma ruptura num momento de tensão, que acaba gerando interesse.

¹⁰⁹ Ver THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood*. EUA: Harvard University Press, 1999. p. 78-86.

e outro personagem. A regra geral, na narrativa clássica, é que o personagem realize determinado objetivo bem em cima do prazo (o que gera expectativa) e que o encontro se realize de fato (o que funciona como uma causa suspensa);

- Pistas & Recompensa: Conforme descrevemos, o artifício descrito por Howard e Mabley trabalha com a ideia de plantar pistas para o espectador, o que funciona através de causa suspensa.

Mas nem todos os conceitos e técnicas unificadoras funcionam como uma causa suspensa. Ainda que muitos possam ter mais de uma função, estes elementos normalmente se apresentam dentro de uma outra função específica. Alguns dos procedimentos que listamos anteriormente e que não são necessariamente causa suspensa seriam: unidades; dados de verossimilhança (plausibilidade) e de realidade; tema e motivos.

O UNIVERSO CIDADE DE DEUS E OS DADOS DE REALIDADE E VEROSSIMILHANÇA

DADOS DE VEROSSIMILHANÇA (PLAUSIBILIDADE)

Ser verossímil não passa necessariamente por ser realista. O UCDD, tecnicamente, é construído a partir (ou através) de fatos dados de realidade. Mas os dados de verossimilhança também são importantes. Eles contribuem para que a narrativa mantenha certa coerência interna. Normalmente, esta é estabelecida através de uma relação de causa e efeito, ou seja, se o personagem comete um ato, este deve ser motivado (causa) e gerar alguma consequência (efeito). O trabalho do roteirista é articular uma cadeia coerente entre causas e efeitos (e novas causas e novos efeitos).

No Universo "Cidade de Deus" encontramos a aplicação de dados de verossimilhança. É perceptível, principalmente no longa-metragem CDD, um esforço em se manter esta coerência interna (que, aliada aos dados de realidade, parece contribuir para tornar a narrativa mais crível para o espectador).

Como exemplo, em "Cidade de Deus", temos a cena em que Zé Pequeno toma a Boca dos Apês, no início da segunda fase do filme. Na última cena desta seqüência, Buscapé olha fixamente para uma arma largada por um dos traficantes. A narração dele nos revela a hesitação em usar a arma para se vingar da morte do irmão dele, Marreco, que foi morto por Pequeno.

Esse momento contribui para a verossimilhança do filme: o desejo de vingança de Buscapé é efeito, causado pelo assassinato de Marreco por Pequeno. Se não houvesse esta reação dele, talvez a questão da possível vingança passasse despercebida para o espectador. Mas mostrar que Buscapé naturalmente pensou nisso traz a sensação de que as ações dos personagens fluem naturalmente, de que têm sentido.

Mas nem sempre esse esforço de amarração funciona. No filme "Cidade dos Homens", há uma coincidência que soa providencial demais: num primeiro momento, Laranjinha recebe a chave do apartamento do pai dele, Heraldo (este passa a confiar em Laranjinha). Mas há uma causa suspensa: Heraldo entregou um cheque para Laranjinha, que –suspeitamos- é roubado (o cheque está num outro nome, e Heraldo foi preso por latrocínio).

Mais adiante, a polícia invade o apartamento: o policial anuncia a prisão, pelo cheque roubado; Heraldo vai preso e Laranjinha fica com a chave. No epílogo do filme, Laranjinha relembra que está com chave e sugere que ele, Acerola e o filho deste, Clayton, morem no apartamento, já que foram praticamente expulsos da favela.

A grande questão é que, aparentemente, o cheque roubado foi inserido na narrativa apenas como um artifício para retirar Heraldo da casa e deixar o apartamento livre para Laranjinha e Acerola. A sensação que fica é de algo forçado no roteiro do filme. A necessidade dos roteiristas em resolver os problemas da dupla, ou em construir certa ironia trágica para Laranjinha, passou por cima da verossimilhança, apelando para uma solução previsível.

DADOS DE REALIDADE

Um dos destaques das narrativas do UCDD é a forma com que se vale de dados deste tipo. Podemos analisar livremente a utilização dos dados de realidade

nos produtos do Universo. No curta "Palace 2", o próprio nome do curta foi retirado de uma notícia de jornal¹¹⁰. O longa "Cidade dos Homens" parte de uma informação constatada pela equipe de criação: famílias da favela são desestruturadas, por interferência do crime¹¹¹.

No filme "Cidade de Deus " são usados alguns dispositivos que procuram reforçar os dados de realidade ali presentes; o roteiro se aproxima em alguns momentos do documental, como quando usa caracteres (ou letreiros) identificando diferentes épocas do filme (anos 60, anos 70, etc). Este dispositivo tem sua aplicação mais radical ao final do filme, onde um letreiro avisa: "Baseado em histórias reais". Em seguida, surge a imagem de determinado personagem, ao lado de uma foto de seu correspondente real. Quando é a vez de Mané Galinha, a montagem insere um trecho do depoimento do Mane Galinha real, que foi transmitido no Jornal Nacional (Rede Globo de Televisão), na década de 70.

Também é preciso lembrar que o longa-metragem "Cidade de Deus " e o curta "Palace 2" são adaptações da obra de Paulo Lins, que por sua vez escreveu seu livro a partir de um trabalho de pesquisa¹¹² na favela de Cidade de Deus .

¹¹⁰ Conforme foi analisado na parte I: em fevereiro de 1998, o desabamento do edifício Palace 2, localizado na Barra da Tijuca (zona oeste do Rio), matou oito pessoas. A massa usada na fundação do prédio seguia a mesma receita que aquela usada por Acerola, na história do curta .

¹¹¹ Depoimento do diretor Paulo Morelli , Making of "Cidade dos Homens", 2007.

¹¹² Conforme LINS, Paulo. *Cidade de Deus*. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 1997, p. 549. O projeto de pesquisa no qual ele colaborou foi "Crime e Criminalidade nas Classes Populares", da antropóloga Alba Zaluar. Além desta fonte, Lins confirma que utilizou artigos dos jornais "O Globo", "Jornal do Brasil" e "O Dia".

A narrativa do livro parte de dados da realidade, compartilhados por Paulo Lins: personagens e eventos que ele tomou conhecimento foram adaptados ou serviram de inspiração para o livro "Cidade de Deus". Por sua vez, a narrativa do longa-metragem partiu diretamente deste trabalho de Lins¹¹³. Logo, "Cidade de Deus", livro e filme, compartilham dados de realidade. Alguns exemplos:

- Além de Mané Galinha, o personagem Zé Pequeno, segundo Paulo Lins¹¹⁴, era um personagem conhecido na comunidade da Cidade de Deus;
- O linguajar, as gírias. O livro é prolífico no uso do vocabulário da população da favela nas décadas de 60 e principalmente 70. Isto foi aproveitado no filme¹¹⁵. O termo "cocota", usado por Buscapé para definir sua turma, surgiu nesta época.
- O espaço. A maneira com que o espaço é mostrado no filme (na fase 1, um ambiente rural; na fase 2, uma favela já envelhecida, e uma população coberta por roupas de grifes) corresponde às descrições detalhadas no livro.

¹¹³ Paulo Lins também atuou como uma espécie de consultor para a equipe, conforme MANTOVANI, Bráulio, MEIRELLES, Fernando, MULLER, Anna Luiza; *Cidade De Deus – o Roteiro do Filme*. São Paulo: Objetiva, 2003, p. 12

¹¹⁴ Ver depoimento de Paulo Lins. *Making of "Cidade de Deus"*, Brasil, 2001.

¹¹⁵ Sobre esta questão da linguagem, ver NAGIB, Lúcia. *A utopia no cinema brasileiro: matrizes, nostalgia, distopia*. São Paulo: Cosac Naify, 2006, p. 142-143.

Há alguns recursos delimitados pelo roteiro e seguidos pela produção que também contribuem para o realismo do filme. Este foi rodado em uma locação semelhante à Cidade de Deus (na época retratada no filme)¹¹⁶, logo isso também contribuiu para a construção espacial da favela.

Em diferentes depoimentos dos membros da equipe¹¹⁷ de CDD, é reiterada a liberdade dos atores em relação ao texto¹¹⁸, em especial o diálogo (a mesma técnica foi retomada nos demais produtos do universo “Cidade de Deus”). Isto contribui para tornar as narrativas mais próximas do real. Existe, além desta liberdade de fala, uma isonomia, uma certa semelhança entre os atores e os personagens. Os atores, na sua maioria selecionados a partir dos trabalhos da ONG “Nós do Morro”¹¹⁹.

Esta relação dos atores com seus personagens é revelada dentro da própria narrativa do episódio “A Coroa do Imperador”, quando a discussão em torno da guerra civil na Palestina é usada como gancho para o depoimento dos próprios atores, que comentam episódios violentos das suas vidas (que se relacionam diretamente ao assunto em discussão no episódio, a violência da guerra do tráfico, e como ela se impõe à comunidade).

¹¹⁶ Ver depoimento do diretor Fernando Meirelles. Making of “Cidade de Deus”, Brasil, 2001.

¹¹⁷ Making of “Cidade de Deus”, Brasil, 2001.

¹¹⁸ No making of “Cidade de Deus”, Fernando Meirelles sugere que o ator poderia improvisar, mas atuando dentro de certos limites (“ok, faz de novo, mas agora você precisa falar isso também...”, diz para um ator em certo momento)

¹¹⁹ “Nós do Morro” é uma ONG idealizada por Gutti Fraga, no morro do Vidigal, em 1986, para favorecer o acesso da comunidade ao teatro e a outras artes.

UNIDADES E MOTIVOS NO UNIVERSO “CIDADE DE DEUS”

UNIDADES

O longa-metragem “Cidade de Deus” trabalha com uma unidade de espaço muito clara. As trajetórias dos personagens tem paralelo com o espaço. A Cidade de Deus passa de um ambiente quase rural, nos anos 60, para uma favela escura e labiríntica, no final dos anos 70. Poucas seqüências se passam fora da favela. Enquanto isso, a maior parte dos personagens se vê envolvido na guerra do tráfico.

Já nas narrativas de “Cidade dos Homens”, as unidades de ação e de tempo mostraram-se mais úteis. Generalizando bastante, estas narrativas trabalham com uma unidade de tempo clara: a passagem da infância para a vida adulta dos protagonistas.

No longa CDH, eventos de diferentes temporadas da série são conectados a eventos do filme (em geral através de um mesmo tema). Mas isso pode acontecer também através de imagens graficamente semelhantes. No início do longa, após um diálogo de Laranjinha e Acerola a respeito do aniversário deste último, Laranjinha o abraça. Os dois caminham juntos, abraçados, de costas para a câmera. Desta imagem, há um corte para o E.4, T.1, “Uólace e João Victor”, onde Acerola e Laranjinha caminham na rua de modo semelhante (a composição é praticamente a mesma). Nesta cena, Acerola incentiva Laranjinha a conversar

com um sujeito numa padaria, que supostamente seria o pai dele. Logo, além da conexão visual, temos também uma conexão feita através de um tema em comum (a questão da paternidade).

Em "Palace 2", a unidade de ação é mais decisiva. O curta está limitado e uniformizado pela resolução dos objetivos (e seus desdobramentos) de Acerola e Laranjinha: o curta começa com eles precisando de dinheiro para um show; isto evolui para uma dívida com dois traficantes. A trama se mantém centrada neste problema.

MOTIVOS

Uma outra maneira de manter a narrativa unificada é se valer de motivos. A diversidade de motivos trabalhados dentro de uma narrativa é uma característica possível dentro do Universo "Cidade de Deus".

No longa-metragem homônimo, temos por exemplo o motivo da religiosidade, trabalhado ao longo do filme. Isto pode ser demonstrado quando Buscapé relaciona os eventos da terceira fase do filme usando termos religiosos ("o que era um purgatório...agora virou um inferno..."- referindo-se à guerra entre Pequeno e Galinha). Um outro comentário de Buscapé que se vale deste motivo é quando ele afirma que Pequeno é o "feioso do mal" contra Galinha, que é o "bonitão do bem". Um mundo extremamente moralista, dividido entre o Bem (ao qual se associa a beleza, a bondade e a pureza) e o Mal (associado ao feio, disforme, ao arrogante e presunçoso), se integra ao tema da religião.

Outro motivo que podemos destacar no filme é o da morte como um ciclo. No filme, as trajetórias dos garotos envolvidos com o crime e o tráfico de drogas parecem seguir um ciclo, onde estes garotos amadurecem e morrem muito rápido¹²⁰. Alguns dos personagens que integram o crime em “Cidade de Deus” parecem atender ao seguinte procedimento: eles entram em cena, conhecemos um tanto deste personagem enquanto ele segue seus objetivos, até que o personagem morre. Quando o personagem se nega ou renega de alguma forma a viver do crime, é morto ou por uma “cobra criada” ou quase casualmente (a ponto de ficar a impressão de que há uma instância realmente divina na Cidade de Deus). Como o filme se passa, cronologicamente, em três épocas distintas, diferentes personagens parecem repetir esta lógica.

Quando falamos em “cobra criada”, um exemplo bom é o caso de Bené e Neguinho. Este é um dos traficantes mais espertos de Cenoura (segundo nos informa Buscapé), e por quem assume a Boca dos Apês. Mais tarde, Pequeno toma a Boca dos Apês e deseja matar Neguinho, mas Bené, à sua maneira, impede-o. Depois, Zé Pequeno expulsa Neguinho da favela, após este matar próximo da Cidade de Deus. Novamente Bené salva Neguinho, mas desta vez Pequeno repete uma expressão presente no livro: “quem cria cobra amanhece picado, morou?”. Neguinho, disposto a se vingar de Zé Pequeno, entra armado no baile de despedida de Bené. Num momento onde Pequeno discute com Bené, este recebe acidentalmente um tiro de Neguinho e morre.

¹²⁰ NAGIB, Lúcia. *A utopia no cinema brasileiro: matrizes, nostalgia, distopia*. São Paulo: Cosac Naify, 2006. p. 150

O assunto e o motivo da guerra também se fazem presentes em “Cidade de Deus”, mas não tão vitalmente quando em “A Coroa do Imperador”. Podemos ver isto na escaleta do episódio:

- de 21 a 23, têm-se uma mudança importante: Laranjinha consegue comprar o remédio da avó e assim se livrar do menor que os seguia. Mas um ataque do grupo inimigo de BB, o grupo de Mocotó, prende a dupla na farmácia. Isso serve para a entrada de uma animação explicativa, narrada por Laranjinha e Acerola, sobre o funcionamento do tráfico na favela: o grupo de BB, que domina a parte de baixo da favela e com melhor acesso ao asfalto (e ao mercado consumidor de drogas) vive em guerra com o grupo de Mocotó, que domina o tráfico na parte de cima da favela e luta por um acesso ao asfalto.

Há um trecho importante desta narração:

*“Daí, tem um mato separando [a área do Mocotó da do BB] que era uma área que pegou fogo, que puseram o nome de **Bósnia porque ficou tudo queimado.**”*

Note-se que este trecho não só faz referência ao motivo da aula de história (as guerras, o assunto central do episódio) como antecipa uma cena posterior do episódio, a do noticiário sobre a Palestina, onde outra guerra fora do Brasil é mostrada. Logo, o mesmo dispositivo tem dupla função (motivo e pista). A dupla função de um mesmo dispositivo narrativo é muito comum em obras multiploting,

como o longa “Cidade de Deus”, ou com narrativas rebuscadas como “A Coroa do Imperador”.

O motivo da paternidade unifica a terceira temporada de “Cidade dos Homens” e é retomado pelo longa-metragem. Na série, especificamente a linha narrativa definida para Acerola durante a terceira temporada da série é marcada por sua primeira transa (sem camisinha), pela gravidez precoce de sua namorada Cristiane, pelo nascimento do filho deles e pelo casamento de ambos. Enquanto isso, Laranjinha procura seu pai, primeiro aproximando-se daquele que supostamente o seria, depois o confrontando e tendo a paternidade negada.

Este evento da terceira temporada –a negação da paternidade a Laranjinha- é o motor do personagem durante o longa-metragem. A busca pelo pai é o que ironicamente coloca Acerola contra Laranjinha (eles descobrem que Heraldo, o pai de Laranjinha, matou o pai de Acerola durante um assalto. Ao se aproximar dos traficantes, Acerola tem a chance de vingar a morte do pai e matar Laranjinha, ato que ele não faz no último momento).

Além do mais, é esta busca pelo pai que salva tanto Laranjinha quanto Acerola ao final do filme. Como ambos não têm mais para onde ir, hospedam-se no apartamento abandonado de Heraldo. Do ponto de vista temático, esta unificação entre a série e o longa-metragem é bem articulada. Este recurso temático também parece indicar uma troca de protagonistas: enquanto na série, Acerola teve um ténue papel mais central, no longa-metragem este espaço é preenchido, também de forma ténue, por Laranjinha.

PRAZOS E OUTRAS CAUSAS SUSPENSAS

PRAZOS

Os produtos audiovisuais de “Cidade de Deus” aplicam um tipo de causa suspensa bastante comum: o prazo.

Prazos, normalmente determinados por traficantes, são rotineiros em “Cidade dos Homens”. São a base dramática em especial no curta “Palace 2” (se Acerola e Laranjinha não recuperarem o dinheiro do traficante Nefasto até o dia seguinte, eles serão mortos).

Este recurso reaparece de maneira um pouco menos enérgica, mas ainda assim importante, em “A Coroa do Imperador”, entre outros episódios da série. Aqui temos dois prazos: um mais próximo da linha narrativa de Acerola e outro de Laranjinha. Vejamos trechos da escaleta:

Das cenas 1 a 8: o episódio na sala de aula. Na primeira cena temos a aula de história e o estabelecimento de prazos: os alunos devem pagar R\$ 6,50 à professora para que possam ir num passeio na semana que vêm.

Agora sabemos que em algum momento os personagens irão ao passeio, ou tentarão ir, e isto estabelece a linha narrativa de Acerola.

Das cena 23 a 30, têm-se Laranjinha e Acerola lidando com as conseqüências da mudança: Laranjinha não consegue mais ir à casa da avó, pois ela mora na parte de cima do morro e o grupo do Mocotó tomou a escada que serve de acesso ao asfalto (conforme nos explica mais uma animação).

Como discutimos antes, aqui se acentua a linha narrativa de Laranjinha: levar o remédio para a avó é um prazo que ele deve cumprir. Se Laranjinha não levar o remédio para a avó, ela morre.

Para “A Coroa...”, há então dois prazos, e em “Palace 2”, apenas um. Possivelmente por ser único, o prazo do curta-metragem parece mais determinante para a narrativa do que os do episódio da série. É interessante notar como uma série que trabalha temas e personagens tão originais utiliza um procedimento tão tradicional.

Curiosamente, os dois longas que integram o Universo não se valem de prazos, ao menos deste modo mais clássico como aparece na série.

