TÉCNICAS DE IMAGINAR

RECEITAS DADAÍSTAS E JOGOS SURREALISTAS APLICADOS À CRIAÇÃO DE UM ROTEIRO CINEMATOGRÁFICO DE FICÇÃO

BRUNA SCHELB CORRÊA

BRUNA SCHELB CORRÊA

TÉCNICAS DE IMAGINAR: RECEITAS DADAÍSTAS E JOGOS SURREALISTAS APLICADOS À CRIAÇÃO DE UM ROTEIRO CINEMATOGRÁFICO DE FICÇÃO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação em Artes, Cultura e Linguagens da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestra em Artes, Cultura e Linguagens.

Linha de Pesquisa: Cinema e Audiovisual

Orientador: Prof. Dr. Sérgio José Puccini Soares

Juiz de Fora

2020

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração
automática da Biblioteca Universitária da UFJF,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Corrêa, Bruna Schelb.
Técnicas de imaginar : Receitas dadaístas e jogos surrealistas aplicados à criação de um roteiro cinematográfico de ficção / Bruna Schelb Corrêa. -- 2020.
219 p. : il.

Orientador: Sérgio José Puccini Soares
Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design. Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, 2020.

1. Roteiro cinematográfico. 2. Processos criativos. 3. Jogos surrealistas. 4. Receitas dadaístas. 5. Memorial de Criação. I. Soares, Sérgio José Puccini, orient. II. Título.

Bruna Schelb Corrêa

TÉCNICAS DE IMAGINAR: RECEITAS DADAÍSTAS E JOGOS SURREALISTAS APLICADOS À CRIAÇÃO DE UM ROTEIRO CINEMATOGRÁFICO DE FICÇÃO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestra em Artes, Cultura e Linguagens.

Linha de Pesquisa: Cinema e Audiovisual

Orientador: Prof. Dr. Sérgio José Puccini Soares

Aprovada em 13 / 10 / 2020

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Sérgio José Puccini Soares - Orientador Universidade Federal de Juiz de Fora

Profa. Dra. Patricia Ferreira Moreno Christofoletti – Universidade Federal de Juiz de Fora

Profa. Dra. Tâmara Lis Reis Umbelino – Centro Universitário Estácio de Sá Juiz de Fora

Os membros da banca deram a anuência para que o Presidente da Banca assinasse por eles.
(cf. Resolução nº01/2020)

Dedico este trabalho a todos os professores que já passaram pela minha vida. Desde as primeiras, minhas duas avós, e todos os seguintes que, sem exceção, me trouxeram até aqui.

AGRADECIMENTOS

Em muitas ocasiões nas quais escrevi agradecimentos pude me dirigir primeiro aos meus pais e meus avós. Com alegria o fiz. Neste agradecimento, porém, usarei da oportunidade para agradecer a um local que, aos meus olhos, se parece muito mais com uma pessoa do que com um espaço, apenas: alguém que me emprestou seu conhecimento e me fez crescer. Que me abriu toda a sua extensão como abrigo. Que muito me deu pedindo em troca somente dedicação. Acho bonito como um *lugar* pode ter me tornado mais humana.

Por isso, neste agradecimento, quebro um protocolo familiar e abraço primeiro este lugar que tanto me abraçou: a Universidade Federal de Juiz de Fora.

Em seguida gostaria de agradecer a todos os meus professores. Meu orientador Sérgio Puccini é alguém que desde a graduação me apoia, me escuta, me aconselha e de alguma forma me ajuda a encontrar o meu melhor. Todas as vezes. Aos docentes que marcaram minha trajetória sendo guias durante as graduações e o mestrado: Alessandra Brum, Christian Pelegrini, Felipe Muanis, Luis Alberto Rocha Melo, Maria Claudia Bonadio, Maria Lucia Bueno, Patrícia Dalcanale, Patrícia Moreno, Rosane Preciosa, Sandra Sato e Valéria Cristofaro. Obrigada por dividirem seu tempo e conhecimento comigo e meus colegas.

Agradeço também a professora Erika Savernini por participar de minha banca de qualificação. Devo aqui mencionar novamente a professora Patrícia Moreno, que, ao lado de Erika, compôs a banca e trouxe apontamentos muito pertinentes à minha pesquisa. A agradeço, ainda, não só pela participação na etapa de qualificação, mas também pela orientação que me deu durante a Iniciação Científica à época da graduação em Artes e por ter sido a primeira professora em minha trajetória a mencionar em aula (e com tanto entusiasmo) o surrealismo.

Agradeço, ainda, aos professores que se dispuseram a ler minha pesquisa e são as primeiras pessoas com quem minhas palavras aqui escritas são compartilhadas: Alessandra Brum, Guiomar Ramos, Patrícia Moreno, Sérgio Puccini e Tâmara Lis – nomes que admiro e tenho a honra de poder incluir aqui.

Ao lado de meus professores gostaria agora de trazer algumas palavras sobre meus familiares. Eles me formaram em pontos tão múltiplos quanto misteriosos: sei tudo o que me ensinaram sem saber sobre o que é e vice-versa. Talvez por isso, dessa vez, eu deva me esquivar daquilo que é subjetivo e agradecê-los por suas ações.

Luiza Alves Schelb, minha mãe, que formou meu mundo. Te agradeço por me aguentar quando fui adolescente, por me amar, por me ensinar a amar e por nunca duvidar de nada que eu te disse que gostaria de fazer. Me emociono quando penso em você. Você é forte.

João Mário Paes Corrêa, meu pai, que por tantos anos me mandou "ficar esperta" e está sempre comigo quando eu esqueço de ser. Obrigada por me apoiar nos empreendimentos e aventuras e por ser essa voz que vive na minha cabeça quando eu me demonstro hesitante.

Luiz e Elizabeth, Nilza e João Mário, meus avós: eu não tenho dúvidas de que vocês formaram meu coração. Sou completamente apaixonada por vocês e agradecida por ter nascido debaixo de suas árvores. Não teria chegado a lugar nenhum sem o amor e apoio que vocês me deram e me dão de tantas formas diferentes. Obrigada por me amarem.

Dos laços que são muito fortes pois são voluntários devo começar por um que segura meu coração em suas mãos. Meu melhor amigo, Luis Bocchino. Que alma generosa e inteligente o destino me deu - não consigo pensar em ninguém melhor para descobrir a vida junto. Obrigada por me ouvir, por me ensinar, por ser tão zeloso e, assim, cheio de amor.

Agradeço a São Cosme e Damião e a outros irmãos que tenho comigo: os de sangue e os de coração. Giovanna, Maria e Arthur são os irmãos que meus pais me deram e dividem comigo não só os traços, mas também uma história. Àqueles que eu escolhi, Paula Kuhlmann, Felipe Monteiro, Renata Schettino e Bruna Andrade, agradeço por terem me escolhido de volta.

Aos meus caros amigos com quem andei criando muito nos últimos anos, João Gabriel Marques, Isadora Martins, Caio Deziderio, Leonardo Morais, Vinícius Martins, Pedro Baptista, Francisco Franco, Lucas Silverio, Luiza Reis, Janis Souza, Bárbara Maria, Silas Mendes, Marcello Nicolato, Adhara Batalha, Luiza de Amorim, Michel Sagaz, Ana Paula Romero, Mia Mozart, Helena Frade, Karol Vieira, Giovanna Tintori e tantos outros: aprendo muito com vocês. Obrigada por todas as oportunidades.

Tendo agradecido a essa extensa lista de pessoas sem as quais todos meus anos até hoje teriam outro significado gostaria de agradecer a algumas outras sem as quais meus últimos dois anos teriam sido muito diferentes.

Agradeço, portanto, a todos os funcionários do Instituto de Artes e Design e do PPG, aqui representados pelas especiais Lara Velloso e Flaviana Polisseni, sempre a postos para nos ajudar a navegar pelos enigmas burocráticos com gentileza, boa vontade e disposição.

Ao grupo CPCine - História, Estética e narrativas em Cinema e Audiovisual e ao Estúdio Almeida Fleming, agradeço pela possibilidade de pensar e fazer cinema.

À FAPEMIG, agradeço pela bolsa de pesquisa concedida, impreterível para a execução desta pesquisa e um grande estímulo para seguir em frente em um campo como o das artes.

Finalmente, encerro meus agradecimentos acenando a todos os artistas que me inspiraram e me fizeram me apaixonar.

Nada é mais real que o Nada.

Demócrito

RESUMO

Este trabalho tem como principal objetivo a reflexão sobre o processo de criação de um roteiro cinematográfico de ficção e a apresentação de um memorial de criação relativo ao desenvolvimento deste roteiro, no qual foram empregadas metodologias de criação presentes nos movimentos Dadaísta e Surrealista bem como referências presentes na obra de Alfred Jarry e no Teatro do Absurdo.

A prática do roteiro cinematográfico aparece aqui discutida do ponto de vista da criação, dos processos de imaginação e técnicas para exercitá-las, avaliando, adiante, seus resultados e investigando possíveis aplicações dos chamados "jogos" e "receitas" concebidos pelos surrealistas e dadaístas, respectivamente.

O memorial, ainda, aborda referências que dialogam com as supracitadas e compõem em variadas medidas o resultado prático do roteiro cinematográfico de ficção elaborado. Este trabalho, portanto, reúne uma série de técnicas que dizem respeito ao exercício da criação e podem servir a outras áreas criativas - nesta pesquisa, empregadas à concepção de uma narrativa cinematográfica de ficção.

Palavras-chave: roteiro cinematográfico, processos criativos, jogos.

ABSTRACT

This research carries as a main goal the practical creation of a fictional film screenplay and a descriptive memorial concerning the development of the aforementioned screenplay, in which creational methodologies such as the ones present in the dadaist and surrealist movement as well as the references present in Alfred Jarry's and Theatre of the Absurd works were employed. This research's main goal is to be a considerate study on the creative process of conceiving a fictional film screenplay. Alongside it, and to shed light on the development of such narrative, a descriptive memorial, assembling and discussing the methodologies employed upon the creative work, composed of references from the Dadaist and Surrealist art movements as well as allusions to Alfred Jarry and the Theatre of the Absurd.

The craft of screenplay is brought here from the perspective of the act of creation, of the many possible processes of imagination and methods for exercising those whilst pondering on the result of the employment of such techniques here named as "games" and "recipes", conceived by the aforementioned surrealists and dadaists, respectively.

The descriptive memorial, withal, addresses references that are in dialogue with the before-mentioned, that contribute to the composition of the final screenplay. This research, ergo, assembles a series of techniques concerning the exercise of creation, that is, of imagining, and underlines that while they can be used in other creative areas, they can and are applied in this study as a method for creating a fictional narrative for cinema.

Keywords: screenplay, creative process, games.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO **11**

1. ROTEIRO CINEMATOGRÁFICO **16**

1.1. UM BREVE PANORAMA HISTÓRICO 16

1.2. DA FORMATAÇÃO DE UM ROTEIRO CINEMATOGRÁFICO 22

1.3. ESTRUTURAS NARRATIVAS CINEMATOGRÁFICAS 25

2. MÉTODOS E PROCESSOS CRIATIVOS **30**

2.1. UMA POSSIBILIDADE DE ORGANIZAÇÃO DO PROCESSO CRIATIVO 31

2.2. DO PROCESSO DE CRIAR 33

3. POSSIBILIDADES CRIATIVAS **36**

3.1. ALFRED JARRY, PAI DE TODOS* 37

3.2. MÉTODOS PARA O ACASO: DADAÍSMO 43

3.3. O SURREALISMO: CADÁVERES E CAMPOS MAGNÉTICOS 51

3.4. O TEATRO DO ABSURDO: APRESENTAR A RUÍNA É MELHOR QUE DISCUTI-LA 66

4. MEMORIAL: UM TRAJETO DE CRIAÇÃO **79**

4.1. CONCEITOS E PONTOS DE VISTA 79

4.2. RELATOS INICIAIS 86

4.3. CRIAÇÃO E MÉTODOS 99

4.4. O ENCONTRO COM O PRIMEIRO TRATAMENTO 107

4.5. JOGOS E REFERÊNCIAS 111

4.5.1. Aquilo que peguei emprestado de Alfred Jarry 111

4.5.2. O que foi trazido do Teatro do Absurdo 112

4.5.3. Tentando capturar o acaso com um jogo dadaísta: 115

4.5.4. Jogos surrealistas: livrar as palavras 125

4.6. REVISANDO TRATAMENTOS 139

CONSIDERAÇÕES FINAIS **143**

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS **148**

APÊNDICE **154**

INTRODUÇÃO

Este é um trabalho que tem como objetivo traçar uma reflexão acerca da criação de um roteiro cinematográfico de ficção, buscando métodos para livrar a criatividade do hábito, isto é, procurando formas de conceber imagens e textos para cinema. Através de técnicas e referências presentes no dadaísmo, no surrealismo, em Alfred Jarry e no Teatro do Absurdo; autores cujos métodos de criação visavam que fosse libertada a imaginação de processos com os quais estamos acostumados, este estudo quer encontrar métodos que libertem a linguagem a nível pessoal, para avaliar os resultados deste processo quando empregados à criação de uma narrativa ficcional cinematográfica.

Para ilustrar a trajetória e os anseios desta pesquisa abro espaço para uma breve citação: Um rio torto visto por uma criança era chamado de "cobra de vidro" até que veio um homem e disse a ela que aquilo era uma enseada: "acho que o nome empobreceu a imagem.[1]" As palavras que escolhemos para falar das coisas as transformam e mesmo as próprias palavras podem mudar sem que percebamos - a grafia é a mesma mas a mão que escreveu e o olho que leu têm o poder ou o destino de fazer essa mudança - palavras, pois, carregam em si muitas outras coisas além das letras: sensações, memórias, invenções.

Cresci ouvindo histórias. Agora grande, ainda que não terminada de crescer, resolvi contar algumas outras e cultivo em mim muita apreciação e respeito pela oralidade. Não tanto talvez pelas palavras, pela gramática - as amo pelo que podem ser, não pelo que elas já são (ou estão). A exemplo disso, está a palavra *contar.* Apesar da diferença semântica entre *narrar* e *contar* ser sutil, as sensações que essas palavras evocam em mim são bem distantes. Imaginemos que a expressão fosse "narrar um caso" e não "contar um caso". A primeira parece um depoimento dado por alguém que tem informações: sinto a posição do *narrador* como uma de superioridade, como se este estivesse com a sua história em um palanquinho, ligeiramente mais alto do que aqueles que o ouvem. *Contar*, por sua vez, dá a sensação de que estão todos sentados em banquinhos da mesma altura e que, ao contrário de enunciar, se divide. A história dividida entre aquele que conta e aqueles que ouvem.

---

[1] O rio que fazia uma volta atrás de nossa casa era a imagem de um vidro mole que fazia uma volta atrás de casa.
Passou um homem depois e disse: Essa volta que o rio faz por trás de sua casa se chama enseada.
Não era mais a imagem de uma cobra de vidro que fazia uma volta atrás de casa.
Era uma enseada.
Acho que o nome empobreceu a imagem.
(BARROS, 2016. p.20)

Talvez seja esse o estranhamento com o qual sempre me deparei ao entrar em contato com os chamados manuais. Manuais de estruturar histórias e fórmulas para organizá-las. Entendo-os hoje como bons guias e materiais de muita serventia. Mas os caminhos para *contar* eu sempre imaginei que talvez fossem outros. Este trabalho, portanto, se deu como uma reunião de percursos ou buscas por formas de inventar histórias para serem *contadas*.

Uma particularidade deste tipo de investigação é que elas são únicas, quer dizer, podem ser encontradas e relatadas de modos diversos, pois não há fórmula definida para se ter ideias. No trabalho aqui disposto a proposta inicial era a de "desacostumar" a criação, explorar os caminhos da invenção a partir de processos que trouxessem novas perspectivas para imaginar e, assim, todas as escolhas foram feitas com este ímpeto demarcado mas com diversos fins: o primeiro, de contar uma história; depois o de relatar este processo de invenção; e por último, onde encontrar inspiração para mudar perspectivas. Enumera-se aqui ao contrário daquilo que se deu, começamos pelo último e terminamos no primeiro. Falo em ordem de importância.

O nome deste trabalho, portanto, diz muito sobre o que aqui está proposto. "Técnicas de imaginar" quer propor a criação de um roteiro cinematográfico de ficção a partir de metodologias de criação não convencionais, considerando diversos processos criativos com referências multidisciplinares empregados à criação de uma ficção para cinema. É importante, a esta altura, abrir um parênteses para ressaltar o por quê de se falar tanto em *contar* e não necessariamente narrar sendo este um trabalho voltado para a criação de uma narrativa cinematográfica e não de um relato oral ou uma peça de literatura: do ponto de vista da concepção, do trabalho criativo, aos meus olhos, ainda que exista a separação por característica de dispositivo, permanece mais forte o fato de que tratamos de histórias a serem contadas, portanto o processo de invenção - fugindo de especificidades formais - é o mesmo: estou, em primeiro lugar, criando e *contando* uma história e não necessariamente e/ou somente formatando ou estruturando uma história.