Em “Cidade de Deus”, provavelmente a causa suspensa mais importante é dada pela própria estrutura narrativa: Buscapé inicia o retorno à década de 60 (do prólogo para a Fase 1) preso em um dilema que pode ser resumido em: de um lado, a polícia; do outro, o bandido. O próprio desenrolar da narrativa nos leva a crer que, em algum momento, o filme irá retornar ao ponto em que Buscapé se encontra encurralado (já que o próprio desenrolar dos fatos e os comentários do narrador nos induzem a isso).

Já o longa “Cidade dos Homens” não determina prazos para seus personagens. Há algumas menções ao fato de que Acerola e depois Laranjinha estão completando dezoito anos, mas isto serve mais como um recurso temático, que indica que eles estão se tornando adultos.

GANCHOS¹²¹

Outro tipo de causa suspensa, o gancho, tem um uso habilidoso no Universo. “Cidade de Deus”, o curta “Palace 2”, “A Coroa...” e outros episódios da série se enquadram neste virtuosismo. Já a terceira temporada da série, parte da quarta temporada e o longa “Cidade dos Homens” fazem usos mais tradicionais do gancho.

Mesmo que no geral seja ousado, ainda assim o filme CDD faz uso de ganchos mais tradicionais, como aquele entre a cena onde a vizinha explica para a mulher do Paraíba uma manobra sexual usando uma banana quente, e o plano imediatamente posterior, quando vemos um detalhe de uma banana sobre uma cama, que é logo esmagada pela pá manejada por Paraíba.

Mas a narração de Buscapé em “Cidade de Deus” parece costurar todo o filme, através de ligações normalmente

¹²¹ Não foi possível detectar nenhum gancho forte entre episódios de “Cidade dos Homens”, nem mesmo na terceira temporada (justamente aquela que procurou manter uma linha narrativa entre os episódios).

bem-humoradas (e que demonstram o virtuosismo que indicamos). Mesmo quando a interrupção entre diferentes seqüências parece uma ruptura muito desestruturante, a narração de Buscapé mostra-se capaz de conectar-las. Como exemplo, temos as seguintes seqüências da fase 1 do filme:

29) *A câmera acompanha a trajetória da bala (a câmera “é” a bala), ricochetando até atingir Alicate (na verdade, o reflexo dele num retrovisor). **Buscapé narra: “o destino de Alicate ficou nas mãos de Deus”.***

30) *Manhã, casa de Maracanã. Cabeleira espia Berenice. Buscapé: **“O destino de Cabeleira ficou na mão de Berenice...e o de Marreco ficou na mão de meu pai”.***

31) *Casa de Buscapé, dia. A mão do pai de Buscapé acerta a cara de Marreco. Segue-se um sermão do pai de Marreco aos dois filhos dele. Quando ele se afasta, Marreco ajeita um lugar para esconder a arma. Buscapé mexe na arma enquanto isso. Marreco o repreende e manda-o estudar, porque ele seria burro e Buscapé inteligente.(...)*

Note que a repetição da metáfora “o destino ficou nas mãos de...” na cena 29 e na cena 30 servem como conexão entre linhas narrativas diferentes (a fuga do ladrão Alicate não tem diretamente algo a ver com a relação do ladrão Cabeleireira e Berenice). E esta repetição tem um efeito cômico quando “ficar nas

mãos de...” alguém passa da metáfora para algo concreto: na cena 31 podemos ver a mão do pai de Buscapé atingindo o rosto do irmão dele, o ladrão Marreco.

Em “Cidade dos Homens”, a diversidade dos ganchos é equivalente. Em “Palace 2”, existe a piada do churrasco de gato, próximo do final do curta. Primeiro, em uma cena altamente estilizada, vemos Acerola e Laranjinha espancando algo ou alguém. A narração da dupla¹²² detalha aquilo que não se vê diretamente na imagem: os ferimentos, a maneira e o local que os golpes acertam. Na seqüência, logo depois, vemos Acerola e Laranjinha entregando um saco para um homem chamado Zé Miao. Ele checa o saco, comentando o tamanho da carne (e aqui entendemos que, na cena anterior, do espancamento, as vítimas eram gatos, e não pessoas).

Acerola e Laranjinha levam o pagamento do abate para Nefasto. Mas nessa mesma cena, vemos o traficante comendo um dos churrascos de Zé Miao, sob o olhar enojado da dupla. Por ironia dramática, a cena tem um efeito cômico: rimos ao compartilhar do nojo de Acerola e Laranjinha, diferentemente do prazer que o traficante demonstra com o espeto de churrasco.

Em “A Coroa...”, as conexões são ainda mais audaciosos. A narrativa é capaz de conectar diferentes níveis estruturais (o épico com o dramático; a ficção

¹²² Mantovani se baseou diretamente em um trecho do livro “Cidade de Deus” para criar esta narração: “Deram a primeira paulada na orelha esquerda, depois baixaram a lenha pelo corpo todo. A cabeça ficou perfurada pelos golpes de um pedaço de pau com um prego na ponta. A íris esquerda saltou do olho (....)”. Na seqüência, Buscapé (e não Acerola e Laranjinha, como aparece no curta) vende a carne de gato para Zé Miao. O trecho encontra-se em: LINS, Paulo. *Cidade de Deus*. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 1997, p. 117.

com o documental). Uma demonstração disto é quando Acerola e Laranjinha visitam alguns amigos que jogam videogame:

- a cena 31 e a seqüência 32: a primeira é a chegada de Acerola e Laranjinha à casa de Quiquito, uma espécie de refúgio da turma dele, onde jogam videogame. A mãe de Quiquito o manda colocar a tv na novela; ele muda o canal e entra um noticiário sobre a guerra na Palestina.

Na cena anterior a este bloco, a cena 30, vemos Acerola e Laranjinha discutindo uma maneira de passar pelo bloqueio dos traficantes e levar o remédio para a avó. Esta cena é conectada com a 31 com a seguinte montagem: primeiro, uma série de planos rápidos, com cortes no eixo, de Acerola gritando e simulando golpes de karatê – esta é a solução cômica dele para passarem pelos traficantes. Entre as rápidas imagens de Acerola aplicando golpes no ar, e até na direção da câmera, entram planos rápidos de personagens de videogame lutando (com as onomatopéias e balões característicos de jogos de luta). Desse ponto passa-se para a cena 31, onde se pode ver Quiquito e seus colegas jogando videogame. Mais à frente, como explicamos no item “A Narração dialética em “A Coroa...”, item 11.1, a narrativa faz a conexão entre a ficção e o documentário através do diálogo dos garotos a respeito da guerra na Palestina, que se confunde com a própria questão da guerra na favela. Os garotos estão fora de quadro durante o diálogo, enquanto a câmera focaliza em imagens da Palestina, mostradas na televisão da sala.

PISTAS

Um exemplo muito engenhoso de pista se apresenta no longa-metragem “Cidade de Deus”. Em alguns momentos do filme, Buscapé expõe quem é determinado personagem, mas interrompe a exposição com uma frase como : “mas ainda não é a hora de contar a história de fulano...”. Ora, esta sentença de Buscapé coloca na cabeça do espectador que, em algum momento, aquele personagem terá sua história narrada, finalmente. Logo, haverá uma retomada, e somos induzidos a acreditar nisso.

Na série “Cidade dos Homens”, E.3, T.1, “Correios”, Birão, o chefe do tráfico, avisa que Acerola não pode deixar de entregar nenhuma carta. Levando em conta que já devemos conhecer a dupla, de pelo menos uma de suas aventuras anteriores (“Palace 2”, e os episódios “A Coroa do Imperador” e “O Cunhado do Cara”), e que toda a situação é apresentada num tom cômico, podemos antecipar que Acerola vai deixar de entregar a carta, justamente aquilo que Birão frisou que não deveria ser feito.

O USO DA NARRAÇÃO COMO RECURSO UNIFICADOR NO UNIVERSO CIDADE DE DEUS

O uso de narração, mais especificamente de um personagem narrador, é uma ferramenta de destaque no universo “Cidade de Deus”. Para falar da

narrativa de “Cidade de Deus”, é preciso analisar a narração de Buscapé; e em “Cidade dos Homens”, a narração da dupla protagonista também é relevante, ainda mais quando falamos em “A Coroa do Imperador”.

A narração tem um princípio unificador básico que é unir eventos e personagens, mesmo que díspares, com certa facilidade. Segundo Mantovani, a narração “...*parece ser realmente um recurso narrativo imprescindível para o filme [Cidade de Deus] acontecer.*” (MANTOVANI, p. 2, 2000). Mas, como o próprio Mantovani complementa mais à frente: “(...) *Mas há filmes em que a narração em off é mais que um recurso narrativo: é uma solução criativa. É o caso de “Goodfellas” [“Os Bons Companheiros”¹²³]* (MANTOVANI, p.2, 2000)

Como veremos principalmente na análise de “A Coroa...”, a narração pode aplicar uma infinidade de técnicas unificadoras.

A NARRAÇÃO DIALÉTICA EM “A COROA DO IMPERADOR”

Como estudamos na Parte II, “A Coroa do Imperador” apresenta duas dimensões estruturais, a dramática (as linhas narrativas de Acerola e Laranjinha) e a épica (a narração de Acerola). Aqui, analisando a escaleta de “A Coroa”, demonstraremos como estas duas dimensões se inter-relacionam, e esperamos, assim, mostrar como a narração pode ser usada como um recurso unificador.

A respeito da narração, levemos em conta que o estilo em que esta se configura em “A Coroa...” pertence, ao menos em uma primeira instância, ao

¹²³ “Os Bons Companheiros”, roteiro de Nicholas Pileggi e de Martin Scorsese para livro de Pileggi, direção Martin Scorsese, EUA, 1990. Mantovani confirmou ter assistido este filme durante a fase de roteirização de “Cidade de Deus”.

roteirista Jorge Furtado. Lúcia Nagib contextualiza esse estilo de narração ao comentar a narração de Buscapé em “Cidade de Deus”:

A posição auto-reflexiva de Buscapé é, na verdade, o que garante o efeito realista da ‘performance’ dos atores. De fato, os diálogos altamente depurados e primorosos do filme (...) não seriam possíveis se o narrador não tomasse para si a função didática de apresentar e explicar os personagens e suas histórias(...) Trata-se, aqui, da auto-reflexividade didática, irônica e bem humorada inaugurada por Jorge Furtado, no curta “Ilha das Flores” (1988), que criou escola e hoje é regularmente exercitado em séries de TV, como “Cidade dos Homens”, derivado de “Cidade de Deus”(NAGIB, 2006, p. 156)

Complementarmente à auto-reflexividade didática citada por Nagib, destacamos o que chamaremos de “narração off dialética”¹²⁴, que é utilizada em “A Coroa do Imperador”. Chamaremos de narração off a voz de um narrador.

Tecnicamente, o termo mais correto a se utilizar seria narração over (pois a voz do narrador está “sobre” a imagem, não pertencendo

¹²⁴ Termo extraído de SARAIVA, Leandro. “Jorge Furtado: representação crítica e códigos dominantes de representação”, In: *Sinopse* (Revista de Cinema) – Dossiê Documentário. n.o 3, ano I. São Paulo: 1999. p. 9.

diretamente à diegese da cena em questão), mas daremos preferência ao termo narração off pois o uso dessa maneira é corrente entre os roteiros voltados para a televisão, e, ainda, o uso de voz off como se fosse over (ou seja, como se tudo pertencesse à diegese) tem usos peculiares no roteiro de “A Coroa...”.

O termo “dialética” não é usado aqui com suas óbvias conotações marxistas. Dialética seria o tipo de narração off que muitas vezes, em conjunto com a imagem e a trilha, estabelece relações de síntese¹²⁵. Buscando um efeito irônico e/ou reflexivo, o narrador fala algo (tese), mas a imagem mostra outra num sentido totalmente novo (antítese), normalmente contrário. A junção da tese e de sua antítese cria um sentido completamente diferente (a síntese). Um exemplo radical é quando, em “Ilha das Flores”, de Furtado, o narrador nos informa, de uma maneira jornalisticamente neutra, que “os judeus são também seres humanos” (o que seria nossa tese), enquanto vemos uma imagem de arquivo de judeus no campo de concentração, esqueléticos, e depois uma pilha de cadáveres deles (o que é a nossa antítese). A imagem dos cadáveres é um pouco mais longa e sem áudio; esta pausa daria espaço para síntese (que aqui nos evoca uma reflexão).

Para entendermos melhor como esta narração off se presta a conectar a dimensão épica com a dramática em “A Coroa...”, precisamos analisar a escaleta do episódio. A primeira coisa que salta aos olhos ao observarmos a escaleta de “A Coroa” é o volume: temos mais de 40 cenas, quando normalmente um episódio de 20 minutos de um seriado na televisão fica na casa das 20, 25 cenas. Essa

¹²⁵ Esta função contrapontual da narração de Furtado, presente em trabalhos como os curtas “Ilha das Flores” (1986) e “”Ángelo Anda Sumido” (1997) , também é essencial quando analisamos “A Coroa do Imperador”.

profusão de cenas é um indício, entre outras coisas, da concentração de informação, características de obras roteirizadas por equipes de criação envolvidas com o Núcleo Guel Arraes, segundo a Yvana Fechine¹²⁶.

Resumo Estrutural – “A Coroa do Imperador”

- Das cenas 1 a 8: começamos na sala de aula. Na primeira cena temos a aula de história e o estabelecimento de prazos: os alunos devem pagar R\$ 6,50 à professora para que possam ir num passeio da semana posterior.

Um detalhe importante que destacamos da escaleta, logo na primeira cena:

Os slides da aula de História, sobre as Guerras Napoleônicas, alternam com brincadeiras dos garotos; muitas vezes os comentários dos garotos se tornam a narração off, que se torna ao mesmo tempo subjetiva e irônica (**a voz off se torna over**). O procedimento se radicaliza a ponto da imaginação de Acerola “transformar” em animação o desenho de uma batalha marítima, que ele faz num caderno.

- De 9, uma seqüência de montagem , até 12, um clipe, temos a construção didática, através da narração de Acerola, de uma relação entre a vida na asfalto (a parte urbanizada e rica da cidade) e a vida no morro. Este bloco termina para

¹²⁶ FECHINE, Yvana. *Influências do Núcleo Guel Arraes na produção televisual brasileira*. (Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Mídia e Entretenimento”), XVI Encontro da Compós, PR, 2007. p. 6-7.

cima, num rap que fala sobre as vantagens de quem mora na favela sobre quem mora no asfalto.

A narração de Acerola é dialética:

Off (Acerola)

Aqui, é a fronteira entre lá e aqui.

Eles ganham muito mas pagam pouco

Eles pagam pouco, e por isso, ganham muito.

Mas eu nunca ia querer morar num lugar assim

Parece uma prisão

O problema daqui é falta de segurança

Eles vivem com grade, câmera, porteiro...que fica te vigiando

E mesmo assim, aqui tem assalto.

Acerola narra isso de maneira bem didática e estabelece um raciocínio muito elaborado sobre a relação entre o aparenta ser e o que é de fato viver em segurança. A dialética aqui é construída da seguinte maneira: enquanto as imagens nos mostram um prédio muito bem protegido, cheio de grades e câmeras, o narrador fala de como aquilo parece uma prisão. Quem está dentro está preso, não está protegido de fato (não vive em segurança, por mais que se cerque de instrumentos de segurança)¹²⁷.

¹²⁷ Este tema foi trabalhado pelo roteirista Furtado, de uma maneira muito parecida, no curta “Ângelo Anda Sumido”, de 1997.

Mais à frente, quando Acerola chega à favela:

Off (Acerola)

Na favela, não tem porteiro, nem câmera, e nem assalto...

Aqui, é a fronteira entre lá e aqui.

O interessante é que a realidade, segundo nos mostra a narração, é mais complexa do que imaginamos pois, quando Acerola chega à entrada da favela, na cena 13, ele é achacado por soldados do tráfico (logo após o rap que fala das vantagens de se viver na favela). De fato, estamos na fronteira, e este episódio é sobre guerras (e luta por demarcação de fronteiras é um dos motivos das guerras).

- Da cena 13 a 17 temos o achaque sofrido por Acerola e as conseqüências dele: ele não pode ir ao passeio da escola, pois levaram o dinheiro. Laranjinha promete dar um jeito e empresta o dinheiro do remédio da avó para Acerola pagar o passeio.

- De 18 a 20 temos um pequeno plano de Laranjinha: ele sobe à boca de fumo e finge para o patrão de tráfico (BB) que foi assaltado. Recebe o dinheiro de pagamento. Quando ele e Acerola estão saindo da Boca, Madrugadão, o gerente, manda um garoto menor de idade seguir a dupla para ver o que está acontecendo. Laranjinha, didaticamente, explica através de sua narração:

OFF (Laranjinha)

Esse garoto é soldado novo, comprou o tênis faz pouco, nem sabe segurar o ferro direito...acha lindo andar trepado...é bucha...vai morrer logo.

Já que aqui não tem polícia, é melhor não desrespeitar os cara do movimento...faz mal pra saúde.

A expressão “faz mal pra saúde” serve de conexão (num estilo tradicional-um gancho entre diálogo e imagem) para a próxima cena, onde Acerola e Laranjinha estão na farmácia;

- de 21 a 23, temos uma mudança importante: Laranjinha consegue comprar o remédio da avó e assim se livrar do menor que os seguia. Mas um ataque do grupo inimigo de BB, o grupo de Mocotó, prende a dupla na farmácia. Isso serve para a entrada de uma animação explicativa, narrada por Laranjinha e Acerola, sobre o funcionamento do tráfico na favela: o grupo de BB, que domina a parte de baixo da favela e com melhor acesso ao asfalto (e ao mercado consumidor de drogas) vive em guerra com o grupo de Mocotó, que domina o tráfico na parte de cima da favela e luta por um acesso ao asfalto.

- da cena 23 a 30 temos Laranjinha e Acerola agora lidam com as conseqüências da mudança: Laranjinha não consegue mais ir à casa da avó, pois ela mora na parte de cima do morro e o grupo do Mocotó tomou a escada que serve de acesso ao asfalto (conforme nos explica mais uma animação).

Assim acentua-se a linha narrativa de Laranjinha: levar o remédio para a avó torna-se um problema mais sério. É possível inquirir que, implicitamente, esta disparada de uma nova guerra entre os grupos de traficantes é consequência da mentira de Laranjinha, pois, após a notícia do suposto assalto, os traficantes de Madrugadão passaram a rondar ferozmente a área, o que pode ter levado ao confronto. O roteiro não faz nenhum tipo de julgamento ou juízo de valor a esse respeito, o que parece positivo para o enredo.

Ainda neste bloco, há a cena 24, importante, que mostra o menor (o soldado novo), agora morto. O tênis dele, que marcava sua ascensão pelo tráfico (um recurso temático), logo é roubado por um outro menor de idade. Esta cena 24 leva a uma animação explicativa sobre a guerra do tráfico, como a do bloco anterior. Aqui, a contextualização com a aula de história é direta, como avisa o off:

“O Mocotó tomou a área do BB, que nem o Napoleão fez com a Rússia.”

No mesmo instante, um slide da aula de história, com a imagem de Napoleão, é sobreposto à animação do terreno da favela. Não só remete ao tema da aula de história, como nos dá uma informação de avanços nos eventos dramáticos da narrativa: Mocotó tomou a passagem de BB para o asfalto, o que vai atrapalhar Laranjinha.

Mais do que fazer referência à aula de história, a inserção de Napoleão leva a uma comparação direta com o que é dito na narração. Esta trabalha com uma chave paródica, imitando o didatismo da aula.

Trabalha-se também com uma analogia com uma aula de história; a tentação inicial é acreditar que isto é feito apenas para tornar o entendimento da guerra do tráfico mais fácil para nós, espectador do asfalto (essa seria uma visão reducionista). Como é possível ver no bloco a seguir, é bem mais complexo do que isso:

- a cena 31 e a seqüência 32: a primeira é a chegada de Acerola e Laranjinha à casa de Quiquito, uma espécie de refúgio da turma dele, onde jogam videogame. A mãe de Quiquito o manda colocar a tv na novela; ele muda o canal e entra um noticiário sobre a guerra na Palestina.

Novamente há aqui uma voz off que se torna over: o comentário dos garotos sobre a guerra do tráfico acaba casando com as imagens do noticiário, como se as narrassem. Neste ponto o roteiro demonstra como a atenção da televisão está voltada para uma guerra externa, longe do Brasil, enquanto há um problema local muito sério, nas favelas do Rio. Surge um efeito de inversão; a fala dos garotos da favela –os próprios atores, e não mais os personagens por eles interpretados¹²⁸- domina as imagens do estrangeiro.

A conversa descamba para pessoas que os garotos viram mortas. Surpreendentemente entra a seqüência 32, que é totalmente documental. A imagem tem uma textura diferente do resto do filme, similar às imagens do noticiário (provavelmente gravada em Dvcam). São os atores quem falam agora,

¹²⁸ A proposta de utilizar os depoimentos dos garotos surgiu do roteirista e diretor César Charlone. Ver Making of “Cidade dos Homens” – Primeira Temporada (2002).

Darlan Cunha, Douglas Silva e companhia, não mais Acerola e Laranjinha e seus amigos.

A ficção dá lugar ao documental, ou no caso, à realidade. Eles narram e comentam o que já vivenciaram a respeito da guerra do tráfico e a relação deles com o movimento: discussões com gente do tráfico, balas perdidas, tiroteios, entes queridos que morreram. Num dos depoimentos mais viscerais, um dos garotos comenta, a respeito dos menores que trabalham para o tráfico, que “chega na hora , mané, nem dos 18 anos num passa...”. Enquanto isso, a imagem se afasta, revelando que o que se assiste (os depoimentos dos atores) está na tela da televisão da sala de Quiquito.

No contracampo, revelam-se todos os garotos, sérios, olhando na direção da tela (e da câmera), como se olhassem para o espectador. Há um momento de absoluto silêncio, sem trilha, sem falas. Note-se como esta pausa funciona de maneira semelhante àquela feita por “Ilha das Flores”, quando a narração fala que “*os judeus são seres humanos*” e, em seguida, temos a cena dos cadáveres destes, em silêncio. O mesmo princípio dialético.

Aqui, o discurso positivista que nos chega, a representação, a narrativa que nos é mostrada na sala de aula, na televisão, “*encobre realidades sem nenhuma graça*” (SARAIVA, 1999, pg. 9). Por isso a ficção pára por um momento e entram os depoimentos dos garotos: para o espectador veja de fato o que é real por trás do discurso que chega para ele.

- de 33 a 36 temos, de maneira geral, uma preparação para o momento de resolução dos conflitos e do problema maior da narrativa (a guerra do tráfico).

Logo na primeira cena deste bloco, o processo de analogia e de narração dialética sofre uma alteração e é feito dramaticamente (sendo mais específico, via diálogo) por Acerola na sala de aula. Aqui a analogia é direta e ironicamente inversa (a narração da aula de história é feita através do vocabulário comum aos garotos da favela).

Logo, Acerola traz a aula de história para a realidade dele, e não o contrário.

Na cena 36, a própria professora entra como narradora; mas a narração fala das guerras napoleônicas, enquanto as imagens passam a mostrar slides da guerra dos traficantes. Como dito antes, trabalha-se de modo análogo a uma aula de história, mas isto não tem como função facilitar para o espectador a compreensão da guerra do tráfico. É uma ironia: o mundo só tem sentido dentro desse discurso, o que nos parece mentira. É por esse motivo que a narração da professora e a seqüência de slides sofrem um corte brusco e retornamos à ação da dupla de protagonista.

- de 37 a 39 temos a resolução: Laranjinha consegue entregar o remédio para a vó dele e a dupla de protagonista pode, enfim, ir tranquilamente ao passeio da escola (e ver A Coroa do Imperador).

Como pudemos notar detalhadamente, há uma profusão de recursos unificadores aplicados em “A Coroa”, através de intervenções épicas, em particular através da narração. Além disso, o uso planejado dos temas e a

diversidade de ganchos favorecem a amarração do enredo. Aqui se têm um dos indicadores mais evidentes de que o que faz a diferença no Universo “Cidade de Deus”, em primeira instância, é o cuidado com sua construção narrativa.

CONCLUSÃO

Na Introdução, afirmamos que a finalidade desta dissertação era demonstrar a importância capital do roteiro na realização de produtos audiovisuais narrativos, e mais especificamente na construção narrativa de um Universo como o de “Cidade de Deus”.

Consideramos primeiramente que, no que diz respeito aos produtos do UCDD, o objetivo foi realizado. Ao longo de três partes, aplicamos técnicas de roteirização e conceitos teóricos de roteiro presentes em manuais e livros sobre o assunto, que nos possibilitaram enxergar como cada narrativa em específico era construída, e quais técnicas ou conceitos eram comuns a estas narrativas.

No Universo “Cidade de Deus”, podemos apontar os seguintes expedientes narrativos como comuns ou regulares:

- Caracterização realista de personagens, inseridos no ambiente das narrativas (normalmente a favela);
- Dupla protagônia (nas narrativas de “Cidade dos Homens”) e multiploting (em “Cidade de Deus”); ou seja, a opção por não focalizar demais a ação em apenas um personagem (fuga do tipo “heróico”);
- Uso freqüente de estruturas e procedimentos épicos, entre eles a narração;

- Centralização em narradores personagens comuns do ambiente das narrativas (Acerola, Laranjinha e Buscapé);
- Combinações de técnicas consideradas modernas (como a improvisação dos diálogos e o uso de recursos da não-ficção) e outras mais tradicionais (como paralelismo e divisões macroestruturais de inspiração aristotélica - como a “Divisão em 3 Atos” de Field);
- Dados de realidade prolíficos, apelando muitas vezes a recursos comuns à não-ficção (como depoimentos reais ou letreiros);
- Procedimentos unificadores ousados, como ironias ou o abuso da voz do narrador.
- A dupla função de um mesmo dispositivo narrativo, comum em obras multiploiting, como o longa “Cidade de Deus”, ou em narrativas rebuscadas como “A Coroa do Imperador”.

Podemos agora definir especificamente cada narrativa, de acordo com suas características técnicas:

- “Palace 2” é uma aventura cômica em curta-metragem. É uma obra derivada do livro “Cidade de Deus” e uma experiência para a realização do longa-

metragem a partir do mesmo livro. O curta apresenta a dupla de garotos Acerola e Laranjinha, duas crianças comuns da favela. A narrativa tem uma unidade dramática delineada por uma linha narrativa simples (os garotos desejam conseguir dinheiro para ir a um show). Tal linha transforma-se dramaticamente a partir da inclusão de um prazo, consequência da ação dos protagonistas: até o dia seguinte, Acerola e Laranjinha devem pagar dinheiro aos traficantes (seus antagonistas) para não morrerem. Acompanhamos o esforço dos garotos para conseguir saldar a dívida; a narração deles reforça este drama, ao mesmo tempo que nos explica o funcionamento do tráfico e das leis de convivência na favela. O curta se encerra com a solução da dívida e com uma pequena sugestão irônica.

- “Cidade de Deus” é um longa-metragem com diversas linhas narrativas centrais (multiploting), dividido em 3 fases temporais, que mostram a evolução do tráfico de drogas na favela de Cidade de Deus. O longa conta com um amplo painel de personagens, dos quais quatro deles se destacam hierarquicamente: o criminoso dos anos 60 Cabeleira; o traficante que domina a favela, Dadinho/ Zé Pequeno; seu inimigo Mané Galinha, que entra para o crime para vingar-se de Pequeno; e o narrador Buscapé, um garoto comum, aspirante a fotógrafo, que observa e convive com estes personagens. A narração de Buscapé conecta eventos diferentes das 3 fases temporais, abre digressões e cria ligações temáticas entre personagens e eventos.

- A série “Cidade dos Homens” conta o dia-a-dia da dupla Acerola e Laranjinha, apresentada no curta “Palace 2”. Formada por 4 temporadas, a série

cobre a passagem dos protagonistas da infância para a idade adulta (há uma certa unidade temporal). Num episódio típico de CDH a dupla vive e narra aventuras ou pequenos dramas provocados pelo confronto ou pela aproximação com o Movimento. As duas primeiras temporadas apresentam linhas narrativas episódicas, com descentralização criativa, enquanto as duas últimas têm um esboço de linhas narrativas contínuas, determinadas por alguma centralização criativa.

Destaca-se como narrativa particularmente complexa o episódio que abre a primeira temporada da série, “A Coroa do Imperador”, por sua estrutura em duas dimensões (épica e dramática), pela arquitetura complexa de ambas e pelos recursos unificadores pouco usuais, como conexões entre ficção e não-ficção e uma narração dialética (que, entre outras coisas, traça um paralelo temático entre as guerras ensinadas na aula de história e aquelas travadas na vida real, seja na televisão, seja na favela).

- O longa-metragem “Cidade dos Homens” é o fechamento dramático, em tom e forma, da trajetória de Acerola e Laranjinha. Narrativamente mais tradicional, o longa unifica as linhas narrativas dos dois protagonistas, através do tema da paternidade. Ele resolve o conflito de Laranjinha em encontrar seu pai, iniciado na terceira temporada da série, e radicaliza o de Acerola, que acaba se tornando uma espécie de pai solteiro. O confronto dos traficantes na favela expulsa a dupla de suas casas e, indiretamente, leva-os à descoberta de que o pai de Laranjinha assassinou o de Acerola, o que coloca um contra o outro. No final, o exílio da favela os une novamente.

Assim, comprovamos como é pertinente e plausível analisar os produtos audiovisuais do universo “Cidade de Deus” a partir da construção narrativa.

SOBRE O UNVERSO “CIDADE DE DEUS”

Retomamos as definições de universo que explicamos na introdução: a primeira e mais importante definição que usamos para chegar ao universo “Cidade de Deus” derivou-se da análise de Gymnich em “Explorando Espaços Interiores: Autoridades narradoras e Mundos Subjetivos em *Jornada nas Estrelas: séries Deep Space Nine, Voyager e Enterprise*.”¹²⁹

A partir deste processo, definimos o universo de Cidade de Deus através de três pontos básicos que os produtos audiovisuais compartilhariam: a) Ambiente; b) Grupos Sociais; e c) Instituições.

Além desta derivação de Gymnich, apontamos como outros fatores delimitadores do universo: obras de ficção, narrativas, que adaptam direta ou indiretamente o livro “Cidade de Deus”; equipes ligadas ao diretor e mentor do longa-metragem CDD, Fernando Meirelles.

¹²⁹ Título original: “Exploring Inner Spaces: Authoritative Narratives and Subjective Worlds in *Star Trek :Deep Space Nine, Voyager and Enterprise*”. In: ALLRATH, Gaby &, GYMNIC. *Narrative Strategies in Television Series*. Londres, Palgrave Macmillan, 2005. p. 62

Dentro destes parâmetros, pudemos ao longo de nosso trabalho comprovar o Universo “Cidade de Deus”, formado pelos produtos audiovisuais citados anteriormente.

O segundo conceito que discutimos a respeito do universo “Cidade de Deus” foi o de narrativa transmídia, definido por Jenkins¹³⁰, conceito que seria possível identificar a partir de dez tópicos, que comprovassem a integração de elementos de uma ficção, dispersos sistematicamente em diferentes meios. Destacamos o tópico 1, que identificava a narrativa transmídia como uma *“uma experiência de entretenimento coordenada e unificada. Idealmente, cada meio gera sua própria e única contribuição para o desdobramento da história”* e o tópico 7, que versava sobre *“a necessidade de um alto grau de coordenação entre os diferentes setores de mídia (...)”* e da necessidade de que *“(...) uma história originada em um meio e seus meios subseqüentes se mantenham subordinadas ao texto original”*. (JENKINS, 2007).

Como dissemos na Introdução, à primeira vista, seguindo o conceito deste ponto 7 de Jenkins, temos uma narrativa transmídia no caso do Universo “Cidade de Deus”, já que as narrativas estariam subordinadas, em maior ou menor grau, a um texto original (o livro “Cidade de Deus”), distribuídas em ao menos dois outros diferentes meios: o cinema e a televisão.

Contudo, precisamos levar em conta o afastamento do texto original: “Palace 2” é muito mais uma obra derivada do longa-metragem “Cidade de Deus” do que do livro, apesar de adaptar trechos deste em sua narrativa.

¹³⁰ http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

Mas a série “Cidade dos Homens” se afasta definitivamente do livro, adequando-se ao ambiente, aos grupos sociais e às instituições descritas na obra literária, mas divergindo dos personagens e dos eventos da mesma. Podemos comprovar isto através de exemplos simples: não há relação direta entre os personagens de “Cidade de Deus” e “Cidade dos Homens”; ainda há eventos presentes em “Cidade de Deus” que não são lembrados em “Cidade dos Homens”, e vice-versa. Logo, não há um esforço claro em se coordenar elementos de uma mesma ficção através dos meios.

Mas, mesmo que não se comprove o UCDD como uma experiência de narrativa transmídia (de fato ele não foi pensado para isso, e uma das evidências são as grandes diferenças entre “Cidade de Deus” e “Cidade dos Homens”), pelos limites extraídos de Gymnich (e nossos complementos a eles) podemos delimitar o Universo, pois a análise dos produtos audiovisuais encontrou tais limites de maneira evidente.

SOBRE A NORMATIZAÇÃO DOS CONCEITOS DE ROTEIRO E DAS TÉCNICAS DE ROTEIRIZAÇÃO

Um dos objetivos da dissertação também era apontar caminhos para a normatização dos conceitos de roteiro e das técnicas de roteirização.

Ao longo deste trabalho, demonstramos que a normatização pode se tornar concreta, a partir, basicamente, do cruzamento dos conceitos e técnicas diferentes, presentes em autores distintos. A partir deste cruzamento,

encontramos diversas semelhanças, o que possibilitou a nomeação de apenas um conceito ou técnica. Acreditamos que o caso exemplar do conceito de linha narrativa (e suas diversas nomeações) é uma indicação deste caminho.

Um comentário pertinente é que a organização da dissertação em três partes aponta a existência de um grupo de técnicas excessivamente valorizadas no campo de estudo, já com muitos conceitos segmentados, que é a Estrutura (isto se comprova pela variedade de conceitos encontrados).

Por outro lado, técnicas dispersas foram concentradas na Parte III da dissertação (Unificação). O interessante é que este termo nem existe, já que Unificação é discutida de um modo muito informal entre os profissionais da área. Mas podemos supor que tais técnicas podem vir a ser devidamente teorizadas.

Apontamos aqui alguns pontos de contato, mas é necessário ainda um grande esforço de pesquisa para que se normatize o campo de estudo do roteiro, de forma mais abrangente. Nossa contribuição inicial foi dada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como propusemos na Introdução, esta análise teve como objetivo maior comprovar a importância capital do roteiro e do trabalho do roteirista dentro do cenário do audiovisual em questão, lançando um olhar incomum sobre tais produtos.

Através deste trabalho, demonstramos que uma análise da narrativa no atual contexto acadêmico não só é possível como necessária. A análise foi

aplicada ao Universo “Cidade de Deus”, mas este trabalho é viável a outros produtos audiovisuais realizados no Brasil.

Mostrou-se aqui como é perfeitamente aceitável que produtos como o longa “Cidade de Deus” e a série “Cidade dos Homens” sejam vistos pela ótica das técnicas e teorias sobre roteiro. Demonstramos, assim, a importância da análise da construção narrativa, do mesmo modo que são importantes as análises convencionais, tais como as sociológicas, estruturalistas ou estéticas.

Sendo mais claro, a hipótese que comprovamos aqui é que os produtos do Universo “Cidade de Deus” não são valorizados por aquilo que eles têm de mais importante: a qualidade de sua construção narrativa. Fazer um filme sobre a favela, ou uma série a respeito das relações entre o morro e o asfalto, não é o bastante para se ter um produto audiovisual de sucesso.

Com isto, esta dissertação contribuiu para o desenvolvimento dos estudos da narrativa. É um dado fundamental compreender a narrativa para compreender a produção audiovisual contemporânea.

O mercado já se deu conta deste valor. Na Introdução, debatemos o fato de que o roteirista tinha um papel secundário em relação a outras figuras da equipe, principalmente no caso do Brasil. Isto já está mudando. Hoje, no exato momento em que escrevemos esta Conclusão, o nome do roteirista Bráulio Mantovani (cujo trabalho foi analisado nesta dissertação) surge em destaque nos créditos de lançamento do filme “Última Parada 174¹³¹”.

Agora falta apenas a academia trilhar o mesmo caminho. Buscamos mostrar que isso é possível.

¹³¹ “Última Parada 174, dir. Bruno Barreto, Brasil, previsão de lançamento em 2008.

BIBLIOGRAFIA

ALLRATH, Gaby & GYMNICH. *Narrative Strategies in Television Series*. Londres: Palgrave Macmillan, 2005.

ARISTÓTELES. "Poética" in: *Poética Classica*. São Paulo: Cultrix, 1981.

AUMONT, Jacques. *A estética do filme*. Campinas: Papirus, 1995.

BALL, David. *Para Trás e Para Frente*. São Paulo: Perspectiva, 2006.

BENTES, Ivana. *O copyright da miséria e os discursos sobre a exclusão* (Revista de Cinema e Outras Questões Audiovisuais- n.o 33- Cinema de Poesia). Rio de Janeiro: Aeroplano, 2003.

BETTENDORFF, M. Elsa & PRESTIGIACOMO, Raquel. *La ventana discreta - Introducción a la narrativa filmica*. Buenos Aires: Actuel, 1997.

BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. 5a ed. Madison: University of Wisconsin, 1987.

BORDWELL, D. The classical Hollywood style, 1917-60. In: BORDWELL, David, STAIGER, Janet e THOMPSON, Kristin. *The classical Hollywood cinema: film style and mode of production to 1960*. Nova York, Columbia University Press, 1985.

BRIGGS, Asa & BURKE, Peter. *Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

BURNIER, Luis Otávio. *A arte de ator: da técnica à representação*. Campinas: Unicamp, 2001.