Ao longo deste percurso pareceu-me imperativo escolher com precisão a forma de falar sobre esse assunto. Como afirma Deren[2], "A criatividade é fruto de diversas fases. Seria tolice argumentar se é livre ou disciplinada, comprometida ou indiferente, etc. Provavelmente contém todas essas características em situações diferentes.[3]" (DEREN, 2004. p.236) "Ter ideias",

---

[2] Maya Deren (1917-1961), nascida Eleanora Derenkovskaya, em Kiev, Rússia, foi diretora, coreógrafa, ensaísta e poeta. Entre seus trabalhos de maior reputação estão *Meshes of the Afternoon* e *The Witch's Cradle,* ambos curtas-metragens de 1943. Escreveu sobre cinema para diversos veículos de comunicação, escritos estes selecionados e reunidos no livro *Essential Deren: Collected Writings on Film* (Editora McPherson & Company, 2005).

[3] Tradução nossa. No original: "Creativity itself has several phases. It is silly to argue as to whether it is free or disciplined, committed or dispassionate, etc. It should contain all of these at different times."

"criar", avaliar "inspirações", portanto, parecem atos misteriosos e de fato são, pois são ações intransferíveis e pessoais. Tanto quanto são intransferíveis e pessoais, porém, são também resultados de hábitos. Daquilo que conhecemos, repetimos padrões e criar está justamente em se aventurar fora disso.

Para construir esse trabalho levou-se em consideração que qualquer indivíduo é capaz de contar e ouvir uma história e este entendimento trouxe consigo um impacto significativo na escolha e no arranjo das informações aqui dispostas. Antes de chegar ao memorial deste processo de criação, proposta principal deste estudo, ficou decidido que esta pesquisa levantaria, analisaria e entregaria ao leitor informações que pudessem guiá-lo através do conteúdo presente no relato da criação do roteiro cinematográfico.

Para tal, o primeiro capítulo se refere ao ponto de partida desta pesquisa. "Roteiro cinematográfico" passa por um breve panorama histórico deste ofício, e em seguida discute conceitos de formatação e estruturas narrativas. Se pretendeu aqui que o leitor pudesse ter acesso aos desenvolvimentos ocorridos dentro do conceito de roteiro cinematográfico e suas práticas diante da arte relativamente recente que é o Cinema. Este capítulo introdutório buscou passar pelos entendimentos de que as narrativas cinematográficas tal como são se dão a partir de uma complexa trajetória de desenvolvimento desde sua origem e que para executá-las e discuti-las é necessário que se leve em consideração aquilo que as precede e aquilo que as transforma. Foram trazidos como bibliografia principal Steven Price, Flávia Costa, André Gaudreault e François Jost.

Após este breve panorama histórico e levantada a discussão acerca de especificidades de produção e a relação que existe entre estas e a concepção de um roteiro cinematográfico, o segundo capítulo, "Métodos e processos criativos", trouxe os autores Jean-Claude Carrière, Robert Mckee, Syd Field e Fayga Ostrower para comentar a atividade de criar bem como as possibilidades de organização dentro de processos criativos. Este capítulo se faz importante para que possa ficar estabelecido que processos criativos dependem de fatores internos e externos ao artista, ao indivíduo.

No capítulo três, "Possibilidades criativas" foi feito um apanhado de artistas entre os quais se manifestou uma tendência para a invenção, isto é, artistas que não se conformaram com aquilo que vinha sendo feito e buscaram outras formas de criar que não as convencionais à sua época. Visando reunir e analisar seus métodos de criação foram trazidos neste capítulo os ideais de Alfred Jarry, dos dadaístas, dos surrealistas e dos teatrólogos do absurdo.

Se, por exemplo, é possível dizer que, em primeiro lugar, os métodos dadaístas existiam para que se rompesse com a realidade através de uma recusa da mesma; os surrealistas para

romper com a moral burguesa; os simbolistas com as tradições narrativas e assim por diante, e que todos eles escolhiam *romper com o hábito* para atingir esses objetivos, é necessário afirmar que este trabalho é uma busca de, sim, romper com um hábito, mas baseado em uma ruptura a nível muito mais pessoal, isto é, romper com os processos de invenção, com as referências habituais e, a partir dos métodos dos artistas supracitados realizar esta operação ainda que com um fim diferente dos deles.

Para além das referências de postura que influenciam esta criação, carregadas por Alfred Jarry e presentes no Teatro do absurdo, nas metodologias de criação trazidas pelos dadaístas e surrealistas se destaca a característica de que estas vêm em formatos de receitas e jogos, métodos muito lúdicos. Tendo já ressaltado que este trabalho floresce e ocorre a nível pessoal, por se tratar de uma criação, é válido destacar que, enquanto roteirista, criadora, este trabalho talvez signifique que eu esteja tentando buscar que minha "enseada" volte a ser "cobra de vidro". Me desacostumar de um vocabulário que, como no poema, estaria "empobrecendo" minha criação e, a partir deste estudo poder compartilhar desta experiência e da reunião destes conhecimentos[4].

No espírito desta partilha está, assim, o quarto capítulo, "Memorial: um trajeto de criação", onde estão aglutinadas e discutidas as referências anteriormente trazidas colocadas agora em relação a esse roteiro de ficção criado a partir dos jogos, receitas e ideais. O memorial traz um relato acerca da experiência de construção e concepção criativa baseada nos métodos levantados, considerando sua aplicabilidade à criação específica de um roteiro cinematográfico comparando as posturas criativas e políticas dos objetos estudados em relação a contemporaneidade e levantando questionamentos acerca da prática de criação de ficções para o cinema.

Como apêndice, o "resultado" prático de todas estas reflexões e deste processo criativo, um roteiro cinematográfico de ficção de título provisório "Os egoístas morrem sozinhos".

É pertinente, por fim, destacar uma característica de continuidade que permeia este trabalho: já tendo publicado um trabalho de conclusão de curso acerca dos símbolos eróticos no surrealismo (Jornalismo, FESJF, 2015), e, em um segundo trabalho de conclusão de curso (Cinema e Audiovisual UFJF, 2017), um processo criativo de roteiro de ficção e um memorial de produção deste roteiro, "Técnicas de Imaginar" representa uma continuidade de pesquisa. O resultado do trabalho de conclusão de curso (TCC) no Bacharelado em Cinema e Audiovisual resultou em um longa-metragem de título "Imo" (2018). O filme foi fruto de uma pesquisa

[4] Muitos deles, como os jogos surrealistas, sem tradução para a língua portuguesa, por exemplo.

acadêmica sob orientação de um professor especializado em roteiro que orienta também a presente pesquisa. "Imo" teve sua estreia na Mostra de Cinema da Tiradentes, como parte da principal seleção do evento para diretores estreantes, a Mostra Aurora. Além disso passou por muitos festivais nacionais e internacionais. Um filme que, ainda que fosse uma ficção continha muitos experimentos: nenhum diálogo ou movimento de câmera, por exemplo. Uma obra como "Imo" só foi possível devido ao fato de que a Universidade Pública proporcionou um ambiente nas quais escolhas artísticas, narrativas e técnicas podiam ser discutidas, analisadas, entendidas e então tomadas de forma consciente, através da pesquisa. Gerou-se também com este trabalho uma bibliografia de partilha de processos de criação e execução para os alunos vindouros bem como para a comunidade, seja para consulta ou para busca de métodos contemporâneos para produzir de forma independente. Neste tópico, ainda, reforço que produzir no Brasil um longa-metragem sem financiamento é uma oportunidade rara, na qual o ambiente existente dentro do Bacharelado em Cinema e Audiovisual da UFJF teve papel primordial por disponibilizar acesso a equipamentos de alto valor bem como o conhecimento inestimável de um corpo docente sempre disponível a auxiliar as empreitadas criativas de seus alunos.

Considerando que cada nova obra está contida na anterior e vice-versa (DEREN, 2004. p.196), o processo pensado para o estudo atual leva em consideração todos os fatores anteriormente mencionados e, além do supracitado prosseguimento de pesquisa, traz consigo a consciência de que atrelar o conhecimento teórico à prática é uma característica feliz da área de estudo que é o Cinema e deve ser aproveitado dentro daquilo que permite uma Universidade tanto para se aprimorar quanto para devolver à sociedade na qual se insere.