CHARNEY, Leo & SCHWARTZ, Vanessa R. (orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

CHION, Michel. *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós, 1998.

COMPARATO, Doc. *Da criação ao roteiro*. RJ: Rocco, 1995.

COSTA, M.C.C. *O gancho - da mídia impressa às mídias eletrônicas*. (Anais do 24. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Campo Grande/MS, setembro 2001 - cd-rom). São Paulo: Intercom, 2001.

FECHINE, Yvana. *Influências do Núcleo Guel Arraes na produção televisual brasileira*. (Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Mídia e Entretenimento”). Paraná: XVI Encontro da Compós, 2007.

FIELD, Syd. *Manual do roteiro*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

FIELD, Syd. *Como Resolver Problemas de Roteiro*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2002.

FURQUIM, Fernanda. *Sitcom: definição & história*. Porto Alegre: FCF, 2005.

FURTADO, Jorge. *Astronauta no Chipre*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1992.

GIDDENS, Anthony. *Serialidade* (in *A constituição da sociedade*). São Paulo: Martins Fontes, 2003.

HOWARD, David & Edward MABLEY. *Teoria e Prática do Roteiro*. Rio de Janeiro: Globo, 1996.

LENHART, Wendy G. "Plot Units and Narrative Summarization" in: *Cognitive Science 4* 1981. (disponível na Unicamp- Biblioteca Central).

LINS, Paulo. *Cidade de Deus*. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 1997.

LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

MACHADO, Arlindo. *A televisão levada a sério*. São Paulo: SENAC, 2000.

MANTOVANI, Bráulio, MEIRELLES, Fernando, MULLER, Anna Luiza; *Cidade De Deus – o Roteiro do Filme*. São Paulo: Objetiva, 2003

MCKEE, Robert. *Story*. Curitiba: Arte & Letra Editora, 2006

NAGIB, Lúcia. *A utopia no cinema brasileiro: matrizes, nostalgia, distopia*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

PALLOTTINI, Renata. *Dramaturgia de televisão*. São Paulo: Moderna, 1998.

PALLOTTINI, Renata. *Introdução à Dramaturgia*. São Paulo: Ática, 1998.

PROPP, Vladimir I.. *Morfologia do Conto Maravilhoso*. Tradução de Jasna Paravich Sarhan. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1984.

ROSENFELD, Anatol. *Teatro Épico*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

SARAIVA, Leandro. *“Jorge Furtado: representação crítica e códigos*

dominantes de representação” (Sinopse - revista de cinema – Dossiê Documentário . N.o 3, ano I. São Paulo: 1999).

SARAIVA, Leandro; CANNITO, Newton . *Manual de Roteiro - ou Manuel, o primo pobre dos manuais de roteiro*. São Paulo: Conrad, 2004.

SCHANK, Roger e Robert Abelson, *Scripts plans goals and understanding*, Hillside, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, , 1977. Tan, Ed S.. *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*. Tradução de Barbara Fasting. Mahway, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 1996

STAM, Robert. *O espetáculo interrompido: literatura e cinema de desmistificação*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Campinas, Papirus, 2003

THOMPSON, Kristin. *Storytelling in Film and Television*. EUA: Harvard University Press, 2003.

THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood*. EUA: Harvard University Press, 1999.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. 2 ed. Campinas: Papirus, 2002.

VIDAL, Gore. *"Quem Faz o Cinema?"* (In: *De Fato e de Ficção — Ensaios Contra a Corrente*). São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

XAVIER, Ismail. *O Discurso Cinematográfico: A Opacidade e A Transparência*. 3ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

ANEXOS

CIDADE DE DEUS (ROMANCE DE PAULO LINS) – Análise da narrativa

Estrutura do livro (“visão macro”)

- O livro tem 539 páginas (contando da citação da Paulo Leminski até o último trecho, onde Tigrinho solta pipa) .O livro é dividido em 3 partes; não existem capítulos propriamente ditos, mas há uma divisão em trechos de meia página a até 6, 7 páginas; esta divisão é feita pelo autor, simplesmente pulando linha. O livro é constituído por 442 trechos feitos dessa maneira.

-Alguns trechos são divididos pela indicação ***. Ela normalmente é utilizada para indicar passagem de tempo ou uma mudança na linha de ação. O uso desta indicação é compulsório; cabe questionar o autor quanto ao seu uso.

- Nas páginas 11 (pensamentos de Barbantinho e Busca-pé & o surgimento dos cadáveres no rio), 16 (descrição da Cidade de Deus antes da construção do conjunto habitacional) e 24 (o Trio Ternura assalta o caminhão de gás), por exemplo, há uma indicação de que aqueles trechos são capítulos, pelo uso de caixa alta na letra inicial (procedimento que se retorna no trecho inicial da segunda e da terceira parte, nas páginas 205 e 389).

- O que une dramaticamente os trechos de cada uma das partes maiores é o foco em um personagem e a morte dele encerrando cada parte. Temporalmente, há ao menos um natal, Ano Novo ou Carnaval em cada uma das partes do livro (para indicar algum avanço temporal)...

(I)

(II)

_____ (A) _I_____ (B) _I_____ (C)____(D)____

I- CABELEIRA
(200 PÁGINAS)

II- BENÉ
(184 PÁGINAS)

III- ZÉ PEQUENO
(159 PÁGINAS)

- (A) – Morte de Cabeleira (na pg. 201)
- (B) – Morte de Bené (na pg. 383)
- (C)- Morte de Mané Galinha(na pg. 503)
- (D) Morte de Zé Pequeno (na pg. 547)

Análise das partes

- A hierarquia entre os personagens muda entre as partes, com a progressão dramática e temporal do livro:

- Na parte 1, o foco do narrador é maior (mas não exclusivo) em Cabeleira; como podemos notar, ela é a parte maior do livro; isso se deve principalmente a quantidade enorme de informações expostas a respeito da Cidade de Deus.

- Na parte 2, apesar de Bené nomear a parte, o foco fica equilibrado entre ele e Zé Pequeno, em sua ascensão; nesse sentido a segunda parte é mais complexa. Aparentemente é o trecho que contém mais episódios fechados (?)

- Na parte 3 há um equilíbrio da narração entre Zé Pequeno e Mané Galinha. Por vezes este parece assumir uma posição de protagonista (possivelmente o fato dele agir como um justiceiro gera empatia no leitor). Mas Zé Pequeno e seu final

melancólico tomam a parte final do livro. Curiosamente, esta é a menor parte do livro, mas se analisarmos mais detalhadamente, fica evidente que é a que tem mais ação dramática (nesta parte se concentra a guerra entre Galinha e Pequeno).

- A evolução de Dadinho e sua “transformação” em Zé Pequeno (ascensão, apogeu e queda) formam o mais forte arco dramático maior dentro do livro. A trajetória dele traz certa unidade ao livro.

- Há ainda arcos fechados, episódios, dentro de cada uma das partes maiores, como: o esquartejamento do bebê, a banana quente, o golpe do portão, a morte do traficante de armas etc. Estes episódios variam em duração e extensão; alguns se estendem ao longo de uma parte, outros ao longo do livro (como a trajetória de Ari).

Estrutura temporal

- O livro apresenta uma estrutura temporal interessante, no que diz respeito à “amarração” feita entre a primeira e a segunda parte do livro, uma estrutura em “espiral”. Ela é feita através do evento que chamamos de “cadáveres boiando no rio”. Este evento está no início do livro, no trecho que vai da página 11 a página 15. Aqui temos os personagens de Barbantinho e Busca-pé fumando um baseado na beira do rio e sendo surpreendidos pelo rio que se tingiu de vermelho e por cadáveres que descem o rio. Aqui, a dupla de garotos já é adolescente; quando o

narrador retoma o foco sobre eles, é para falar deles já na infância (páginas 18 a 22). Logo, o livro não se apresenta numa ordem cronológica. O evento se repete de maneira fantástica nas páginas 176-178 (logo após a dupla ter uma espécie de visão no Gabinal). A descida dos cadáveres no rio só será explicada no início da parte 2, com a ascensão de Zé Pequeno (páginas 224 a 225- Pequeno mata alguns caras que brigaram com Bebê mais César veneno e seus homens da boca Lá de Cima. Note que esta é a terceira vez que o mesmo evento é mostrado, mas aqui sobre outro ponto de vista).

Impressões/ comparações:

- O Busca-pé do livro é mostrado como uma referência positiva de alguém da comunidade: quando criança garoto estudioso e trabalhador, torna-se retratista, após muito tempo como líder comunitário. Ele é relativamente “fora” do movimento, cometendo apenas um pequeno delito (falsificar contracheques do pai de Katanazaka, pg 316). Tudo isto deve ter contribuído para sua escolha como fonte inspiradora do narrador do filme. Em particular, o fato dele ser um retratista, o que é favorável a uma obra cinematográfica (há um olhar fotográfico mais afastado do que assistimos; isto também o que é decisivo no clímax do filme, quando Busca-pé escolhe qual foto vai lhe ajudar)

- Somente após resumir o livro podemos notar a volume absurdo de linhas de ação e de personagens. Seria possível criar uma série de filmes em torno do livro. A escolha de um narrador para “amarrar” o filme pode ter sido motivada em parte por essa questão: uma voz épica permite condensar muitos eventos, de maneira sintética.

- Outro fator que contribuiu para a criação de um narrador é o fato de que no livro há um procedimento comum do autor: antes (ou um pouco depois) de um personagem morrer, o narrador nos expõe a biografia deste personagem (por exemplo, a morte Aristóteles, páginas 343 a 347). Uma das formas de fazer isso numa adaptação para o cinema seria utilizar-se de um narrador

- o equilíbrio entre as tribos também pode ser discutido: bandidos, policiais, cocotas, nordestinos. O Busca-pé de CDD livro é um cocota, garoto classe média-baixa da favela, branco, cabeludo e fã de rock'n'roll. A não ser pela cor de pele (ou justamente por isso) ele não difere essencialmente do narrador do filme.

- o livro tem uma “quarta parte”, que vai da morte de Mané Galinha (página 503) até a morte de Zé Pequeno (final do livro, página 547). Estas 44 páginas são dedicadas a uma investida brutal da polícia à Cidade de Deus, onde esta polícia se apresenta como extremamente brutal.(vide a ação de tenente Cabral, que na página 477,478 manda que uma viatura passe diversas vezes sobre a cabeça de um bandido; ou então o massacre da boca dos Apês, segundo plano de vingança pessoal do sargento Moraes, página 256, 527). Acontece muita coisa nesse intervalo de 40 páginas. No filme o intervalo entre as duas mortes é condensado. Se mantido na proporção do livro, poderia haver um efeito anticlimático. Mas cabe aqui o questionamento: a polícia do filme parece corrupta, atrapalhada e ausente, mas ela é menos bárbara que a do livro?

- curiosamente, na primeira edição do livro há um trecho onde a população se rebela contra a polícia (páginas 510, 512, 515 e 516) e transforma um cortejo fúnebre num protesto. Este trecho foi suprimido na edição mais recente. Qual foi o critério do autor para essa supressão?

- a questão da violência também é crítica. Não podemos dizer numa primeira análise que o filme de Cidade de Deus não seja violento. Mas o livro narra detalhadamente muitas atrocidades; a variação de tom no livro é ampla, mas é marcante como em alguns momentos instala-se o terror (o exemplo latente são os corpos que bóiam no rio, que servem de “amarração” temporal entre as partes 1 e 2 do livro). Houve por parte dos produtores de Cidade de Deus a busca por algum limite, pela contenção de algum exagero?

- Podemos também questionar o caráter de Zé Pequeno no livro e no filme. Dentro do livro, o personagem de Zé Pequeno tem uma trajetória mais complexa. Ele não mata ninguém no episódio do motel, apenas dá tiro no braço de um sujeito que reage, e sai dando cambalhota, por uma janela (no livro o episódio do motel só ganha destaque quando sai nos jornais ao lado da notícia do homem que trucidou o próprio filho recém-nascido e de um homem que é decapitado, página 90). No episódio em que Zé Pequeno manda um menor ir estudar ao invés de ficar no tráfico, ele faz isso pois o garoto lembra Bené (e por isso mesmo Zé Pequeno obriga o garoto a cantar “Sociedade Alternativa”, música preferida de Bené) Mais tarde, quando Zé Pequeno é preso e mais tarde solto, ele aprende a ler com a mulher de colegas do crime no Realengo. Agora, o Zé Pequeno do filme comete as atrocidades do motel ainda quando criança, não fica clara a motivação dele em mandar o garoto estudar e em nenhum momento se mostra este esforço positivo dele em procurar estudar. Devemos checar se possivelmente a própria duração do filme impediu este aprofundamento do personagem (no caso do episódio do garoto que lembra Bené, perderia-se muito tempo explicando isso); o evento do motel é importante para o filme como um todo; ele funciona como a instalação do conflito central do filme (a trajetória do crime na CDD). Mas não é impossível que os autores tenham dado uma dimensão mais “rasa” ao personagem; cabe aqui a questão: como eles enxergavam Zé Pequeno? Em todo caso, tanto no livro quanto no filme ele era capaz de atos muito cruéis (como estupro da noiva de Mané Galinha).

- fusão de personagens. Um exemplo: o Cenoura do filme é na verdade a junção de três personagens do livro: o próprio Cenoura, Gordurinha (vapor esperto de Mane, que vive com uma toalha no ombro, para limpar suor, apresentado em 438-439) e Manguinha (o amigo que tem que matar Aristóteles, página 347 a 350)

- Acerola e Laranjinha são personagens terciários, dois garotos que vivem fumando maconha e ajudando deus e o mundo ao longo do livro (veja páginas 34, 195 (onde Laranjinha checa as redondezas de um local a ser assaltado por Cabeleira), 222-223, onde a dupla pára um carro para levar bené ao hospital, e os comentários dos dois na página 461) . São sujeitos “boa-praça”. Eles gastam boa parte do tempo deles nisso, vivendo numa espécie de região limítrofe com o movimento. Este deve ter sido o principal motivo para o Bráulio batizar os personagens da série Cidade dos Homens com este nome.

- página 149: Laranjinha espanca um garoto de recados de Marreco (este implica com Laranjinha; quer mandar a alma dele ao diabo). Acerola recomenda que Laranjinha saia da CDD (Laranjinha se recusa). Este episódio é mote para o conflito central do personagem Laranjinha, na terceira temporada de Cidade dos Homens.

- página 219 a 222: narrador explica o funcionamento das bocas da Treze e as dificuldades desta, por não ter acesso ao asfalto. Este tema aparece no episódio “A Coroa do Imperador”, na série CDH. (Jorge Furtado leu o livro? Foi idéia do Fernando Meirelles?). Há uma demarcação de território pelos traficantes e a liberação de assaltos na região do inimigo (isto é descrito na página 429).

- O episódio do roubo do portão (página 260-263, golpe X Escorpion 1, aplicado por Jorge Gato), que foi escolhido para o centro do enredo do curta “Palace II”, pode ter sido escolhido pelo roteirista por tratar de uma dimensão “menor” que não

tem espaço dentro do filme: os pequenos trambiques que boa parte das pessoas da favela costumam fazer para sobreviver. Também por isso no clímax do curta conta também com o episódio da morte dos gatos (ver página 117, 118). O modo que ele é narrado no curta emula exatamente a maneira que Paulo Lins o apresenta no livro.

- o livro se presta a narrar o surgimento do que hoje conhecemos como Comando Vermelho. Basicamente isso é feito quando personagens da Cidade de Deus vão parar na prisão (como é o caso da morte de Marimbondo na prisão, página 271-273, mesmo trecho onde é explicado o contato de presos políticos e comuns; e na prisão de Zé Pequeno, página 528-529). No filme o ambiente da cadeia está ausente. Trabalhar com esse ambiente no filme seria, possivelmente, uma perda de foco.

ESCALETA “PALACE 2”

- 1) Créditos (massa, silhueta vermelho e preta)
- 2) Frente da escola, dia. Acerola e Laranjinha conversam sobre conseguir dinheiro para ir ao show do “Só Pra Contrariar”
- 3) Laranjinha e Acerola seguem conversando num dos corredores da favela. Laranjinha leva uma “quentinha nas mãos”.
- 4) Noutro corredor, Acerola discute com Laranjinha o quanto é uma “roubada” levar quentinha para traficante.
- 5) Barraco (área isolada) ouve-se, em OFF, Nefasto compondo um rap. Acerola e Laranjinha se aproximam do barraco e entregam a quentinha para Nefasto, Acerola quer ir embora logo, mas Nefasto solicita a ajuda deles. Acerola ajuda no rap e, para nossa surpresa, Nefasto gosta. Laranjinha recebe dinheiro e “passa” no rosto de Acerola.
- 6) Na seqüência, Acerola comenta que Laranjinha ainda vai entrar numa “furada”. Laranjinha defende-se, dizendo que Nefasto “é soldado, mas tem moral com o dono”.
- 7) Corta-se para cena do dono passando sermão em Nefasto, Madrugadão e um 3º soldado. O dono reclama que um “avião” perdeu a mercadoria, Nefasto ganha um tapa na cara.

8) Num balanço (campo/contracampo) Acerola e Laranjinha elencam as possibilidades para conseguir dinheiro.

9) Seqüência de MTG. Narrada por Laranjinha, onde este narra à história de Cibalena, garoto que trabalhava de fogueteiro.

10) Narração de Acerola interfere na narração de laranjinha, perguntando se Laranjinha “esqueceu o que aconteceu com ele” (Cibalena). Vê-se a sequencia onde Cibalena é perseguido por 2 soldados. OFF de tiros.

11) Outra viela da favela uma mulher ajeita o portão na entrada da sua casa. Laranjinha concluiu, para Acerola, que não vai ser “aviãozinho”. A mulher pede a ajuda para Acerola e Laranjinha fecham a chumbação do portão, quando a mulher sai, Acerola avisa Laranjinha que o plano dele é o Palace 2.

12) Seqüência de MTG, narrada por Acerola vemos detalhes dele e Laranjinha fazendo a massa para o portão. Acerola explica que na mistura vai areia de praia, o que “todo mundo sabe que desmorona”.

13) Acerola e laranjinha terminam de chumbar o portão, a mulher* paga e Acerola “esfrega” o dinheiro na cara de Laranjinha (como este faz no item 5).

(* parece que ela se chama Naná, Acerola a chama assim).

14) Acerola e Laranjinha pegam um ônibus. Acerola narra as vantagens do “Palace 2” (ficar longe do movimento, o principal)

15) Acerola e Laranjinha, um atropelando o outro, explicam para um serralheiro como é o portão (de Dona Naná). Fecham negócio.

16) De volta ao ônibus, Laranjinha e Acerola comemoram, Acerola narra; “negócio fechado, era só voltar para nossa área, buscar a mercadoria”.

17) Durante o anoitecer, Acerola e Laranjinha tomam suquinho na laje de uma casa, Acerola: “Só que a gente tinha que dar um tempo e esperar anoitecer pra não ser visto por ninguém do movimento, Porque eles não gostam que ninguém rouba na favela”.