A proposta deste trabalho, enfim, e antes de qualquer coisa, é uma de reflexão acerca das possibilidades no ato de criar e, nesse esforço, *desacostumar* a criação. Desacostumar o olhar, as palavras e inventar uma história que ficará dividida entre aquela que conta e aqueles que ouvem.

1. ROTEIRO CINEMATOGRÁFICO

1.1. Um breve panorama histórico

Na arte relativamente recente que é o Cinema as convenções e métodos se formam e se estabelecem à medida em que progridem. Em "*A history of the screenplay*" Steven Price coloca as seguintes questões:

> O que é um roteiro? Em quais formas, se há alguma, ele funciona como um documento de 'planejamento'? Um roteiro pressupõe a existência de texto escrito? Se sim, deve este texto possuir propriedades formais passíveis de definição? De quais formas este texto difere de outras práticas de escrita?[5] (PRICE, 2013. p. 22)

Variando entre a época da qual se trata do assunto, dos desenhos de produção em que se inserem os ditos roteiros, ou ainda, do autor (seja ele um teórico ou aquele que pratica o ofício de roteirista), às perguntas de Price podem resultar as mais distintas respostas. Traçar um panorama histórico do roteiro cinematográfico seria, indiretamente, uma tarefa análoga a de se contar a história da atividade cinematográfica. Ainda que a forma de um roteiro tenha se modificado ao longo dos anos, a necessidade de *contar* e de se fazer sentido (de acordo com o que está proposto em cada lógica narrativa) são fatores que atravessam diferentes épocas e particularidades de produção.

Enquanto forma, a linguagem cinematográfica existe e progride de acordo com seu meio e seu tempo, sendo assim necessária uma constante revisão dos métodos de análise em seus estudos. A exemplo, como aponta Tânia Rivera, a linguagem cinematográfica "foi-se constituindo, ao longo de suas primeiras duas décadas, ao mesmo tempo em que construía seu público, acostumando-o a certas convenções que permitem sua recepção como uma narrativa." (RIVERA, 2008. p.13). Ainda que exista uma manutenção das convenções estabelecidas é necessário levar-se em conta que ao longo dos anos o público muda, e, por consequência, muda também a recepção. Tais mudanças implicam em transformações nas narrativas e, portanto, na linguagem. O clássico de 100 anos atrás não é mais o clássico de hoje aos olhos do público. Nem mesmo o experimental ou o agradável, por exemplo. As transformações inevitavelmente ocorrem e estas devem reverberar nos métodos de análise.

Levantadas estas questões, é possível passar a um panorama histórico do roteiro. A linguagem cinematográfica teve em seu início uma figura que em análise retrospectiva ilustra o esforço de *contar*: o explicador, "um homem que permanecia ao lado da tela durante a

[5] Tradução nossa. No original: "What is a screenplay? In what ways, if any, does it function as a 'planning' document? Does it presuppose the existence of a written text? If so, must that text possess definable formal properties? In what ways is it distinct from other forms of writing?"

projeção do filme para explicar ao público o que via" (RIVERA, 2008. p.12). Para além deste explicador estava também o *lecturer*, que, obrigado por lei nos Estados Unidos, conferia uma "moldura civilizante (e moralizante) à sala escura, além de tornar compreensíveis os primeiros filmes" (RIVERA, 2008. p.12). Diante desses dois tipos de "intérpretes" fica claro que, o início da linguagem cinematográfica existia de forma dependente da palavra, ainda que não trouxesse o recurso da fala por não ser sonoro. A presença do roteiro entendido como um elemento que estrutura a narrativa, portanto, extrapolava as etapas de pré-produção e produção de um filme, para fazer-se presente também em sua exibição, em moldes que atualmente não são mais comuns.

> [...] a falta de certos elementos narrativos não era uma deficiência dos filmes, mas um indício de que a coerência das imagens era dada por elementos externos ao filme - seja o prévio conhecimento dos assuntos por parte dos espectadores, seja a participação, muito comum na época, de um conferencista ou locutor (COSTA, 2006. p.25)

No começo do século XX, o cinema, ainda dotado de um código baseado na imagem, com caráter de mostração[6], compunha o rol das curiosidades e invenções, de atração popular, e diante de transformações inerentes a diversos fatores, entre eles a distribuição e exibição, este código que antes se baseava em "espantar e malhar o espectador" (COSTA, 2006. p.24) foi aos poucos criando formas particulares de narrar, que ao contrário da mostração, vem a se preocupar com a manipulação dos eventos que antes eram somente dispostos em planos, através agora de uma organização de diversos planos (não só um), com o objetivo de se contar uma história.

> Para estudar a significação da narrativa de um plano isolado, seria necessário que o filme tivesse apenas um único plano. Ora, é precisamente o caso da maioria dos 'rolos' produzidos antes de 1903, não é inútil recuar um pouco no tempo e ver como, naquela época, *nasce* a narrativa cinematográfica. (GAUDREAULT E JOST, 2009, p. 37)

[6]"Os primeiros filmes eram feitos por indivíduos ou grupos pequenos de pessoas que inventavam e filmavam '*actualités':* gravações visuais do movimento dos trens, ondas e o vento, por exemplo, que fascinavam o público porque tais eventos não podiam, até então, ser apresentados em nenhuma outra mídia. Se eram necessárias qualquer preparação de texto para tais filmes, elas seriam pouco mais que notas que precisavam ser compreensíveis para seus autores. (PRICE, 2013. p.22)
(Tradução nossa. No original: "The earliest films were made by individuals or very small groups of people who devised and filmed 'actualités': visual records of the movement of trains, waves and wind, for example, that fascinated audiences because such events could not previously have been presented in any other medium. If written texts were required in the preparation of such films, they would have been little more than notes that needed to be comprehensible only to their authors."

É inegável, portanto, que mesmo em caráter de mostração[7], o cinema *conta*, narra[8], e à medida que a linguagem do cinema se "aperfeiçoou" se "aperfeiçoou" também o método de se contar. Doravante, a partir de 1907, o cinema passa a se organizar de forma industrial e se "transforma na primeira mídia de massa da história" (COSTA, 2006. p.37). Diante do crescimento de seu alcance nascem códigos que vêm a formatar a produção e, com efeito, se estruturam a serviço de um modo de produzir específico.

Adiante, e ainda ilustrando brevemente este desenvolvimento, Syd Field aponta que "houve um tempo, [...] nas décadas de 1920 e 30, em que o trabalho do diretor era dirigir os atores, e era trabalho do roteirista escrever com posições de câmara para o cinegrafista. Não é mais assim." (FIELD, 1995. p.156).

Em um modo de produção que diz respeito especificamente ao sistema de estúdios de Hollywood nasceu uma metodologia ainda hoje utilizada para o desenvolvimento e formatação de roteiros nomeada *Master-scene.* Na era dos estúdios, na qual passou a ser necessária uma sistematização do número das cenas, ações, descrições de cenários etc a fim de otimizar o trabalho da equipe, que agora não mais era reduzida como foi outrora, passa a tomar forma esta maneira de sistematizar o enredo para que ele possa ser produzido e *contado* em linguagem cinematográfica. Price esclarece como se deu a constituição do formato *Master-scene* a partir de um suplemento publicado em 1932[9]:

> No que diz respeito a uma padronização do formato de roteiros, Staiger argumenta que 'a forma que eventualmente se tornou o padrão (o *master-scene)* era uma combinação de roteiros teatrais e de um cinema pré-sonoro, uma variante da sinopse de continuidade usada nos anos 1920. E que a proposta do *Research Council* resultou em uma forma padronizada de roteiro, que foi coletivamente adotada pelos estúdios; e que a forma pela qual se decidiu em comum acordo foi a de roteiro *master-scene*.[10] (PRICE, 2013. p.141)

O próprio formato *master-scene,* atualmente, é utilizado de forma diferente daquela dos estúdios *hollywoodianos,* mas algumas características se mantêm: "o roteiro contemporâneo é

---

[7] A mostração, um modo de comunicação, envolve a encenação direta de acontecimentos, uma apresentação de eventos dentro de cada plano (COSTA, 2006. p.24)

[8] A partir do momento em que lidamos com uma narrativa, sabemos que ela não é a realidade. (GAUDERAULT e JOST 2009, p. 34) A idéia de se servir do filme principalmente para contar histórias nasceu ao mesmo tempo que o cinematógrafo. (2009, p. 37)

[9] Academy of Motion Picture Arts & Sciences' Technical Bulletin, supplement 19, December 23, 1932 (PRICE, 2013. p.140)

[10] Tradução nossa. No original: Concerning the standardization of format of scripts, [...] '[t]he form that eventually became standard (the master-scene) was a combination of theatrical and presound film scripts, a variant of the continuity synopsis used in the 1920s'. [...] And that the Research Council's proposal resulted in a standardised form of screenplay that was adopted collectively by the studios; that the agreed form was the master-scene script.

um trabalho em *Cena Mestra (Master Scene)* que inclui apenas aqueles ângulos absolutamente necessários para contar a estória e nada mais." (MCKEE, 2006. p.370). Para salientar uma especificidade do *master-scene* em relação a outras formas de se organizar um roteiro cinematográfico, Price cita um manual publicado em 1952 por Lewis Herman[11], que pode elucidar acerca desta característica apontada por Mckee em 2006 e que persiste:

> Constantemente [...] ao autor não é permitido que escreva um roteiro de filmagem. Ele provavelmente terá a tarefa de escrever um roteiro '*master-scene*'. A ele não caberá incluir posições de câmera ou ângulos. Dele será esperado apenas um argumento completo. No argumento, onde ele indicou que certo diálogo ocorreria, no *master-scene* ele escreverá este diálogo de forma completa. Se no argumento ele meramente sugere, em um estilo literário, que uma ação ocorrerá, no *master-scene* ele indicará a mesma ação, mas em forma de roteiro.[12] (HERMAN, 1963. p.169)

Em um contexto onde o estúdio e o produtor tinham controle de uma produção tanto quanto (ou mais que) o diretor, formatações diferentes de um roteiro indicavam etapas diferentes de uma produção. A primeira etapa seria o argumento, que em inglês, chamado por *treatment,* serve atualmente ao roteirista brasileiro como um falso cognato[13]. Em segundo lugar estaria o *master-scene,* etapa na qual estão desenvolvidos os diálogos e as ações, sem indicações de câmera e movimentos. A última etapa seria a do *shooting script* (em tradução livre um roteiro de filmagem), sendo esta uma onde estão decididos os ângulos e posicionamentos de câmera juntamente às ações e diálogos desenvolvidos completamente, pronto para ser filmado. O relato de Herman acerca destas etapas indica também que pessoas diferentes atendem a cada uma delas, podendo portanto, o argumento[14] possuir um autor, o roteiro *master-scene* outro e o de filmagem idem.

O que ocorre, contudo, é que não apenas Hollywood e o sistema de estúdios dizem tudo o que há para se dizer acerca de concepções de roteiro. Como já foi sublinhado, um modo de produção diferente pede um tipo de roteiro diferente. Na Europa, por exemplo, ao fim da Segunda Grande Guerra, e em relação ao modelo norte-americano, o cenário era um em que os

---

[11] John Howard Lawson, Theory and Technique of Playwriting and Screenwriting. Nova Iorque: G.P. Putnam's, 1949. p. 367.

[12] Tradução nossa. No original: Quite often [...] the writer may not even be permitted to write a shooting script. He may be assigned to do a 'master-scene' script. He will not be required to write in camera shots and angles. What will be expected of him is simply a completed treatment. Where, in the treatment, he merely indicated that certain dialogue be spoken, now, in the master-scene script, he will write in all the dialogue. Where the treatment merely suggests, in a literary style, the action to be taken, this time the writer will indicate the same action, but in screen-play form.

[13] Tratamento, no Brasil significa a etapa em que o roteiro está. Convencionalmente, um roteiro completo sem correções, por exemplo, está em seu primeiro tratamento, dividido em cenas, contendo diálogos. Em inglês, a palavra *treatment* se refere ao argumento de um roteiro, etapa na qual há apenas um texto corrido, escrito sem divisões de cena ou diálogos.

[14] Ressaltando-se que quando se trata do conceito de argumento este pode variar de época a época.

diretores possuíam mais liberdades. Liberdade proporcionalmente inversa ao volume de estrutura que possuía um diretor inserido na lógica de estúdios estadunidenses, de forma geral (com suas exceções). A respeito deste momento Steven Price comenta:

> Esse desejo por independência — para com o roteiro de filmagem, o estúdio, e [os Estados Unidos da] América e uma Hollywood que representa todas essas coisas — fez com que os anos seguintes à Segunda Guerra Mundial um tempo de manifestos e agrupamentos no que diz respeito a roteiros dentro da Europa, levantando questões referentes ao status do roteiro de filmagem, com o argumento de que alguns tipos de roteiro eram mais literários do que cinematográficos junto ao desejo de encontrar maneiras de se fazer filmes que libertassem o diretor dos aparentes grilhões do texto escrito. Um método para se afastar ainda mais do roteiro de filmagem era o de filmar diretamente da história em prosa. Diferente das formas intermediárias de sinopse e argumento, o roteiro em prosa não vinha sendo significativo em Hollywood desde os anos 1910, mas retornou como um modo importante de escrita cinematográfica em muitas e diferentes grupos dentro do cinema de arte europeu ou o cinema de autor dos anos 1950.[15] (PRICE, 2013. p.164)

Fica então claro, portanto, que estrutura, especificidade de produção e intenção são fatores que interferem diretamente na forma como a qual um roteiro será concebido e utilizado. O cinema europeu do pós-guerra traz consigo uma tendência que muito repercute no ofício do roteirista até os dias atuais: a questão da autoria. Com indica Price, nesta época, nomes como "Ingmar Bergman, Michelangelo Antonioni, François Truffaut e Jean-Luc Godard estavam descobrindo novas formas de expressão cinematográfica, que estavam intimamente ligadas com uma reconceituação do papel e da natureza de um roteiro." (PRICE, 2013. p.164)

O pendor dos cineastas europeus para um modo de produzir diferente do estadunidense, baseado em outras tradições narrativas e de produção, tem efeitos diretos na concepção do roteiro. Esta conjuntura manifesta a evidente relação entre especificidade de produção e formatação de roteiro, ao mesmo tempo em que fundamenta a máxima de que não existem roteiros "certos" ou "errados" e sim roteiros adequados. O *shooting script* de Hollywood garante um controle maior do resultado das filmagens e é provável que otimize o tempo e o trabalho de uma equipe e, por consequência, o investimento financeiro. O roteiro europeu que parte direto da prosa, por sua vez, traz consigo mais espaço para improvisação e usualmente

[15] Tradução nossa. No original: "This desire for independence—from the shooting script, from the studio, from America and from a Hollywood that embodied all of these things—made the years following the Second World War a time of manifestos and factions in European screenwriting, surrounding such questions as the status of the shooting script, the argument that certain kinds of screenplay were literary rather than cinematic and the desire to find ways of film-making that liberated the director from the perceived shackles of the written text. One method of moving still further away from the shooting script was to film directly from a prose story. Other than in the intermediate forms of the synopsis and the treatment, the prose scenario had not been a significant form in Hollywood production since the 1910s, but it re-emerged as an important mode of film writing in many different guises in European art-house or 'auteur' cinema of the 1950s."

aproveita de cenários e situações reais, podendo se supor um barateando da realização, mas pode desdobrar em um trabalho árduo para os outros setores de uma produção: o de traduzir a linguagem literária para a linguagem cinematográfica. O tipo de roteiro de Ingmar Bergman é citado por Brigitta Ingemanson como um exemplo desta situação:

> Escritas como contos e peças de teatro, com suas direções de palco que estão repletas de adjetivos qualitativos e verbos, metáforas, símiles e exemplos de personificação, monólogos interiores, e outras características não cinematográficas, que não são normalmente encontradas em um gênero notadamente conhecido por sua linguagem concisa, informação técnica e diálogos em linha a linha. [...] Somente o público leitor se beneficiará de suas informações.[16] (INGEMANSON apud PRICE, 2013. p.170)

Se tratando de singularidades de produção e avançando no tempo é válido trazer a este panorama um caso nacional, sendo este um entre muitos, que diferem pois se adequam às especificidades de realização e autoria. O exemplo do roteiro de "O Bandido da Luz Vermelha", de Rogério Sganzerla é um onde estão presentes características do *shooting script*, do roteiro de prosa e do *master-scene.* Inácio Araújo, no prefácio da publicação do roteiro, ressalta tais características:

> Este é um filme em que as potencialidades cinematográficas, sua originalidade de olhar, emergem já no texto, embora o texto depois vá se transformar, pois, embora preciso, parece aberto à improvisação, ao aproveitamento das circunstâncias do momento ou até aos impasses da produção. (ARAÚJO *in* SGANZERLA, 2008. p.13)

Assim como no caso dos estúdios estadunidenses, o roteiro passou por um *treatment,* ou argumento, que daí se desdobrou em *master-scene,* contendo diálogos e ações desenvolvidos, bem como indicações de locação e, por fim, com definições claras e precisas de câmera o roteiro se assemelha também ao *shooting script.* Ao lado destes elementos os roteiro traz consigo construções extremamente subjetivas e indefinidas, compostas por personificações e metáforas, como "Closes agitados e pans nervosas" (SGANZERLA, 2008. p.26) e "Entra em porta de boite suspeita." (SGANZERLA, 2008. p.30), dando abertura a improvisações e abstrações que geralmente não estariam presentes em um roteiro como os supracitados estadunidenses do contexto dos estúdios.