18) Noite, casa de D. Naná Acerola e Laranjinha arrancam o portão, ruidosamente. A luz acende e da casa sai D, Naná, seguida de Madrugação (na trilha toca versão rap de “ciranda, cirandinha”

19) Master Shot, do amanhecer na favela.

20) Laranjinha com Acerola atrás, carrega o portão. Em paralelo, se aproxima Nefasto. Quando Laranjinha e Acerola avistam Nefasto, se assustam. A dupla se enrola, Nefasto, doidão, manda laranjinha fazer um aviãozinho. Acerola briga com Laranjinha por pegar os papelotes.

21) Outra viela. Laranjinha e Acerola seguem... surge Madrugação, intima-os; manda os 2 colocarem a mão para “levar picoco”. Nessa Laranjinha abre a mão, revelando os papelotes. Madrugação toma os papelotes, faz a dupla jurar que vai repor o “portão do seu Madrugação” e manda-os embora.

22) A dupla briga enquanto chumbam o portão, Acerola se mostra preocupado com o dinheiro que agora devem para Nefasto. Laranjinha diz que Nefasto “é seu chegado” e que vai bater um papo com ele.

23) Casa de Nefasto. Enquanto este está no sofá, a dupla tenta se explicar (atropelando-se). Nefasto dá como prazo até o dia seguinte.

24) Seqüência de MTG. de laranjinha e Acerola andando pela favela, “perdidos”.

25) Passarela, noite. Acerola e Laranjinha a sobem, com paralelepípedos em mãos. Acerola informa: “vamos ter que dar outro golpe... e rapidinho” OFF de

Acerola segue explicando o novo plano os 2 brigam novamente e, acidentalmente, soltam o tijolo, ruído de freadas e carros batendo, a dupla foge.

26) Detalhe dos olhos dos dois através de uma janela de um bar. Acerola explica o golpe do “Balão apagado” – relembra lei de não roubar na favela e o prazo do Nefasto.

27) Acerola e Laranjinha espreitam um bêbado, que se afasta do bar. De repente, um grupo de moleques surge e fazem o Balão apagado. Em seguida, o grupo é confrontado por Nefasto. Acerola e Laranjinha assistem escondidos, a Nefasto atirando no pé de um. Ao ver a cena, Acerola afirma que “é matar ou morrer”.

28) Série de planos com a imagem borrada, numa fotografia avermelhada, onde se distingue os vultos de Acerola e Laranjinha batendo em alguém (detalhe dos dois). Sons que simulam o movimento de pauladas. A narração de Acerola e Laranjinha identificam o local dos golpes e a violência; “... O primeiro já era, a cabeça da segunda vítima ficou cheio de buraco...” fadeout.

29) No reflexo da poça de sangue. Vemos Acerola mandando Laranjinha buscar sacos plásticos.

30) Manhã porta da casa de Zé Miau. Chama Zé Miau e entregam os sacos com gatos “para churrasco e tamborim” Laranjinha jura não se “meter mais com o movimento”

31) 1º plano de Zé Miau fazendo churrasco. Acerola e Laranjinha dão o dinheiro para Nefasto (enquanto este come um churrasco). Madrugação quer matar os dois, Nefasto tenta ajudar até que o Dono surge e manda Madrugação “ir para pista” e dá um avião para Nefasto. Ele pede para laranjinha e Acerola, eles se recusam e se afasta; até Nefasto oferecer cem reais, a dupla estanca e... se entre olha. Fade out e créditos. (Total 20 minutos).

MONOGRAFIA

O ROTEIRO DE JORGE FURTADO, “ILHA DAS FLORES” E A “COROA DO IMPERADOR”

Disciplina:

TEORIAS E PRÁTICAS DAS ANÁLISES DE PRODUTOS E LINGUAGENS AUDIOVISUAIS

Professores:

Prof. Dr. Rogério Ferraraz

Universidade Anhembi Morumbi

São Paulo, janeiro de 2007

O ROTEIRO DE JORGE FURTADO, “ILHA DAS FLORES” E A “COROA DO IMPERADOR”

1) INTRODUÇÃO

Esta monografia se propõe a tecer uma comparação entre duas obras roteirizadas pelo diretor e roteirista Jorge Furtado: o premiado “Ilha das Flores” (curta-metragem em 35mm, produzido em 1989) e o episódio que abriu oficialmente¹ a série Cidade dos Homens, “A Coroa do Imperador” (escrito em parceria com o diretor Fernando Meirelles e o fotógrafo César Charlone, produzido em 2002).

Os objetivos são estabelecer um padrão de procedimentos narrativos utilizados pelo roteirista e visualizar como procedimentos semelhantes funcionam em diferentes peças audiovisuais. Para isso desmontaremos analiticamente o roteiro de cada uma das obras. Ainda, procuraremos analisar uma certa herança narrativa que o episódio de Cidade dos Homens carrega de “Ilha das Flores”.

1 - O curta-metragem “Palace II”, escrito por Bráulio Mantovanni para a série “Brava Gente”, da Tv Globo, foi a primeira aparição da dupla de personagens Acerola e Laranjinha, mas não é considerado pela equipe como o primeiro episódio da série. Ainda, dentro do contexto narrativo do programa, “A Coroa do

Imperador” tem um sentido de abertura de uma série bem mais forte que “Palace II”

2) JORGE FURTADO

Jorge Alberto Furtado é gaúcho e nasceu em 1959. Da sua própria maneira, ele participou de uma fase importante do audiovisual brasileiro, que foi a do movimento do vídeo independente do final dos anos 70 e início dos 80 . Seu trabalho primordial foi criar a Casa de Cinema de Porto Alegre, pólo de produção cinematográfica de roteiros “bons e baratos”, segundo o próprio Furtado, aliando-se a nomes como Giba Assis Brasil e José Pedro Goulart.

Este pólo despontou no início da década de 80 com a produção de curtas-metragens premiados como “O Dia em que Dorival encarou a Guarda”, “Barbosa” e o nosso objeto de análise e maior sucesso desta fase, “Ilha das Flores”.

Estes curtas tinham em comum: a) o fato de se encaixarem na tendência, em voga na época, de unir aspectos documentais e temáticas sociais e políticas com a exploração de recursos expressivos dos novos meios audiovisuais, no caso o vídeo e a televisão, buscando criar peças “concentradas” (que apelasse a uma montagem vertical, como diria Eisestein, onde se utilizaria o maior número possível de recurso -como trilha, narração e letreiros- por tempo de filme); b) exercícios de metalinguagem dos meios e de auto-referência das obras; c) exploração de citações, da paródia e de construções mais livres e menos presas a modelos dramáticos de narrativa.

Tais características basicamente vão de acordo com o pensamento do diretor e produtor Guel Arraes, responsável por um núcleo importante na Rede Globo de Televisão, que começou a operar neste mesmo período e que produziu obras como “Tv Pirata”, “Armação Ilimitada”, “Doris para Maiores” e “Comédia da Vida Privada”, todos com participação de Furtado. Mais tarde este mesmo núcleo supervisionaria a criação de “Cidade dos Homens”.

Podemos então polarizar o trabalho de Furtado em dois momentos distintos da carreira do roteirista: em uma ele é um cineasta independente, que funda a

Casa de Cinema de Porto Alegre. Aqui Furtado “explode” com o curta Ilha das Flores, que se torna uma espécie de “hit” nas escolas e festivais de todo o país. Em outro ele já é um dos roteiristas mais requisitados da televisão, trabalhando há muito tempo na Tv Globo, como uma das peças-chaves do núcleo de Guel Arraes. E nesta fase Furtado é chamado para escrever o primeiro episódio da série Cidade dos Homens, adaptando o universo cinematográfico do longa “Cidade de Deus” e retomando personagens criados pelo roteirista Bráulio Mantovanni. Mostraremos aqui como estes dois momentos tem uma conexão muito clara no trabalho do roteirista.

A questão que gostaríamos de nos ater agora é se existe um texto “estilo Jorge Furtado”. Em seu livro “Astronauta no Chipre” e em palestras, Furtado já comentou que sua formação de jornalista o ajudou muito no trabalho de roteirista, principalmente na maneira de trabalhar o texto e nos tipos de informação a que dava atenção. Algo que podemos alegar é que essa formação também criou uma preferência dele em trabalhar com narração em off e, conseqüentemente, com a forma épica de uma peça audiovisual.

É possível destacar aqui, para efeito de análise, o uso do que chamaremos de “narração em off dialética”, pelo autor. Chamaremos de narração em off a voz de um narrador. Tecnicamente, o termo mais correto a se utilizar seria narração em over (pois normalmente a voz do narrador está “sobre” a imagem, não pertencendo ela diretamente a diegese da cena em questão.), mas daremos preferência ao termo narração em off pois ele é usado dessa maneira por Jorge Furtado em seus roteiros, o uso dessa maneira é corrente entre os roteiros voltados para a televisão e ainda o uso de voz off como se fosse over (ou seja, como se tudo pertencesse a diegese) tem usos peculiares por parte de Furtado.

O termo “dialética” não é usado aqui com suas óbvias conotações marxistas. Dialética seria o tipo de narração em off que muitas vezes, em conjunto com a imagem e a trilha, estabelece relações de síntese. Buscando um efeito irônico e/ou reflexivo, o narrador de Furtado fala uma coisa (tese), mas a imagem mostra outra num sentido totalmente novo (síntese), normalmente em sentido contrário. Um exemplo radical é quando, em “Ilha das Flores”, o narrador nos

informa, de uma maneira jornalisticamente neutra, que “os judeus são também seres humanos” (o que seria nossa tese), enquanto vemos uma a imagem de arquivo de judeus no campo de concentração, esqueléticos, e depois uma pilha de cadáveres deles (o que é a nossa antítese). A imagem dos cadáveres é um pouco mais longa e sem áudio; esta pausa é a síntese (que aqui nos evoca uma reflexão).

Quando falamos em forma épica de uma peça audiovisual, estamos nos referindo, segundo Anatol Rosenfeld, a “toda obra – poema ou não – de extensão maior, em que um narrador apresentar personagens envolvidos em situações e eventos.” Narração em off, uso de letreiros e outros procedimentos que sugiram comentários são tipicamente épicos, e serão comumente utilizados por Jorge Furtado em suas obras.

A outra forma de ficção que nos interessa nesta análise é a dita dramática, que, segundo Anatol, é “toda obra dialogada em que atuarem os próprios personagens sem serem, em geral, apresentados por um narrador”. Para nosso estudo, a forma dramática se revelará através das definições de linhas de ações, ou *plot lines*, termo definido por Kirstin Thompson em “Storytelling in the New Hollywood” e que será retomado mais a frente. Plot lines seriam linhas de ação tomadas por personagens ao longo de uma trama, e podemos definir estas através de um personagem e seus objetivos.

Segundo Newton Cannito e Leandro Saraiva, em seu Manual de Roteiro, “Não apenas pode haver falas não-dramáticas [*num roteiro*], que servem como pausa na progressão, mas no próprio cerne de uma cena dramática pode existir uma “voz” não dramática, um comentador servindo de contraponto à ação, um deslocamento do ponto de vista em relação a ela.”

. Esta função de contraponto é essencial quando analisamos a obra de Furtado. O contraponto está presente tanto em “Ilha das Flores” quanto em “A Coroa do Imperador” Agora, a respeito de Furtado, os autores comentam:

“Jorge Furtado, que é um mestre no uso da voz off, disse o seguinte num debate recente sobre o trabalho do roteirista: “Veja se a cena se mantém bem sem a voz off. Se ela se mantém, mantenha também a voz.” Ou seja, deste modo as

palavras não são muletas: a cena não está sendo explicada, mas enriquecida por uma nova dimensão.”

O ponto que Saraiva e Cannito evidenciam aqui é a maneira de Furtado usar a narração em off para dialogar com todas as outras “informações” audiovisuais: diálogos, imagem, trilha, letreiros. A narração em off de Furtado não apenas ilustra o que é mostrado; ele cria muitas vezes relações inusitadas que de fato enriquecem o texto. A narração em off que batizamos de dialética pertence à forma épica e nos permite atingir dimensões narrativas que não seriam possíveis na forma dramática.

Agora nos voltaremos à obra primordial de nossa análise, “Ilha das Flores”.

3) “ILHA DAS FLORES”

Para analisarmos “Ilha das Flores”, usaremos como referência o texto: “Jorge Furtado: representação crítica e códigos dominantes de representação”, do autor Leandro Saraiva.

Saraiva argumenta que Ilha das Flores é um discurso moralista e humanista, através do qual Jorge Furtado critica realidades que merecem ser representadas e julgadas. A instância que importa a nós, aqui, é a narrativa a partir da qual Saraiva chegou a estas conclusões.

Saraiva comenta que o próprio Furtado alegou que “Ilha das Flores é a trajetória de um tomate”, o que é informado pela própria sinopse do filme. Provavelmente esta é uma descrição irônica de Furtado. Não há uma linha de ação dramática do “personagem tomate”, pois ele não é personificado como tal, nem existe um conflito em sua existência. A trajetória aqui não assume um sentido narrativo. Ela tem o sentido paródico, como indiretamente percebeu Saraiva: *“Uma primeira pergunta é: [Ilha das Flores é] paródia do que?”*.

Ilha das Flores pode ser dividido em duas partes. Uma primeira parte domina cerca de dois terços do curta-metragem, que podemos chamar de

conceitual, didática e/ou ensaística; há uma segunda parte, documental (“no sentido das imagens se apresentarem como registro de uma situação de existência independente da produção do filme”). Podemos visualizar ainda um epílogo, lírico, ao final do filme, que se apresenta distinto das partes anteriores.

Um procedimento narrativo estabelecido por Furtado na primeira parte se mantém na segunda parte, e sem o qual esta não faria sentido. Furtado cria uma complexa e engraçada cadeia de raciocínio aparentemente lógico, utilizando uma narração em off totalmente didática, devidamente ilustrada. O raciocínio procura demonstrar, numa narração cheia de idas e vindas, a tal “trajetória do tomate” e, através desta, quais são as etapas do sistema capitalista, incluso uma não prevista, um resto do sistema: o lixo.

Furtado escreveu que poderia levar a sua cadeia de raciocínio da “trajetória do tomate” eternamente. Comicamente, esta cadeia leva a uma pergunta do espectador: “onde esse cara quer chegar com toda essa maluquice?”. De uma forma ou de outra, Furtado precisava levar essa cadeia a algo.

E ele leva. Este procedimento se revela primeiramente paródico, pois aqui o autor brinca com o excessivo positivismo das narrações documentais e televisivas. O procedimento é também dialético, pois ao mesmo tempo em que realiza esta paródia (com resultados, claro, cômicos), ele abre uma série de pausas ou momentos de respiros ao longo do curta, como no exemplo já citado dos judeus, que demonstram que essa narração (e mais ainda um discurso positivista do mundo) “*encobre realidades sem nenhuma graça*”. De forma geral, este raciocínio que parece perfeitamente lógico, usado para mostrar como funciona o sistema capitalista, também mostra (num tom absurdamente natural) como, num local do Brasil, os porcos podem ter prioridade para se alimentar em um lixão, frente a um grupo de seres humanos desprovidos de dinheiro.

A seguir, a partir da análise, resumimos estruturalmente “Ilha das Flores”. Os números correspondem a frases da narração em off (de acordo com o que está transcrito no livro “Astronauta no Chipre”). Note que a “trajetória do tomate” serve para representar conceitos da economia capitalista: produção, circulação, consumo, e um resto (o lixo) que esse sistema tem por resultado. Ressaltemos

aqui que a maior parte das frases do off recebe imagens de ilustração muito didáticas, à maneira dos documentários didático criticados por Furtado, onde temos planos detalhes bastante ilustrativos. A ilustração chega a um nível cômico; por exemplo, numa animação de um cérebro, este é espetado por uma bandeira e então ouvimos um grito (estamos aqui no campo da concentração de informação da montagem vertical).

RESUMO ESTRUTURAL- ILHA DAS FLORES

Parte 1

1) Mostra-se um homem cultivando tomates (1).

2) Define-se, de maneira enciclopédica, os termos: homem (2-7) e tomate (9-11), e a relação entre eles (cultivo de tomates, ou seja, trabalho humano (8)).

3) Passando à esfera da circulação, apresenta-se o caráter social do trabalho humano, caracterizado pela troca dos frutos do trabalho (14). Define-se o modo dessa troca (troca, mercado, dinheiro (15, 18-21)

4) Chega-se, enfim, ao consumo. Completa-se o circuito com a caracterização do consumidor como um produtor, em outro momento do processo econômico (obtenção de dinheiro para o consumo: 24- 28); com a definição de suas necessidades de consumo (31-37) e com a caracterização do motor de toda a dinâmica: a busca dos agentes individuais das trocas por “lucro” (29 e 30).

5) Faz-se então um resumo de todo o processo (38) e identifica-se um “resto” da operação. A última seção dessa primeira parte dedica-se a definir as características e o modo de tratamento desse resto, o lixo (39-44).

Parte 2

6) Já de início, a locução diz que “em Porto Alegre, um dos lugares escolhidos para que o lixo cheire mal e atraia doenças chama-se Ilha das Flores”. Na imagem, uma pan mostra uma placa de trânsito onde se lê o nome; no som há uma nota grave (igual a que pontuava as imagens dos judeus). Ou seja, anuncia-se uma mudança.

7) Quando são mostradas as cenas de cata de lixo, algumas das imagens, como a do dono, são feitas sem que ele pareça perceber a câmera, com uma mancha desfocada em primeiro plano sugerindo uma filmagem à distância. Depois a cena será filmada de modo bem próximo, sugerindo uma aproximação permitida

(in 7: Ilustrando a frase “mulheres e crianças são seres humanos, com telencéfalo altamente desenvolvido, polegar opositor e nenhum dinheiro”, o filme apresenta 3 planos de um grupo de mulheres e crianças num estúdio. O primeiro é feito com câmera alta, apresentando o grupo como um objeto de análise, de modo semelhante aos germes, vistos pelo microscópio, que, como essas pessoas, vivem no lixo. *Esse olhar objetivador (reificador) segue no plano seguinte, quando o grupo todo faz o movimento de “pinças com os dedos”. Ou seja, expõem, sob as ordens da narração, sua pretensa característica humana distintiva. Sorrimos do*

absurdo da redução, violenta e arbitrária: um grupo de pessoas, que há pouco víamos catando lixo para comer, de pé, num estúdio, cumprindo ordens de um discurso que os objetiva e domina. A comicidade provocada pelo absurdo logo se torna amarga, com o último plano que mostra a grupo, mais aberto, em completo silêncio.

Parte 3 (epílogo)

8) *A última palavra da cadeia de definições é “liberdade”, e aqui o dicionário é substituído pela poesia : “‘Liberdade’ é um palavra que o sonho humano alimenta, que não há ninguém que explique e ninguém que não entenda”. A dimensão humana da existência, reduzida a coisa pela mercantilização do mundo, é transcendente e inexprimível (a poesia é a tentativa de expressar o inexprimível). Na imagem, o ser humano aparece também como um ser único, muito além de qualquer definição. O “truque” é a filmagem em close com uma superteleobjetiva, que destaca a figura contra o fundo desfocado, sob uma luz amarelada, em câmera lenta. Ou seja, uma expressão visual do caráter único de um ser entre entes, destacado (sem ser recortado, isolado) do espaço material (o lixo) pela tele e pela luz, vivendo o tempo da existência, exclusivamente humano, expresso pela câmera lenta.*

Como comenta Saraiva, *“Furtado se esforça para superar a eterna cadeia de imagens, saturadas ao ponto de romper relações com seus referentes. ... Trata-se de uma resposta à altura da época, deixando claro que a versão atual da lucidez de realização tem que incluir, como parte da realidade a ser representada, o desvendamento dos mecanismos dominantes de representação.”*. Ou seja, em “Ilha das Flores”, Furtado aplica o procedimento de uma narração em off dialética para exatamente desmontar o procedimento falho de um determinado tipo de narração para explicar o mundo. É como se adotássemos o discurso de um político corrupto, e o seu modo de falar, para explicar a corrupção ignorada por ele.

Jorge Furtado aplica este procedimento narrativo (a narração dialética) para fechar um raciocínio: de que vivemos num mundo onde a vida humana tem seu valor a partir do dinheiro, por mais absurdo que isso possa soar, e que a todo momento isso recebe uma explicação lógica, por mais inumana que ela seja. Logo, do ponto de vista narrativo, um procedimento na forma não-dramática, paródico, nos leva a uma realidade documental muito difícil de aceitar. Como antecipamos, um contraponto se estabelece.

4) “A COROA DO IMPERADOR” (CIDADE DOS HOMENS)

No “Manual de Roteiro”, ou simplesmente “Manuel”, Saraiva e Newton Cannito analisam o episódio “A Coroa do Imperador”. Segundo os dois autores, este episódio tem por objetivo... “ ‘dar uma aula’ sobre as tensões sociais que envolvem o tráfico. Para isso, a “aula” é dramatizada.”

Ainda afirmam que “O público de TV mais comum tem suas expectativas pautadas pelo modelo dramático. É até possível subverter essa expectativa — como é o caso aqui —, mas partindo dela (...). Num filme dramático, o interesse do espectador está “imantado” pelo conflito. O que não tiver a ver, não terá sua atenção. Se vai haver uma exposição abstrata, “teórica” (como a “teoria das fronteiras favela / asfalto”, de Acerola), é preciso incorporá-la às tensões da trama. É preciso dramatizá-la, torná-la parte do conflito.”

Os autores dividem, assim, o episódio em duas instâncias de desenvolvimento: uma épica, formada pelas digressões explicativas de como funciona o tráfico e pela “moldura” didática montada pelas aulas sobre as guerras napoleônicas com que começam e terminam o episódio; e uma dramática, que seriam as aventuras de Acerola e Laranjinha, no cotidiano deles. Isso é adequado a um primeiro episódio desta série: apresentamos os personagens e o ambiente onde vivem.

Mas, mais do que montar uma trama para dar sustentação a uma exposição abstrata e “segurar o espectador”, o papel narrativo das linhas de ação dramáticas

do episódio parece e deve ser maior. Com elas, toda a exposição faz muito mais sentido; estamos vendo personagens viverem dentro do contexto de onde nasce a abstração... a abstração nasce dos personagens (o não-dramático está submetido ao dramático).

Consideramos a análise dos autores correta, mas agora necessitamos aprofundá-la. As linhas de ação (plot lines) que são trabalhadas dentro do episódio caminham juntas com a forma não-dramática (a narração em off de Acerola e eventualmente Laranjinha).

Temos uma linha de ação comum aos dois protagonistas no início do episódio: conseguir dinheiro para ir no passeio da escola. Ir ao passeio é um objetivo comum aos dois. Mas a partir deste objetivo nascem duas linhas de ação, uma para cada um dos protagonistas. Enquanto Acerola tenta arrumar o dinheiro e é assaltado, Laranjinha tem que levar o remédio da avó

Para efeito de estudo, resumimos o episódio “A Coroa do Imperador” a uma escaleta, um resumo cena a cena (ou seqüência a seqüência). Escaleta é um tipo de ferramenta utilizada pelo roteirista; nela ele resume as ações principais do roteiro, dividindo estas ações em itens, de uma maneira breve. Outros roteiristas resumem cena a cena. Aqui fizemos uma livre adaptação dessa ferramenta para efeito de estudo, incluindo as narrações em off de Acerola e Laranjinha (o que normalmente não acontece numa escaleta).

A primeira coisa que salta aos olhos ao observarmos a escaleta de “A Coroa” é o volume: temos mais de 40 cenas, quando normalmente um episódio de 20 minutos de um seriado na televisão fica na casa das 20, 25 cenas. Essa profusão de cenas é um indício de montagem de vertical e da concentração de informação, características de obras roteirizadas por Jorge Furtado.

RESUMO ESTRUTURAL- A COROA DO IMPERADOR

- Das cenas 1 a 8: começamos na sala de aula. Na primeira cena temos a aula de história e o estabelecimento de prazos: os alunos devem pagar R\$ 6,50 à professora para que possam ir num passeio da semana que vêm

Esse procedimento, o prazo, é muito usado na narrativa clássica, pois agora sabemos que em algum momento os personagens irão no passeio, ou tentarão ir, o que estabelece a nossa linha maior de ação.

Nas demais cenas, temos Laranjinha e Acerola virando-se para conseguir o dinheiro do passeio. Este bloco de cenas também serve para apresentar um pouco do cotidiano da dupla de protagonistas.

Um detalhe importante que destacamos da escaleta, logo na primeira cena:

Os slides da aula de História, sobre as Guerras Napoleônicas, alternam com brincadeiras dos garotos; muitas vezes os comentários dos garotos se tornam a narração em off, que se torna ao mesmo tempo subjetiva e irônica (a voz off se torna over); O procedimento se radicaliza a ponto da imaginação de Acerola “transformar” em animação o desenho que ele faz num caderno de uma batalha marítima.

- De 9, uma seqüência de montagem , até 12, um clipe, temos a construção didática, através da narração de Acerola, de uma relação entre a vida na asfalto (a parte urbanizada e rica da cidade) e a vida no morro. Este bloco termina para cima, num rap que fala sobre as vantagens de quem mora na favela sobre quem mora no asfalto.

A narração de Acerola é dialética:

Off (Acerola)

Aqui, é a fronteira entre lá e aqui.

Eles ganham muito mas pagam pouco

Eles pagam pouco, e por isso, ganham muito.

Mas eu nunca ia querer morar num lugar assim

Parece uma prisão

O problema daqui é falta de segurança

Eles vivem com grade, câmera, porteiro...que fica te vigiando
E mesmo assim, aqui tem assalto.

Acerola narra isso de maneira bem didática e estabelece um raciocínio muito elaborado sobre a relação entre o que aparenta e o que é de fato viver em segurança. A dialética de Furtado aqui é construída da seguinte maneira: enquanto as imagens nos mostram um prédio muito bem protegido, cheio de grades e câmeras, o narrador fala de como aquilo parece uma prisão. Quem está dentro está preso, não está protegido de fato (não vive em segurança, por mais que se cerque de instrumentos de segurança). Este tema foi trabalhado por Furtado, de uma maneira muito parecida, no curta “Ângelo Anda Sumido”, de 1997.

Mais à frente, quando Acerola chega à favela:

Off (Acerola)

Na favela, não tem porteiro, nem câmera, e nem assalto...

Aqui, é a fronteira entre lá e aqui.

O interessante é que a realidade, segundo nos mostra Furtado, é mais complexa do que imaginamos pois, quando Acerola chega à entrada da favela, na cena 13, ele é assaltado, por soldados do tráfico (logo após o rap que fala das vantagens de se viver na favela). De fato, estamos na fronteira, e este episódio é sobre guerras (e luta por demarcação de fronteiras é um dos motivos das guerras).

- Da cena 13 a 17 temos o assalto sofrido por Acerola e as conseqüências dele: ele não pode ir no passeio da escola, pois levaram o dinheiro. Laranjinha promete dar um jeito e empresta o dinheiro do remédio da avó para Acerola pagar o passeio.

- De 18 a 20 temos um pequeno plano de Laranjinha: ele sobe à boca de fumo e finge para o patrão de tráfico (BB) que foi assaltado. Recebe o dinheiro de pagamento. Quando ele e Acerola estão saindo da Boca, Madrugadão, o gerente, manda um garoto menor de idade seguir a dupla para ver o que está acontecendo. Laranjinha, didaticamente, explica através de sua narração:

OFF Laranjinha

Esse garoto é soldado novo, comprou o tênis faz pouco, nem sabe segurar o ferro direito...acha lindo andar trepado...é bucha...vai morrer logo.

Já que aqui não tem polícia, é melhor não desrespeitar os cara do movimento...faz mal pra saúde.

A expressão “faz mal pra saúde” serve de gancho para a próxima cena, onde Acerola e Laranjinha estão na farmácia;

- de 21 a 23, temos uma mudança importante: Laranjinha consegue comprar o remédio da avó e assim se livrar do menor que os seguia. Mas um ataque do grupo inimigo de BB, o grupo de Mocotó, prende a dupla na farmácia. Isso serve para a entrada de uma animação explicativa, narrada por Laranjinha e Acerola, sobre o funcionamento do tráfico na favela: o grupo de BB, que domina a parte de baixo da favela e com melhor acesso ao asfalto (e ao mercado consumidor de drogas) vive em guerra com o grupo de Mocotó, que domina o tráfico na parte de cima da favela e luta por um acesso ao asfalto.

Há um trecho importante no meio deste off:

“Daí, tem um mato separando [a área do Mocotó da do BB] que era uma área que pegou fogo, que puseram o nome de Bósnia porque ficou tudo queimado. “

Note que este trecho não só faz referência ao tema da aula de história (as guerras, é o tema central do episódio) como antecipa a cena do noticiário sobre a palestina, onde outra guerra fora de nosso país é mostrada.

- da cena 23 a 30 temos Laranjinha e Acerola agora lidam com as conseqüências da mudança: Laranjinha não consegue mais ir à casa da avó, pois ela mora na parte de cima do morro e o grupo do Mocotó tomou a escada que serve de acesso ao asfalto (conforme nos explica mais uma animação).

Assim acentua-se a linha de ação de Laranjinha: levar o remédio para a vó torna-se um problema mais sério. É possível inquirir que, implicitamente, esta disparada de uma nova guerra entre os grupos de traficantes é conseqüência da mentira de Laranjinha, pois, após a notícia do suposto assalto, os traficantes de Madrugadão passaram a rondar ferozmente a área, o que pode ter levado ao confronto. Por sorte, o roteiro não faz nenhum tipo de julgamento ou juízo de valor a esse respeito.

Ainda neste bloco, temos a cena 24, importante, que mostra o menor, agora morto. O tênis dele, que marcava sua ascensão pelo tráfico, logo é roubado por um outro menor de idade. Esta cena 24 leva a uma animação explicativa sobre a guerra do tráfico, como a do bloco anterior. Aqui, a contextualização com a aula de história é direta:

“O Mocotó tomou a área do BB, que nem o Napoleão fez com a Rússia.”

....avisa o off, no mesmo instante que um slide da aula de história, com a imagem de Napoleão, é sobreposto à animação do terreno da favela. Não só remete ao tema da aula de história, como nos dá um dado de avanços nos eventos dramáticos da narrativa: Mocotó tomou a passagem de BB para o asfalto, o que vai atrapalhar Laranjinha.

Mais do que fazer referência à aula de história, a inserção de Napoleão leva a uma comparação direta com o que é dito na narração em off. Comprova-se

que a narração em off de Acerola trabalha sobre uma chave paródica, imitando o didatismo da aula.

Trabalhamos também com uma analogia de uma aula de história; a tentação inicial é acreditar que isto é feito apenas para tornar o entendimento da guerra do tráfico mais fácil para nós, espectador do asfalto (essa seria uma visão reducionista). Como veremos no bloco a seguir, é bem mais do que isso:

- a cena 31 e a seqüência 32: a primeira é a chegada de Acerola e Laranjinha à casa de Quiquito, uma espécie de refúgio da turma dele, onde jogam videogame. A mãe de Quiquito o manda colocar a tv na novela; ele muda o canal e entra um noticiário sobre a guerra na Palestina.

Novamente temos aqui uma voz off que se torna over: o comentário dos garotos sobre a guerra do tráfico acabam casando com as imagens do noticiário, como se as narrassem. Neste ponto Furtado demonstra como a atenção da televisão está voltada para uma guerra externa, longe daqui, enquanto há um problema local muito sério no nosso país, nas favelas do Rio. Começamos a ter um efeito de inversão; a fala dos garotos da favela parece tomar as imagens ditas do mundo.

A conversa descamba para pessoas que os garotos viram mortas. Surpreendentemente temos a entrada da seqüência 32, que é totalmente documental.. A imagem tem uma textura diferente do resto do filme, similar às imagens do noticiário (provavelmente Dvcam). São os atores quem falam agora, Darlan Douglas e companhia, não mais Acerola e Laranjinha. A ficção dá lugar ao documental, ou no caso, à realidade. Eles narram e comentam o que já vivenciaram a respeito da guerra do tráfico e a relação deles com o movimento: discussões com gente do tráfico, balas perdidas, tiroteios, entes queridos que morreram. Num dos depoimentos mais viscerais, onde um dos garotos comenta que “chega na hora, mané, nem dos 18 anos num passa...” a respeito dos

menores que trabalham para o tráfico, a imagem vai se afastando, revelando que o que assistimos (os depoimentos dos atores) estão na tela da televisão da sala de Quiquito.

No contraplano, revelamos todos os garotos, sérios, olhando na direção da tela (e da câmera), como se olhassem para o espectador. Há um momento de absoluto silêncio, sem trilha, sem falas. Note como esta pausa funciona de maneira semelhante àquela feita por “Ilha das Flores, quando a narração fala que “os judeus são seres humanos” e, em seguida, temos a cena dos cadáveres deles, em silêncio.

Aqui, o discurso positivista que nos chega, a representação, a narrativa que nos é mostrada na sala de aula, na tv, *“encobre realidades sem nenhuma graça”* (a mesma frase foi dita por Leandro Saraiva em sua análise sobre “Ilha das Flores”). Por isso paramos a ficção por um momento e assistimos aos depoimentos dos garotos: para vermos de fato o que é real por trás do discurso que chega para nós. Esta é uma intenção possível no roteiro de Furtado.

- de 33 a 36 temos, de maneira geral, uma preparação para o momento de resolução dos conflitos e do problema maior da narrativa (a guerra do tráfico).

Logo na primeira cena deste bloco, o processo de analogia e de narração dialética sofre uma alteração e é feito dramaticamente (sendo mais específico, via diálogo) por Acerola na sala de aula. Aqui a analogia é direta e ironicamente inversa (a narração da aula de história é feita através do vocabulário comum aos garotos da favela).

Logo, Acerola traz a aula da história para a realidade dele, e não o contrário.

Na cena 36, a própria professora entra como narradora em off; mas a narração fala das guerras napoleônicas, enquanto as imagens passam a mostrar slides da guerra dos traficantes. Como dito antes, trabalhamos com uma analogia de uma aula de história, mas isso possivelmente não tem como função tornar o entendimento da guerra do tráfico mais fácil para nós, pois aqui novamente Furtado ironiza o discurso positivista, como o fez em “Ilha das Flores”. Por ironia, o

mundo só tem sentido dentro desse discurso, o que, claro é mentira. Por isso mesmo o off da professora e a seqüência de slides sofre um corte brusco e retornarmos à ação da dupla de protagonista.

- de 37 a 39 temos a resolução dos conflitos: Laranjinha consegue entregar o remédio para a vó dele e a dupla de protagonista pode, enfim, ir tranqüilamente ao passeio da Coroa.

5) DE “ILHA” A “CIDADE” - CONCLUSÕES

Ao longo da análise de “A Coroa do Imperador”, já levantamos alguns procedimentos que semelhantes aos de “Ilha das Flores”. Um dos procedimentos que as obras dividem é o mesmo olhar irônico e paródico sobre um determinado tipo de discurso. Leandro Saraiva comenta sobre “Ilha das Flores”:

“De modo imediato, [Ilha das Flores] parodia o documentário didático mais clássico, que explica um tema enquanto as imagens ilustram o que diz o locutor. Mas creio que a paródia se estende, mais amplamente, a um campo discursivo, do qual esse tipo de documentário pertence. Creio que, de modo mais essencial, o filme parodia o discurso científico positivista, que se apresenta como plenamente capaz de dar conta do mundo através de definições dicionarizadas”

Aqui podemos traçar o paralelo entre a narração escrita por Furtado para “Ilha das Flores” e, anos depois, para “A Coroa do Imperador”. Enquanto em “Ilha das Flores”, temos um narrador típico de documentários didáticos, que nos dá um amontoado de informações científicas e históricas, no “A Coroa do Imperador” temos a aula de história, da qual Furtado se apropria para apresentar as relações da favela com o tráfico e as teorias sobre “asfalto X

favela” de Acerola. Ou seja, há um procedimento semelhante nas duas obras roteirizadas por Jorge Furtado.

Mas, enquanto “Ilha das Flores” fecha um conceito, uma moral, “A Coroa do Imperador” abre todo um universo, ainda que ambos dividam procedimentos narrativos semelhantes.

A proposta geral do primeiro é, como dissemos,. do ponto de vista narrativo, valer-se de procedimento na forma não-dramática, paródico, para nos levar a uma realidade documental muito difícil de aceitar- que porcos catam lixo antes de seres humanos;

No “A Coroa...”, a proposta geral do ponto de vista narrativo é que as linhas de ação (uma construção dramática) dão sustentação a uma exposição não-dramática (a narração de Acerola e Laranjinha de como funciona a vida no morro e suas relações); logo o que queremos dizer surge do que acontece. Ambos os níveis de construção nos levam ao documental, a algo também muito difícil de aceitar- a verdadeira guerra civil que vivemos hoje- assim como “Ilha das Flores” . É como se o procedimento de Ilha das Flores estivesse contido dentro de uma estrutura dramática.

De certa forma, “A Coroa do Imperador” acumula “Ilha das Flores” dentro de si. Mais do que uma narração em off dialética, “A Coroa...” equilibra-se numa estrutura de síntese. O verdadeiro golpe de mestre no roteiro de Furtado, ao criar “A Coroa ...” foi encontrar um meio, dentro da realidade dramatizada dos garotos, para expor os assuntos que ele queria. E isso ele encontrou na escola que eles freqüentavam, na aula de história.

ESCALETA “A COROA DO IMPERADOR”

(obs: os offs e as músicas foram mantidos)

1) O episódio começa com uma sessão de slides na sala de aula da criançada, entre eles Acerola e Laranjinha (apresentados via freeze e GC). Os slides da aula de História, sobre as Guerras Napoleônicas, alterna com brincadeiras dos garotos; muitas vezes os comentários dos garotos se tornam narração em off, que se torna ao mesmo tempo subjetivo e irônico; o procedimento se radicaliza a ponto da imaginação de Acerola “transformar” em animação o desenho que ele faz num caderno de uma batalha marítima. A cena termina com a alfgazarra dos alunos ao final e a professora avisando do passeio para ver a Coroa portuguesa, enfatizado o pagamento de 6,50.