Na contemporaneidade existem diversos manuais de roteiros cinematográficos, alguns deles aqui citados[17], e enquanto alguns apontam para tipos de formatação muito específicas a

---

[16] Tradução nossa. No original: "Reading like short stories and plays, their extensive stage directions are replete with qualitative adjectives and verbs, metaphors, similes, examples of personification, interior monologues, and other noncinematic features which are not normally found in a genre noted mostly for its terse language, technical information, and line-byline dialogue. [...] [O]nly the reading public will benefit from their information."

[17] Como os de Syd Field, Robert McKee e John Howard Lawson.

realidade indica que cada equipe, diretor e roteirista encontrará qualidades singulares com as quais escolherá trabalhar, pois

> [o roteirista] não trabalha no vazio. Trabalha com um objetivo concreto, bem definido: a existência de um novo filme. Aí é que está o problema: passar do virtual ao real. Daquilo que é possível àquilo que é. Do mesmo modo, deve saber como proceder, e não escrever o impossível. (CARRIÈRE, 1996. p.27)

Diante desta colocação é imperativo ressaltar que o "impossível" varia (entre questões financeiras, capacidade de atores e equipe técnica e da própria narrativa) e é daí que nascem as diferenças entre cada roteiro enquanto documento de produção.

1.2. Da formatação de um roteiro cinematográfico

Sendo o Cinema uma prática que envolve realisticamente um esforço coletivo, é contundente que o roteiro seja uma etapa da criação artística preferencialmente inteligível, para que possa comunicar bem as intenções do autor aos demais membros da equipe. Neste esforço, alguns manuais de roteiro cinematográfico - inseridos em seus contextos - apontam "regras" de formatação que se demonstram úteis em maior ou menor grau, variando, novamente, de produção a produção.

Syd Field, por exemplo, enumera regras minuciosas em seu "Manual do Roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico" (1995). O autor elabora um esquema que chama de "paradigma do roteiro" e afirma que todos os "bons roteiros" correspondem a ele (FIELD, 1995. p.7). Neste paradigma coloca que o início do filme se dá no "ato I", devendo consistir em trinta páginas, servindo como "apresentação". O meio, por sua vez, consiste na confrontação, e deve se estender das páginas trinta a noventa, sendo ele o "ato II". Marca, por último, o fim, o terceiro ato, que deve se dar entre as páginas noventa e cento e vinte. Sublinha, ainda neste esquema, que devem existir no roteiro dois pontos de virada, estando o primeiro contido entre as páginas vinte e cinco e vinte e sete e o segundo entre as páginas oitenta e cinco e noventa." (FIELD, 1995. p.2)

Afirma ainda, marcadamente, que "uma página de roteiro equivale a um minuto de projeção. Não importa se o roteiro é todo descrito em ação, todo em diálogos ou qualquer combinação de ambos; em geral, uma página de roteiro corresponde a um minuto de filme." (FIELD, 1995. p.4). Tais determinações culminam em um esquema de formatação rigoroso, exposto linha a linha pelo autor:

> "*Linha 1* - chamada de CABEÇALHO, é o local geral ou específico. [...]
> *Linha 2* - dê um espaço duplo e depois descreva pessoas, lugares, ou ação em espaço 1. Dê margem à margem. Descrições de personagens ou lugares não devem ultrapassar umas poucas linhas.

> *Linha 3* - dê um espaço duplo; o termo geral 'em movimento' especifica uma mudança no foco da câmara (não é uma instrução para a câmara. É uma 'sugestão'.)
> *Linha 4* - espaço duplo; há uma mudança do *lado de fora* para o *lado de dentro.*
> *Linha 5* - novos personagens são sempre grafados em maiúsculas.
> *Linha 6* - o personagem que fala sempre vem em maiúsculas e centralizado na página.
> *Linha 7* - indicações de direção para o ator são escritas entre parênteses embaixo do nome do personagem que fala. Sempre em espaço 1. Não abuse disso; use apenas quando necessário.
> *Linha 8* - o diálogo é escrito no centro da página, de maneira que a fala do personagem forme um bloco no meio da página cercado pelas descrições de margem a margem. Em uma ou várias linhas os diálogos são sempre em espaço 1.
> *Linha 9* - indicações de direção também incluem as ações dos personagens dentro da cena. Reações, silêncios e tudo o mais.
> *Linha 10* - efeitos sonoros e de música são sempre grafados em maiúsculas. Não exagere nos efeitos." (FIELD, 1995. p.157-158)

Um conjunto de regras baseados na noção de que "o roteirista não é responsável por escrever posições de CÂMARA e terminologia detalhada de filmagem. [...] O trabalho do escritor é escrever o roteiro. O trabalho do diretor é filmar o roteiro" (FIELD, 1995. p.154-155) explicita que Syd Field entende a formatação de um roteiro de acordo com uma lógica de produção específica, uma na qual o diretor está separado do roteirista, o que pode ocorrer mas não necessariamente é sempre o caso.

Para este estudo é preciso que se traga, portanto, a discussão para mais próximo de um modo de produção alinhado à contemporaneidade, visto que Field publicou este conjunto de regras em 1979; e ao mesmo tempo para um cenário mais adequado à realidade de produção brasileira, considerando que o contexto do pensamento do autor se faz voltado para o modo de produção norte-americano[18].

O inglês naturalizado brasileiro Hugo Moss publicou em 2002 um manual de título "Como formatar seu roteiro: um pequeno guia de *Master Scenes*", no qual, ao contrário de Syd Field, não faz juízo de valor acerca outras técnicas como certas ou erradas, mas apresenta um tipo de formatação de roteiro cinematográfico na qual fica permitida "uma leitura clara de seu conteúdo" (MOSS, 2002. p.5), com boa apresentação e aceitação.

Duas informações devem aqui ser consideradas: um roteiro "bem aceito", "bem apresentado" e de "leitura clara" é um roteiro que pode ser lido por qualquer pessoa da equipe, qualquer que sejam suas experiências anteriores pois é um padrão, e, principalmente, esta

[18] Ainda que o autor tenha tido forte presença no Brasil a partir dos anos 1990 com *workshops,* e tenha ocorrido a publicação de seus manuais na língua portuguesa, especificidades do modelo de produção e financiamento brasileiros, para citar um exemplo, fazem com que os casos difiram, inevitavelmente.

clareza e apresentação muito dizem respeito ao mercado do qual o Cinema faz parte, e quais são os modos de operar ali presentes. É claro que roteiros que não se enquadram nesses moldes em sua integridade ou em parte possuem também chances de serem lidos e entendidos por uma equipe e de serem inseridos no mercado, sendo o *Master Scene* de Moss apenas um padrão largamente utilizado.

A segunda consideração a ser levantada é a de que o *Master Scene* de Hugo Moss não é necessariamente o *master-scene* exemplificado por Steven Price. Nas análises previamente feitas neste trabalho até este ponto foi possível observar que a linguagem, apresentação, estrutura e formatação de um roteiro cinematográfico variaram ao longo das épocas, locais e produções específicos. O *Master Scene* de Moss não impede de forma absoluta que indicações de câmera, por exemplo, sejam feitas pelo roteirista. Prevê também o fato de que o roteirista pode ser também o diretor, o que muda muito o posicionamento em relação ao seu precedente *master-scenes*[19].

Hugo Moss faz ainda uma reflexão muito pertinente ao caso brasileiro em relação ao caráter de planejamento de um roteiro cinematográfico:

> O crescente número de livros, seminários, cursos e concursos voltados para roteiristas desde meados dos anos [19]90 é um reflexo claro de que o Brasil está finalmente questionando como a frase 'uma ideia na cabeça e uma câmera na mão' tem sido interpretada desde o Cinema novo. Em vez de compreender que aquilo fora um corajoso grito de otimismo desesperado em meio à repressão, a frase tem sido (ab)usada como desculpa para fazer filmes sem o menor cuidado. Filmes com roteiros rudimentares, escritos com preguiça e uma fé cega de que alguma força mágica conseguiria 'dar um jeito no set' e colocar ordem na bagunça deixada pelo roteirista. Filmes até sem roteiros. E o pior dos pecados mortais: filmes chatos. (MOSS, 2002. p.7)

Moss comenta ainda acerca da vantagem de se produzir um roteiro bem planejado, minimizando custos e otimizando esforços de produção, e de uma necessidade de se respeitar e valorizar o tempo do espectador, sendo estas algumas das funções de um roteiro cinematográfico organizado e formatado.