2) Acerola e Laranjinha descem a rampa da escola, o primeiro bem a frenet do segundo. Laranjinha o alcança e eles comentam sobre como a Coroa é “maneira” e como ir no passeio. Laranjinha salienta que vai tentar ficar com Kelly. Termina a cena com Acerola afirmando que vai pedir dinheiro na ONG dele, “ong minha mãe trabalha”.

3) Casa do patrão da mãe de Acerola.

Acerola (Off): E é só ficar esperando o patrão dela aparecer.

Acerola comenta com a mãe sobre a aula de História, mas cai em algumas incoerências engraçadas (“Napoleão. Era um maluco que ficava gritando no corredor do castelo. Aí ele perdeu a batalha de Nafralgar pros Ingleses.”) Ap

4) Enquanto isso, Laranjinha tenta convencer sua avó a dar dinheiro pra ele ir no passeio.

5) De volta a Acerola, ele insiste ainda mais com a mãe. Ele dispara a falar assim que avista o patrão da mãe dele entrando; Acerola faz uma ceninha, como salienta sua mãe. O patrão dá dinheiro para Acerola e sai; Acerola dá uma parte para a mãe, mas antes de sair, resgata algum dinheiro, pois “hoje eu vou de ar condicionado”

6) De volta a Laranjinha. A avó entrega uma receita e uma bacia com pastéis para Dona Virgínia. Ela estabelece que Laranjinha deve entregar os pastéis, pegar o dinheiro com Dona Virgínia, comprar o remédio da avó e ficar como troco. Ela frisa bem: “olha lá, hein? Sem o remédio eu posso morrer!”

7) clipe com montagem paralela entre Acerola e Laranjinha. Enquanto o primeiro chega saída do prédio, mas se depara com os o excesso de segurança (grades, imagens das câmeras de segurança), o segundo perambula pelas vielas da favela (com uma minidv no tabuleiro).

8) Laranjinha chega a casa de Dona Virgínia, entrega os tabuleiros de pastéis, tem uma breve conversa com ela e recebe o pagamento, saindo em seguida.

9) De volta a Acerola. Temo uma rápida imagem dele, depois uma seqüência de montagem, onde imagens de câmeras de segurança mostrado o prédio, as grades, a rua, ilustrando o seguinte:

Acerola (Off)

Pelo dinheiro que eles gastam pra não ser roubado, você pode imaginar o dinheiro que eles têm pra ser roubado.

Pelo dinheiro que eles acham que não é nada, você imagina o dinheiro que eles acham que é muito.

Eles ganham muito mas pagam pouco

Eles pagam pouco, e por isso, ganham muito.

Mas eu nunca ia querer morar num lugar assim

Parece uma prisão

O problema daqui é falta de segurança

Eles vivem com grade, câmera, porteiro...que fica te vigiando

E mesmo assim, aqui tem assalto.

A seqüência termina com Acerola na rua, esperando o ônibus

10) Laranjinha caminha pela favela, todo sorridente. Ele avista uma mulher com sacolas de compra e se oferece para ajudar

- ô Dona, deixa que eu carrego.

Off (Acerola?)

Na favela, não tem porteiro, nem câmera, e nem assalto...

Aqui, é a fronteira entre lá e aqui.

Laranjinha cumprimenta um senhor

- e aí, seu João! Certo, tio!

11) Imagens de Acerola no ônibus

Off

Lá é um país. Aqui é outro.

Esses aí são os guardas da fronteira de lá.

E esses daqui, da fronteira de cá.

Lá eles escolhem quem manda neles.

E aqui eles já estão escolhidos.

Os playboys gostam de vê o morro na televisão

Pra achar ruim aqui e achar melhor morar lá.

Eles só passam daqui pra comprar drogas,

Filmar ou fazer reportagem.

Eu acho que se eles gostam de drogas não deve ser tão bom morar lá.

Porque é cheio de grade, porteiro, câmera.

A droga pra eles é que nem tempero, que eles pagam pra achar melhor

Viver na prisão.

12) clipe, com imagens dos prédios e da favela. (o rap é cantado por Acerola e Laranjinha)

Música

Vamo lá

Os playboy tem carro, tem porteiro e tem dinheiro

Mas não tem sossego

Não tem sossego

Quem vem do morro não tem medo de assalto

Anda no asfalto sem temer

Mãos pro alto!

Um dia no rolê, eu fiquei observando

A diferença entre os playboy e os mano

Identidade de um lado, luxúria do outro

Um cara abonado, outro com a corda no pescoço

Os playboy com medo

Preso dentro de casa

Com muro alto, segurança cão de guarda

Na subida do morro é diferente

Vacilou o bicho pega, o tempo é quente

Muito mais irmandade entre a gente

E o sonho é levá uma vida decente

Bem diferente, batalha o dia inteiro

Enquanto o boy só se preocupa com dinheiro

A Socialite gosta de andar na boa

Mas não tem dinheiro pra comprar uma coroa
Sente nojo, esnoba o meu povo
Então presta atenção porque eu vou falar de novo
Mãos pro alto!

13) Acerola chega ao limite do asfalto com a favela, caminhando. Ele abordando por um grupo de soldados do tráfico, que o encostam na parede. Eles interrogam Acerola, perguntando se ele viu BB, Madrugadão (os donos do tráfico na parte baixa da favela, onde Acerola e Laranjinha moram). Acerola apanha, tem seu dinheiro tomado e a régua quebrada. Desolado, Acerola chora e recolhe seu material.

14) Acerola segue o caminho de casa, lamurioso e sujo. Ele cruza com um policial, encostado numa viatura e conversando com um homem. Este avista Acerola e diz achar que houve algum problema. O policial questiona Acerola e este faz que nada aconteceu.

15) Cena na sala de aula. Os alunos animados pelo passeio. A professora comenta da prova oral do dia posterior e avisa: “se não souberem, não tem passeio.” Acerola parece deprimido.

16) Acerola no banheiro.

Off da professora (com efeito de eco)
Mais alguém vai no passeio?

Acerola lava o rosto. Entra Laranjinha. Acerola revela que sofreu um assalto.

17) Corredor da escola. Acerola segue a narração do roubo. Laranjinha empresta o dinheiro do remédio para Acerola e afirma que depois vão na boca de fumo pedir

dinheiro. Acerola reluta, mas acaba topando o plano de Laranjinha. Acerola corre até o pátio e avisa a professora que vai no passeio.

18) Laranjinha e Acerola sobem na boca. Acerola se recusa a ir em frente. Laranjinha se aproxima dos soldados e pede pra falar com Madrugadão

Off Acerola

As vezes, eu fico na dúvida se o Laranjinha é bem esperto e valente pra cacete... ou o maior otário que já pintou nesse morro.

19) Dentro da boca, Laranjinha conta sobre o assalto para Madrugadão (o gerente da boca) e pede para falar com BB (o patrão ou chefe do tráfico na parte baixa). Madrugadão permite e, por walktalkie, Laranjinha conta uma tremenda história mentirosa, o que alvoroça todos os traficantes (câmera na mão e muito corte no eixo)

Off - Laranjinha

Quando alguém assalta na favela, das duas uma: ou o cara é um bandido otário, ou não dura muito.

Off - Laranjinha

Ou é um alemão; o cara de outra favela, querendo invadir e não dura muito.

Off - Laranjinha

Quem controla a segurança na favela são os cara do movimento. O patrão aqui é o BB, que poucos sabem onde está. O Madrugadão é o General, e esses aí são os soldados. Eles querem um dia chegar a general, em geral, não passam dos 25.

No final da cena, Madrugadão dá dez reais para Laranjinha, brinca com o fato dele ter falado com BB. Dispensa-o e manda um soldado, um mero garoto menor com um tênis e um revólver .38 na mão, seguir Laranjinha e averiguar a história.

20) Na saída da boca, Laranjinha brinca com o dinheiro, mostrando para Acerola. Este reclama que poderia ser mais. Eles descem a escadaria, seguidos pelo soldado menor. As imagens deles descendo e do soldado menor admirando o .38

OFF Laranjinha

Esse garoto é soldado novo, comprou o tênis faz pouco, nem sabe segurar o ferro direito...acha lindo andar trepado...é bucha...vai morrer logo.

Já que aqui não tem polícia, é melhor não desrespeitar os cara do movimento...faz mal pra saúde.

21) Farmácia. O farmacêutico atende Laranjinha e Acerola, entregando o remédio. Eles fazem um sinal para o soldado menor; este vai embora e a dupla lhe mostra o dedo. De repente alguém grita na rua: Comédia. Comédia! Sons de tiros chegam a farmácia

Um traficante manda o farmacêutico fechar as portas. Ele obedece

Off Laranjinha

Tiro assim, sem aviso, é sinal de guerra com os alemão.

22) Animação ilustra a narração de Laranjinha

OFF Laranjinha

Aqui na parte de baixo da favela quem manda é o pessoal do BB. Começa no asfalto e sobe até o meio do morro.

Daí, tem um mato separando que era uma área que pegou fogo, que puseram o nome de Bósnia porque ficou tudo queimado.

Pra cima da Bósnia, é a área do Valdir Mocotó. O Mocotó tem uma faixa de passagem até o asfalto: o ladeirão, área do BB. A boca dele vende menos porque viciado só pode entrar por cima, e é bem mais difícil de entrar. Se ele conseguir essa faixa de passagem, ele pode vender pros playboy no asfalto.

23) Externa, farmácia, Laranjinha e Acerola saem. Acerola se despede; Laranjinha o provoca a ir levar o remédio para a vó. Acerola acaba convencido.

24) Escadaria. Acerola e Laranjinha se deparam com o grupo dos traficantes de Madrugadão. Um deles está ferido e todos estão enlouquecido, mandando a culpa se afastar. Acerola e Laranjinha avistam o soldado menor, morto. Surge um garoto menor ainda e rouba o tênis do cadáver.

26) Nova animação

Off Acerola

O Mocotó tomou a área do BB, que nem o Napoleão fez com a Rússia. Agora, tá na cara que vai rolar um contra-ataque do BB. Também, normal, eles sempre fazem isso, trocando tiro e o cacete...vivem se matando por causa dessa escada...

Aqui a animação muda para uma seqüência de montagem com cenas da avó de Laranjinha

Off Acerola

o problema é que a casa da vó do Laranjinha fica lá em cima, e quando a chapa esquenta, é duro chegar lá.

Off Laranjinha

Se eu não levar o remédio dela, ela passa mal e pode até morrer...

27) Numa das escadarias, Acerola e Laranjinha tentam passar pelos soldados do Mocotó. Eles tentam passar, ajudando uma mulher que sobe com uma sacola de compras. Acerola alega que eles são pequenos. Levanta um molequinho, um menor soldado do tráfico: - Pequeno é o cacete.

28) outra cena de Acerola e Laranjinha tentando um novo caminho pro ladeirão. Dois traficantes armados com metralhadoras barram o caminho

29) Novo caminho . A dupla se esgueira, mas a passagem está bloqueada por outros dois soldados do tráfico. Laranjinha afirma que há um caminho alternativo: o beco da pedra.

30) No Beco da Pedra, eles descobrem que estão se saída.

31) Outra cena no Beco da Pedra. A dupla passa a discutir uma maneira de levar o remédio para a avó de Laranjinha. Acerola diz pra colocar todo o pessoal do Mocotó no muro... De brincadeira, começa a distribuir socos para cima e para baixo, mostrados numa série de cortes no eixo, mesclados com inserts de um jogo de videogame de luta. Faz-se aqui um corte “mascarado” entre uma cena e outra.

32) Casa do Quiquito, entram Acerola e Laranjinha. A galera está jogando videogame

Imagens da tv, noticiário, guerra na palestina. algumas falas do garoto entram em off; assim o que é comentário dos garotos sobre a guerra do tráfico acabam servindo para as imagens do noticiário. A conversa descamba para pessoas que eles viram mortas.

33) Cortamos para uma seqüência totalmente documental, onde os atores dão depoimentos sobre violência no cotidiano deles. Os garotos são identificados por GC. A montagem alterna depoimentos dramáticos de maior duração com cortes rápidos (como na hora em que eles falam dos tiros). A imagem vai se afastando, revelando que o que assistimos (os depoimentos dos atores) estão na tela da televisão da sala de Quiquito. No contraplano, revela-se todos os garotos, sérios, olhando na direção da tela (e da câmera), como se olhassem para o espectador. Há um momento de absoluto silêncio, sem trilha, sem falas...

34) Na sala de aula, a classe de Acerola faz uma tremenda zorra (atiram papel para todos os lados). Agora quem está desanimado é Laranjinha. Um dos alunos avisa que a professora está se aproximando. Ela entra e logo intima a sala a respeito da prova oral. Os alunos respondem bobagens ("Dos romanos, professora, que eles queria brigar com o gregos, só que os grego era mais do que eles..."- note que na primeira cena a professora falou de algarismos romanos, no momento em que apareceu a legenda do século da batalha de Trafalgar num slide). A professora tem um ataque de nervos e grita que não haverá mais passeio. Acerola se oferece para explicar a matéria para a classe, para que assim possam ir no passeio. A professora aceita a idéia de Acerola e ele explica, indicando num mapa grande, a geografia e os movimentos das guerras napoleônicas. Mas aqui, Acerola conta os fatos na perspectiva da realidade deles("É o seguinte: esse aqui é o morro francês, onde um maluco chamado Napoleão mandava, era o dono...e ele mudou o jeito dele de mandá... e esse aqui é o morro vizinho, e ele queria que o morro vizinho fosse da mesma maneira que o morro dele." Num certo momento da explicação, Acerola comenta da fuga dos

portugueses, da escolta dos ingleses deles para a América, “pra salvá a coroa deles...”

- Salvá a coroa?- pergunta Laranjinha, erguendo a cabeça da carteira.

35) Insert rápido da avó de Acerola, com efeito sonoro de impacto

36) Retorna à cena da sala de aula. Perguntam a Acerola como é que os ingleses fizeram pra salvar a Coroa portuguesa. A professora pede para Acerola sentar e diz que a partir dali ela explica.

37) Série de slides com narração da professora. Os slides de história vão cedendo passagem a slides sobre a guerra do tráfico, entre Mocotó (Napoleão) e BB (os ingleses)

Off

Napoleão cometeu o terrível engano de repartir os novos reinos entre seus familiares que se mostraram ser governantes incompetentíssimos.

Em 1813 as tropas napoleônicas foram atacadas por todas as potências européias. Napoleão retirou-se para a França, mas até esta foi atacada por russos e prussianos!

Com a queda de Paris, o imperador acabou renunciando, e foi finalmente em junho de 1815 que sofreu a sua última grande derrota, na célebre batalha de Waterloo. E assim, ele foi levado para a ilha de Santa Helena, onde terminou sua vida na mais completa solidão.

Até 1807 a Inglaterra era líder do tráfico de escravos em todo o planeta, os ingleses eram responsáveis por 2/3 do negócio. Os ingleses precisavam continuar com o tráfico com a América, para isso resolveram escoltar a frota portuguesa, mandaram então 4 fragatas fortemente armadas a Malboro, a London, a Belford e a Monarch, acompanhando a coroa até o Brasil.

A viagem foi longa e difícil, se pensarmos em uma cõrte acostumada com a rígida etiqueta européia, que se viu surpreendida com a inesperada invasão de piolhos e que obrigou as damas da cõrte a rasparem as cabeça.

Finalmente, em 7 de março de 1808, concluíram a viagem . A chegada foi comemorada com salva de 21 tiros de todas as fortalezas da cidade, por tiros de canhão de navios que estavam no porto, por fogos soltos por todos os moradores e pelo bimbilhar dos sinos de todas as igrejas. A cidade permaneceu iluminada durante toda a noite, em todas as casas, até as mais humildes, foram penduradas lamparinas, e a festa se estendeu...---

38) O grito de Laranjinha por sua avó irrompe a série de slides. Laranjinha e Acerola chegam a casa da avó. Chamam por ela. Pausa, tensão dos garotos. A avó surge, vindo de outro cômodo, mancando.

39) série de slides deles comemorando com a avó. Na seqüência entram slides do grupo de Madrugadão comemorando (fumando baseado, soltando fogos)

Música

Lá vem o homem bomba
Que não tem medo algum
Porque daqui a pouco vai virar egum
Lá vem o homem bomba
Que não tem medo algum
Porque daqui a pouco vai virar egum
Mas até lá , mata um, mata dois

40) Passeio no museu de Petrópolis, visita à Coroa Portuguesa. Os garotos observam animados a Coroa, que está cercada por uma redoma.

Off Acerola

-A coroa era bem maneira...

Off Laranjinha

-Eu achei mixuruca...

Música

Não vai deixar sobrar nenhum

Mas eu sou contra essa ideologia

Da agonia

Sou a favor do investimento

Pra acabar com a pobreza...

Os garotos patinam, de chinelos, pelo piso de madeira encerada do museu.
Laranjinha arrasta Kelly para fora do grupo.

Off Laranjinha

Mas a Kelly Cristina , de jeito nenhum.

Música

Só tem estudo , o trabalho e a harmonia

Com amor e o cristo redentor

Poesia da democracia

Lá vem o homem bomba.

Terminamos com mais uma série de slides e uma última imagem do projetor desligando.

ESCALETA “CIDADE DE DEUS” (LONGA METRAGEM- Fase 1 [anos 60])

Prólogo:

Cenas & Seqüências de 1 a 6:

- 7) Créditos, com inserts rápidos de uma faca sendo amolada. Daqui passamos para imagens da preparação de uma galinhada (destaque: o pescoço de uma galinha e um pedaço de uma cenoura). O galo foge e Zé Pequeno manda sua gangue “sentar o dedo na galinha”

Seguimos uma montagem paralela entre a gangue de Pequeno, o galo fugitivo e Buscapé, acompanhado de Barbantinho :

- 8) A gangue corre pelas ruas, com o galo correndo.
- 9) Perto dali (em montagem paralela, vemos Buscapé e Barbantinho descendo uma escada. Buscape comenta sobre seu trabalho no jornal; Barbantinho manda Buscapé se cuidar...
- 10) A gangue de Zé Pequeno mantém a perseguição, incentivada pelos berros de Pequeno
- 11) A galinha escapa para uma rua. Cai bem na frente de uma viatura da polícia. Barbantinho e Buscapé caminham enquanto a viatura passa.
- 12) Neste momento, Zé Pequeno chega à rua e ordena que Buscapé pegue a galinha. Buscapé assume uma pose de goleiro, enquanto fica entre a gangue de Pequeno e a polícia;. Narração de Buscapé: “se correr o bicho pega, se ficar...e sempre foi assim, desde que eu era criança” (efeito de transição)

Apresentação & Assalto ao caminhão de gás

Cenas & Seqüências 8 a 13:

8) Agora vemos Buscapé quando criança, num campinho de futebol, levando um gol. Dadinho (Pequeno quando criança) aparece e maltrata os garotos. Buscapé, via narração, se apresenta. Entra Cabeleira e em seguida Marreco e Alicate (o Trio Ternura) . Cabeleira faz embaixadinhas, chuta a bola para o alto e atira (congela a imagem e entra letreiro: “A história do Trio Ternura”). A narração de Buscapé apresenta o Trio.