O *Master Scenes,* segundo o autor, possui atualmente e por padrão três elementos básicos: o cabeçalho (em inglês, *scene headers*) que anunciam o início de uma nova cena, ou seja, "que mudamos de tempo ou lugar (e na maioria dos casos de tempo e de lugar)" (MOSS, 2002. p.13); a ação/descrição que são "descrições dos personagens, o que eles estão fazendo, os lugares, e tudo que os espectadores vão precisar (e conseguir) capturar visualmente" (MOSS, 2002. p.15); e, por último, as falas e diálogos, que em formatação são compostas por nome do

[19] A diferença nas grafias poderá indicar, portanto, de qual dos dois tipos de formatação se está a tratar.

personagem centralizado (podendo conter indicações de a quem se dirige ou como esta fala é dada e se a fala é dada extracampo ou de forma não diegética - *voice over,* ou *off screen)* e a própria fala logo abaixo do nome centralizado, organizada no centro da página de forma justificada.

Prevendo ainda a possibilidade de que o autor do roteiro ocupe também o cargo de direção do filme o *Master Scenes* de Moss permite que sejam indicados no roteiro dentro da formatação correta (alinhado à direita) indicações de câmera e de corte, sugerindo que um roteiro pode realizar previsões até a etapa de montagem.

O posicionamento de que o roteirista pode vir a ser o diretor e também o montador de uma obra muito reflete uma condição de produção (de forma geral) na qual recursos financeiros são escassos e, portanto, se acumulam funções, ao mesmo tempo em que acena para uma lógica que é comum no Cinema brasileiro, a do "filme de autor", comentada por Glauber Rocha, "onde o diretor teria liberdade [ou controle] de criação" de modo que a produção brasileira, assim, pudesse estar livre de um caráter de alienação "ligada a preconceitos culturais colonialistas do cinema americano ou europeu". (FRANÇA, 1998. p.90)

O entendimento de Glauber Rocha pode ser trazido a este contexto da discussão para ressaltar o pensamento de que as características do cinema brasileiro pedem um modo de produção particular, e, consequentemente a concepção de um roteiro aqui será também específica. Deste modo, quando Carrière afirma que "um roteirista deve ter noções de montagem tão precisas quanto for possível" (CARRIÈRE, 1996. p.13) estamos diante de um exemplo de prática de roteiro cinematográfico que demonstra que concepções variam de acordo com tradições e cenários específicos.

Para a prática de escrita de um roteiro cinematográfico, assim, manuais podem e devem ser utilizados, levando sempre em consideração o contexto em que este roteiro será lido, produzido e, eventualmente, consumido. Do ponto de vista do consumo, ainda, a discussão pode ser conduzida à forma através da seguinte ótica: o espectador não tem (ou raramente tem) acesso ao material escrito, logo, o esforço para subverter a formatação padronizada de um roteiro pode ser demonstrar um esforço infrutífero. Subverter estruturas narrativas, as imagens, os diálogos e ações (ou seja, o conteúdo formatado de um roteiro) é uma escolha que pode cumprir melhor a tarefa de se *contar* em termos de resultado final.

1.3. Estruturas narrativas cinematográficas

Colocado o ponto das implicações de especificidades de produção e formatação na construção de um roteiro é preciso avançar para um ponto de suma relevância: a narrativa.

Enquanto público estamos habituados a receber mensagens através de formas que, por familiaridade, viabilizam a compreensão. Formas de *contar* estruturadas, vindas de outras práticas como a oralidade, a literatura e o teatro, que, ao longo dos anos foram sendo adaptadas ao cinema.

Ainda que varie o meio, se tratando de ficção, é possível estabelecer que para além daquilo que se narra está o *como* se narra:

> História é uma série de fatos organizados - em geral, dispostos numa linha temporal - de tal maneira que façam sentido. Narrativa é uma história [...] com uma preocupação tanto com os fatos que compõem a história quanto com a *linguagem,* tanto com a *organização* quanto com o efeito que esta organização provocará. (BRASIL, 2019. p.23)

As estruturas narrativas, assim, representam o cuidado para com a organização dos fatos narrados e o entendimento de que esta ou aquela organização gerarão efeitos distintos no público. Dessarte, para além daquilo que é visual e sonoro, a linguagem de um filme está contida em seu modo de narrar.

Nomenclaturas e divisões diversas existem acerca dos tipos de estruturas narrativas. Sendo este um estudo acerca de *práticas* voltadas para roteiro, logo, narrativas cinematográficas, será utilizada aqui uma bibliografia correspondente para que se trate do tema. Desde a colocação mais elementar: "Se o roteiro é uma história contada em imagens, então o que todas as histórias têm em comum? Um início, um meio e um fim, ainda que nem sempre nessa ordem." (FIELD, 1995. p.2), até uma afirmação agitadora como a de Carrière de que:

> Talvez seja verdade, como lemos nos manuais, que é preciso uma ação forte nos três primeiros minutos, uma reviravolta inesperada no final da segunda bobina, um lance teatral aqui, um momento de descontração lá. Mas o contrário também é verdadeiro. Há muito tempo as regras dramáticas, como todas as regras, foram violadas. (CARRIÈRE, 1996. p.27-28)

É necessário, não obstante, que o roteirista compreenda que as estruturas narrativas estão incutidas no imaginário do público e que, como afirmou o mesmo autor "o roteirista não trabalha no vazio." (CARRIÈRE, 1996. p.27). Para além disso, em termos de roteiro cinematográfico, fugir de uma estrutura significa apenas criar uma outra, como exemplifica Robert McKee ao dividir as estruturas narrativas cinematográficas em: Arquitrama, Minitrama e Antitrama.

Segundo o autor, dentro da história das narrativas o chamado *design clássico* é um "eterno e transcultural, vindo de milênios de narração oral nas sombras do tempo." (MCKEE,

2006. p.55). Como exemplo cita um conto de 4000 anos atrás[20] afirmando que nele "os princípios do *Design Clássico* já estavam completa e belamente em seu lugar." (2006. p.55). Podendo ser chamado também de Arquitrama, o Design Clássico segundo Mckee consiste em:

> uma estória construída ao redor de um protagonista ativo, que luta contra forças do antagonismo fundamentalmente externas para perseguir o seu desejo, em tempo contínuo, dentro de uma realidade ficcional consistente e casualmente conectada, levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis. (MCKEE, 2006. p.55)

Ressaltando a longevidade característica da Arquitrama, Mckee aponta que:

> O *Design Clássico* não é uma visão ocidental da vida. Por milhares de anos, no Levante, em Java, no Japão, contadores de estória da Ásia enquadraram seus trabalhos dentro da Arquitrama, com seus contos repletos de aventura e grandes paixões. O levante dos filmes asiáticos nos prova que roteiristas orientais são guiados pelos mesmos princípios do Design Clássico utilizados no Ocidente, enriquecendo suas narrativas com inteligência e ironia únicas. A Arquitrama não é nem antiga nem moderna, nem Oriental, nem Ocidental; ela é humana." (MCKEE, 2006. p.71)

O autor aponta, ainda, que entre os "modelos de estória", existem ao lado da Arquitrama a "Minitrama" e a "Arquitrama", sendo a primeira, um exemplo de redução dos elementos da Arquitrama com "final aberto, conflito interno, multi-protagonista e/ou um protagonista passivo" (2006. p.56). A minitrama, assim, tenta reduzir a narrativa fílmica para tirar-lhe os artifícios que dissimulariam uma "realidade", em uma tentativa de produzir uma obra em que o resultado vem com características de "a vida como ela é", ainda que estes conceitos e imagens sejam subjetivos.