9) Assalto ao caminhão de gás: o Trio Ternura ataca com o rosto coberto por camisetas, com pose de banguê-banguê. Distribuem gás para a comunidade e assaltam o motorista. Dadinho chuta um deles, até que dá o alerta: uma viatura se aproxima.

10) Em paralelo, fuga do Trio Ternura e policiais iniciando perseguição.

11) Trio Ternura troca de camisetas e entram no meio da pelada das crianças. A polícia os perde de vista. À parte, Marreco entrega dinheiro a Buscapé, ordenando que o leve para o pai deles.

12) Seqüência de montagem com diversos planos mostrando a Cidade de Deus (aqui, em seu início quase rural). A narração de Buscapé comenta e ao final frisa: “...como eu disse, a Cidade de Deus fica muito longe do cartão postal do Rio de Janeiro.”

13) Num riacho, Barbantinho nada enquanto Buscapé descansa numa árvore. Conversam sobre que profissão desejam (Barbantinho quer ser salva-vidas). Buscapé revela que não quer ser nem policial e nem bandido. Motivo: tem medo de tomar tiro.

Assalto ao Motel

Cenas & Seqüências de 14 a 19

14) O plano do assalto: o Trio discute o fraco saldo do assalto ao caminhão de gás. Enquanto isso, Marreco e Dadinhos se estranham (Dadinho aponta arma para a cara de Marreco, e este revida com um tapa). A todo momento Cabeleira defende Dadinho. Este revela que tem um plano. Narração de Buscapé: “Para ser bandido não basta ter uma arma na mão, tem que ter uma idéia na cabeça.”

15) Letreiro luminoso do Hotel Miami. Pelos fundos, aproxima-se o Trio Ternura. Marreco e Dadinho se estranham (Dadinho quer a arma destinada à Marreco). Cabeleira deixa Dadinho de vigia: deve atirar num vidro caso a polícia apareça.

16) O Trio Ternura amarra os funcionários e tomam a roupa dos garçons

17) Seqüência de montagem: alternam-se cenas rápidas (ora cômicas, ora violentas) do Trio invadindo os quartos do motel, cada um à sua maneira (Marreco flagra uma suruba, Alicate acha crucifixo e sai discretamente, Cabeleira chuta um cliente); enquanto isso, Dadinho brinca com sua arma.

18) Som de tiros; um vidro se estilhaça. O trio corre. Na garagem, roubam um carro (há uma elipse engraçada: entram na garagem e imediatamente saem, dirigindo). (Transição: Fade para black)

19) (Transição: Cortina). Seqüência de montagem; planos contínuos mostram os clientes e empregados do motel, todos mortos.

Fuga do motel e complicações ao Trio (a polícia, Paraíba e Berenice)

20) (termina cortina) Na Cidade de Deus, Alicate dirige mal e o carro bate na birosca do Paraíba. O Trio foge, mas neste momento Alicate machuca o pé; dividem-se, com Cabeleira avisando que vai “dar uns tiros pra despistar os samangos”. Paraíba observa a fuga do trio e pede o telefone para um funcionário.

Buscapé comenta que Paraíba também ficaria famoso, “mas que ainda não é a hora de contar a história dele”

21) Matagal. Marreco e Alicate, mancando, correm. Escalam uma árvore

22) Biroasca do Paraíba. O policial Touro interpela os freqüentadores (“pra variar, ninguém viu nada...”). À parte, Paraíba avisa Touro. Este e Cabeção correm na direção do matagal.

23) No matagal, Cabeção e Touro param sob uma árvore, ofegantes. Cabeção sugere que fiquem com o dinheiro do assalto ao motel. Isto irrita Touro. Acima deles, no alto da árvore, Alicate e Marreco escutam os policiais

24) Montagem de uma gota de água caindo; dentro dela nada um peixe. Som de tiros; Alicate parece despertar de uma visão. Retorna à árvore: Alicate e Marreco observam os policiais se afastando.

25) Casa de Maracanã, amanhecer. Cabeleira esmurra a porta dela. Maracanã abre; uma vela se acende. Cabeleira vê Berenice. Entreolham-se (toca refrão de música do Cartola). Maracanã grita e Cabeleira parece despertar; ele implora por socorro e Maracanã o deixa entrar

26) Matagal. Na árvore, Alicate conta que teve uma visão e diz para Marreco que vai sair dessa vida de bicho solto e vai voltar para a igreja. Marreco pede que Alicate não vá, mas este desce da árvore e se afasta, mancando.

27) Montagem paralela: já na CDD, Alicate caminha; ouvimos a voz dele recitando a Bíblia. Em paralelo, Touro e Cabeção o avistam e sacam suas armas. Retorna a Alicate; os policias dão voz de prisão a um rapaz de óculos, que anda logo atrás de Alicate. O garoto foge e os policiais os perseguem, atirando.

28) Touro e Cabeção revistam o cadáver do rapaz de óculos. Touro lê os documentos dele: é um trabalhador. Cabeção coloca a arma na mão do cadáver e dispara

29) A câmera acompanha a trajetória da bala (a câmera “é” a bala), ricochetando até atingir Alicate (na verdade, o reflexo dele num retrovisor). Buscapé: “o destino de Alicate ficou nas mãos de Deus”.

30) Manhã, casa de Maracanã. Cabeleira espia Berenice. Buscapé: “O destino de Cabeleira ficou na mão de Berenice...e o de Marreco ficou na mão de meu pai”.

31) Casa de Buscapé, dia. A mão do pai de Buscapé acerta a cara de Marreco. Segue-se um sermão do pai de Marreco aos dois filhos dele. Quando ele se afasta, Marreco ajeita um lugar para esconder a arma. Buscapé mexe na arma enquanto isso. Marreco o repreende e manda-o estudar, porque ele seria burro e Buscapé inteligente. Este afirma que só estudar porque não gosta de trabalhar fazendo força. Saem

32) Casa de maracanã, dia. Investida de Cabeleira para cima de Berenice: quanto mais Cabeleira a paquera, mais ela o ironiza (“malandro não ama, malandro sente desejo”). Cabeleira se irrita e em seguida confirma sua sinceridade. Berenice se diz convencida e se beijam.

33) Clipe de passagem. Tomadas variadas da Cidade de Deus (tema do Cartola)

34) Buscapé comenta as investidas da polícia à Cidade de Deus, após o assalto ao motel. Seqüência de montagem ilustra isso.

35) Casa de Maracanã, dia. Podemos ver janelas e porta cobertas com lençol. Buscapé: “ninguém contava pros samangos onde que os bandidos tavam entocados”

36) Dentro de casa, na cama, Berenice e Cabeleira se beijam (letreiro: “3 meses depois”). Berenice e Cabeleira discutem a respeito da vida de malandro dele e do assalto ao motel. Berenice avisa que vai embora com ou sem ele.

37) Ruas da Cidade de Deus. Marreco vende peixe, junto com Buscapé. Marreco paquera a mulher do Paraíba (Narração de Buscapé: “malandro não pára, malandro dá um tempo”). Da birosca, Paraíba os observa.

38) Enquanto lava roupa, a vizinha da mulher do Paraíba conta a ela sobre algumas peripécias sexuais, cujo ponto alto seria aquela da “banana quente”. A mulher do Paraíba comenta que o marido dela é capaz de lhe bater.

39) Vemos uma banana sobre a cama; uma pá a esmaga; gritos de Paraíba. Marreco, nu, se afasta da mulher de Paraíba e foge pela janela. Vemos uma parte de Paraíba e ouvimos seus gritos e os golpes da pá: ele a acerta na mulher.

40) Na rua, Buscapé ri quando surge Marreco, nu, pedindo-lhe a bermuda. Buscapé troca a bermuda pela camiseta grande do irmão. Sirene de polícia. Marreco foge.

41) Na rua, Paraíba sai da casa dele e avisa os policiais, apontando Buscapé (este disfarça, vendendo peixe). A polícia interpela Buscapé; Cabeção se irrita e manda Buscapé entrar na viatura.

42) Na casa de Buscapé, ele e seus pais, de pé e parados, escutam os policiais revistando a casa, ao fundo. Cabeção dá a ordem para irem embora; neste instante, o soldado Felipe solta a caixa onde Marreco escondeu a arma. Buscapé comenta que o pai dele não queria mais ver Marreco de jeito nenhum, “ e não viu mesmo...’

43) Surge Marreco, correndo. Entre pilhas de tijolos, ele encontra Dadinho e Bené, escondidos, contando dinheiro. Marreco toma o dinheiro e dá um tapa em Dadinho. Em seguida manda Bené avisar o irmão dele (Cabeleira) que o Paraíba “caguetou geral”.

44) Casa do Paraíba. Vemos, de longe, Paraíba tapando uma cova. Ele chora.

45) Cidade de Deus, amanhecer. Em seguida, movimentação de curiosos, em torno da casa do Paraíba. Barbantinho e Buscapé passam entre eles. A vizinha do Paraíba dá depoimento a um policial. Dois policiais carregam o corpo da mulher do Paraíba, embrulhado num lençol. Buscapé comenta da presença da imprensa marrom e que, graças a ela, “malandro tinha que sair saindo”.

46) Numa outra rua, Berenice pára um carro. Cabeleira aborda o motorista e entram no carro. Este morre e o motorista diz que tem que empurrar. Berenice manda Cabeleira fazer isso; ele deixa a arma com ela e obedece.

47) Em frente à casa do Paraíba, este, algemado, recebe sermão de Touro. Paraíba avista Cabeleira empurrando o carro e avisa Touro.

48) Cabeleira empurra o carro, enquanto sorri para Berenice. Em paralelo, os policiais se aproximam. Retornamos a Cabeleira: ele leva um tiro. Berenice revida; neste momento o carro pega e o motorista arranca. Cabeleira corre e é alvejado diversas vezes (tema do Cartola)

49) O carro se afasta da Cidade de Deus, cruzando com uma viatura. Esta encosta ao lado de uma aglomeração de curiosos: a polícia revista o corpo de Cabeleira. Buscapé observa a cena, mas se distrai com a câmera usada por um fotógrafo. Buscapé narra como cresceu fascinado pela idéia de ter uma câmera, a partir daquele dia. Barbantinho puxa Buscapé. Afastam-se, quando um carro entra em quadro, na frente deles (corte mascarado)

50) (corte mascarado). Quando o carro sai de quadro, agora vemos Buscapé e Barbantinho, com cerca de 18 anos e de uniforme escolar. Ao fundo, a Cidade de Deus está agora envelhecida e bagunçada.

51) Praia. Barbantinho e Buscapé, agora em traje de banho, entram em quadro. Letreiro: anos 70. Buscapé tira fotos, narrando como comprou uma câmera vagabunda e se tornou o fotógrafo oficial (as fotos de Buscapé tiradas aqui são usadas de transição entre quadros e cenas)

52) Na seqüência, vemos série de fotos de Angélica, que segundo Buscapé era a menina dos seus sonhos e a “única cocota que transava”. Barbantinho nota o interesse e comenta que Angélica é filha de general e que tem namorado. Instante depois chega Tiago, o namorado cheirador de Angélica, e desafia Barbantinho para um duelo na nataçãõ.

53) Buscapé coordena os cocotas para uma “foto oficial”. Estes se posicionam. Buscapé orienta Tiago, para que ele vá mais para trás. Sorridente, Buscapé bate a foto: vemos os cocotas, com Angélica mais ao centro e uma sombra cobrindo totalmente o rosto de Tiago

(...)

ESCALETA – “CIDADE DOS HOMENS” (LONGA-METRAGEM)

PARTE 1

Abertura

1) Selo de distribuidora e patrocinadores, acompanhados de trilha tensa. Entram créditos, alternando com imagens de Acerola e Laranjinha quando muito criança (ex.: eles olhando através de uma vidraça, em “Palace 2”) até a adolescência (ex.: tomadas de diferentes episódios da temporadas)

2) Imagem geral de uma favela, dia, mais letreiros identificam: Morro da Sinuca-Rio de Janeiro. Sobre uma laje, Nefasto e outros traficantes reclamam do calor. Madrugadão dá ordem para descerem para praia.

3) Laranjinha passa de moto pelas vielas do Morro. Cruza com a gangue de Madrugadão, descendo.

4) Casa de Acerola. Ele dorme enquanto seu filho Clayton brinca. Cristiane, a mulher de Acerola, acorda-o e manda ficar de olho no garoto. Ela sai. Na seqüência, entra Laranjinha, perguntando a Acerola se ele sabe que dia é aquele. Logo muda de assunto e aponta para a gangue de Madrugadão. Laranjinha chama Acerola para segui-los. Acerola reluta, mas pega Clayton e sobe na moto com Laranjinha

5) A gangue de Madrugadão passa na frente da casa de Caju. Este e seu pai observam quando a gangue passa e, entre eles, está Tina (irmã de Caju). Surge um colega e chama Caju para seguir o “bonde”

6) Ainda descendo a favela, Madrugadão é interpelado pelo presidente da Associação dos Moradores, a respeito de camisetas para o time de futebol. Madrugadão avisa que vai ver.

7) O “bonde” prossegue, descendo as vielas do morro. Acerola e Laranjinha seguem, de moto.

8) Os traficantes se aproximam da avenida beira-mar. Conversam sobre ter uma praia particular, etc.

9) Acerola e Laranjinha chegam á praia e observam os traficantes se organizando. Laranjinha comenta que faz 3 anos que Madrugadão não desce para o asfalto.

10) Nefasto e Madrugadão comentam sobre 2 garotas, que tomam sol. Os dois querem a mesma. Nefasto reclama que Madrugadão quer tudo. Em seguida, Nefasto sugere um mergulho; Madrugadão aceita, mas manda Nefasto ficar de vigia. Madrugadão corre para a água e Nefasto joga as coisas dele no chão, insatisfeito.

11) Caju e o colega dele cumprimentam Acerola e Laranjinha. Caju comenta a vigilância dos traficantes. Laranjinha afirma seu interesse por Camila (vemos ela ao fundo), mas o colega de Caju avisa que ela é irmã de Fiel e que este é ciumento. Caju e o colega vão dar um mergulho. Acerola nota que Clayton sumiu.

12) Caju deixa o chinelo com Tina. Ela reclama.

13) Como se estivesse numa espécie de transe, Madrugadão nada.

14) Nefasto encontra Fiel e reclama de Madrugadão . Fiel mostra um MP3, contando que o roubou. Passam Acerola, com Clayton, e Laranjinha. Acerola faz graça e Laranjinha se lembra que é aniversário dele. Comentam que ambos estão com 18 anos ou quase (Laranjinha fará logo). Acerola reclama que só comeu uma mulher, e Laranjinha, que não conheceu o pai dele. Deixam Clayton próximo a Caju (?). Abraçam-se e correm para o mar.

15) (cena E-4, T-1) (imagem graficamente semelhante à anterior). Acerola e Laranjinha caminha abraçados na rua . Laranjinha avista seu suposto pai, numa padaria. Acerola empurra o amigo para dentro da padaria. Laranjinha puxa papo com seu suposto pai. Este pergunta se Laranjinha quer algo; ele desconversa.

16) (efeito de transição) Retorna à praia, com Laranjinha e Acerola nadando. Laranjinha avisa que teve uma idéia.

17) Calçadão, beira-mar. Laranjinha explica vagamente algo sobre carteira de trabalho, documentação, etc. Partem na moto. Esta se afasta, na estrada

18) Na praia, Clayton chora sozinho.

19) Casa da avó de Laranjinha. Este e Acerola tentam arrancar informações da avó. Ela “solta” que o pai de Laranjinha adorava bater uma pelada e era garçom. Acerola se dá conta que esqueceu Clayton.

20) Na praia, Madrugadão salva Clayton da água.

21) Laranjinha e Acerola descem o morro, de moto.

22) Na praia, Madrugadão interrompe a pelada dos traficantes, entregando Clayton para Nefasto. Este, bravo, passa a criança para outro traficante. Eles passam Clayton de um para o outro até que Tina manda entregá-lo para ela.

23) Acerola e Laranjinha passam numa avenida. Numa passarela, sobre eles, os traficantes (e Tina, com Clayton no colo) atravessam uma passarela.

24) Na praia, Laranjinha confirma para Acerola que ninguém viu Clayton. Acerola afirma que deixou o filho com Caju.

25) Frente da casa de Caju. Este afirma que não viu o filho de Acerola.

26) Seqüência de montagem: em paralelo, alternam-se cenas dos traficantes brincando com Clayton, que chora; Acerola e Laranjinha perguntam por Clayton, pelas velas do morro; Tina intervém e pega Clayton no colo.

27) Na associação, o presidente conversa com o açougueiro, sobre dinheiro para as camisas do time. Observam um retrato do antigo time, na parede. Entra Tina, deixa Clayton com o presidente e ela e o açougueiro saem.

28) Do lado de fora da associação, Acerola encontra Tina. Ela avisa que o filho dele está dentro da sede.

29) Dentro da associação, Acerola recebe um sermão do presidente. Entra Cristiane, pega Clayton no colo, passa uma rápida bronca em Acerola e sai. (cortina)

30) (fim da cortina) (E-2, T- 3) Num parque de diversões, Acerola debate com Laranjinha a possibilidade de Cristiane fazer um aborto e ainda de abandoná-los. Laranjinha confirma que queria ter um pai e diz a Acerola se “seu filho vai ser que nem a gente? Sem pai...fazendo besteira direto?”

31) (Efeito de transição) Retorna para Laranjinha, na associação. Ele encara a foto do antigo time. O presidente comenta sobre este time, um tanto saudoso. Laranjinha aproveita a conversa e pergunta sobre o pai dele. O presidente parece se irritar com a pergunta e sai. Acerola afirma que teve uma idéia e tira o quadro da parede.

32) Seqüência de montagem. Vemos diversas cenas de Acerola e Laranjinha mostrando o quadro para pessoas da comunidade (o açougueiro, o farmacêutico) e perguntando sobre um garçom que jogava no time. Conseguem descobrir um certo Heraldo, que ainda joga uma pelada no Aterro do Flamengo.

33) Aterro do Flamengo, Noite. Acerola e Laranjinha assistem à pelada. Acerola brinca com Laranjinha, comparando-o a um goleiro gordo.

34) Fim da pelada. A dupla pergunta sobre Heraldo, aos jogadores. Um deles confirma que Heraldo Coutinho está preso, por conta de uma “parada lá na (churrascaria) Boi Bravo”.

35) Entrada de uma penitenciária, dia. Laranjinha reluta em perguntar sobre o pai, Acerola insiste. Laranjinha topa. Eles entram na penitenciária.

36) No atendimento, perguntam à secretária a respeito de Heraldo. Acerola aproveita uma distração da secretária e rouba a foto do prontuário de Heraldo. A secretária conta que Heraldo cometeu latrocínio e saiu em condicional.