A arquitrama, por sua vez, tem como exemplo claro os enredos presentes no Teatro do Absurdo, sendo uma anti-estrutura, que "não reduz o Clássico, mas reverte-o, contradizendo as formas tradicionais para explorar, talvez ridicularizar, a ideia dos princípios formais." e geralmente tende para "extravagância e exagero auto-consciente". (MCKEE, 2006. p.56)

> O desejo de deixar a Arquitrama de ponta-cabeça começou no início do século XX. Escritores como August Strindberg, Ernst Toller, Virginia Woolf, James Joyce, Samuel Beckett e William S. Burroughs sentiram a necessidade de cortar os laços com a realidade externa, e, com isso, entre o artista e a maior parte do público. Expressionismo, dadaísmo, surrealismo, Fluxo de Consciência, Teatro do Absurdo. Anti-romance e Anti-estrutura cinematográfica podem diferir quanto à técnica, mas dividem o mesmo resultado: uma retirada para o mundo privado do artista, no qual o público é admitido à critério do dono. Filmes desse tipo não são metáforas para a 'vida como é vivida', mas sim para a 'vida como é pensada'. Eles não refletem a realidade, mas o solipsismo do cineasta. (MCKEE, 2006. p.64)

---

[20] *Gilgamesh,* uma narrativa talhada em escrita cuneiforme em doze tábuas de argila, convertida depois em palavra escrita. (MCKEE, 2006. p.55)

Um ponto notável da fala de Mckee é que ao se referir à anti-trama enquanto trata da prática de roteiro, há um abandono da divisão entre "roteirista" e "diretor". Mckee se refere à aquele que concebe a narrativa como o "artista" ou o "cineasta", algo que marca a possibilidade de um quadro análogo ao de "um roteiro se adequa ao seu modo de produção específico", mas aqui apontando para uma escolha deliberada onde a intenção de subversão motiva não só a produção mas também a própria construção da narrativa.

É notável também um entendimento de que as formas de se narrar presentes na minitrama e na anti-trama existem diante da arquitrama, ou seja, um "abandono" da técnica se torna possível apenas ante a própria técnica, como aponta Mckee:

> Por instinto ou estudo, bons escritores reconhecem que Minimalismo e Anti-estrutura não são formas independentes, mas reações ao Clássico. A Minitrama e a Antitrama nasceram da Arquitrama - uma encolhe-a outra a contradiz. A vanguarda existe para opor-se ao popular e comercial, até tornar-se popular e comercial demais, para então atacar a si própria. (MCKEE, 2006. p.72)

Segue, consequentemente, o raciocínio de que "talvez você conclua que é uma boa ideia dominar os parâmetros da ficção dita tradicional para depois romper com eles" (BRASIL, 2019. p.338) - uma conclusão sóbria diante de tantas referências e dos múltiplos resultados possíveis dentro da prática deste campo.

Diante disto e se encararmos a aparentemente redutora noção de Syd Field de que "o roteiro é como um substantivo - é como uma pessoa, ou pessoas, num lugar, ou lugares, vivendo sua 'coisa'. Todos os roteiros cumprem essa premissa básica. A pessoa é o personagem, e viver sua 'coisa' é a ação." (FIELD, 1995. p.2) e entendermos que o "personagem" a "coisa" e a "ação" podem não necessariamente cumprir as expectativas habituais de "um indivíduo", "um objetivo" e um "fazer" e sim abrir estes conceitos para outras representações cinematográficas através de abstrações, veremos que a simples decisão de abandonar *um* hábito (e não necessariamente - e radicalmente *todos)* de *contar* pode ser um enorme passo de subversão narrativa. Se livrar do hábito, como comenta Carrière, é um comportamento apropriado à criação:

> Não se rega o jardim de uma vez por todas. Interessa saber - todos os especialistas estão de acordo nesse sentido - que nosso cérebro é redutor, simplificador, apreciando as soluções fáceis e definitivas que são na verdade o contrário da vida. É perpetuamente perseguido pela preguiça e convém despertá-lo constantemente, assediá-lo, obrigá-lo a jogar consigo, a se desdobrar, a se contradizer, a brigar. Todo cérebro, toda imaginação que se fecha numa certeza é imediatamente bloqueada pela esclerose. E isso pode acontecer a partir dos vinte anos, a idade em que se sabe tudo. 'A tolice é querer concluir', dizia Flaubert. Um filme significa tudo, exceto uma conclusão. (CARRIÈRE, 1996. p.67)

Assim, não importando a estrutura narrativa que se deseja alcançar ou qual "modelo de estória" está sendo buscado, é fato inalienável para a criação de um roteiro cinematográfico (ou de qualquer narrativa, aqui especificamente a ficcional) a consciência de que os métodos criativos são necessários e precisam ser constantemente revistos dentro da prática. Entender e "acatar" regras de formatação e estruturas narrativas auxiliam a criação e a libertam. Manuais de roteiro constantemente "ensinam" a formatar e a estruturar, isto é, a organizar. E a organização, note-se, ampara a criatividade, mas não a determina.

2. MÉTODOS E PROCESSOS CRIATIVOS

Antes de ser documento e até mesmo antes de ser narrativa, um roteiro cinematográfico é um processo criativo. Assim como variam os resultados deste processo varia também o próprio processo, que é composto de escolhas.

O início da concepção de um roteiro prevê o essencial: que aquelas palavras se tornarão imagens, sons e símbolos, códigos. Prevê também que a narrativa contida no documento será lida pelo espectador através destes elementos:

> Para começar, como o público no ritual da estória, nós reagimos a cada imagem, visual ou sonora, simbolicamente. Nós sentimos instintivamente que cada objeto foi selecionado para significar mais do que realmente significa e, portanto, adicionamos uma conotação para cada denotação. [...] O contador de estórias então trabalha em cima dessa inclinação natural do público. (MCKEE, 2006. p.373)

Mesmo o universo narrativo que mais tenta se aproximar do real, ou causar a impressão de se estar no real, é composto, em uma narrativa fílmica, por códigos que o público sabe codificar. Um código fílmico pode estar contido na própria linguagem do cinema e não necessariamente no texto da narrativa, por exemplo: um *zoom* que se aproxima lentamente de um objeto nos leva a crer (enquanto espectadores) que aquele objeto é importante. Deveria então o roteiro escrito conter tal informação? Segundo Carrière,

> É na 'escrita', no momento em que o roteiro é estabelecido, decupado ou não, que o conhecimento da montagem, como da luz e do som, pode estimular a imaginação, propor uma solução que as palavras desistiam de contar, iluminar uma cena com um *close-up,* um detalhe, tornar uma ação nervosa e tensa. (CARRIÈRE, 1996. p.13)

Com este ponto de vista é possível que seja feita uma primeira escolha dentro do processo criativo que é muito importante para a concepção do roteiro cinematográfico: o quanto este documento considerará a transição do papel para o filme. Há roteiros em que estão contidos exclusivamente o texto e a ação dramática, por exemplo, nos quais fica a cargo de outros setores tomar decisões acerca de elementos visuais, de montagem, etc, que são imprescindíveis para que a narrativa fílmica cumpra sua intenção. Há outros roteiros, por sua vez, em que para além do texto e da ação dramática, ficam indicados (ou sugeridos) recursos da linguagem cinematográfica que reforçam a maneira como a narrativa ficará disposta dentro do filme. Ainda que fique implícito um controle maior na segunda opção, o resultado final estará sempre muito longe do domínio do roteirista, mas este, por ser o primeiro a entender o tom e a atmosfera do filme que ali nasce, pode dar pistas à equipe acerca de qual objetivo se quer alcançar.

Outra decisão que influencia o processo criativo e muito diz respeito ao roteiro enquanto um documento escrito num papel é a escolha do uso das palavras, das descrições, e se estas

serão econômicas ou prolixas. Na maioria dos manuais a recomendação é pela economia, mas, considerando a "tradução" que ocorrerá da palavra do roteiro ao resultado do filme, o ideal é que a economia ou a prolixidade precedam a clareza. Como elabora Mckee, é preciso entender a relação entre o que pode ser dito e o que pode ser visto:

> Pobre do roteirista, pois ele não pode ser um poeta. Ele não pode usar metáfora e símile, assonância e aliteração, ritmo e rima, sinédoque e metonímia, hipérbole e mesóclise, os grandes tropos. Ao invés disso, seu trabalho deve conter toda a substância da literatura, mas sem ser literário. Um trabalho literário é finalizado e completo dentro de si mesmo. Um roteiro espera uma câmera. Se não é literatura então qual é a ambição do roteirista? Descrever de uma maneira que, quando o leitor vira as páginas um filme flui através da imaginação. Não é fácil. O primeiro passo é reconhecer exatamente o que descrevemos - a sensação de estar olhando para a tela. Noventa por cento de todas as expressões verbais não têm equivalente fílmico. 'Ele ficou lá sentado por muito tempo' não pode ser fotografado. Então, disciplinamos a imaginação constantemente com essa pergunta: o que eu vejo na tela? Descreva apenas o que é fotográfico [...] para sugerir um longo espaço de tempo. (MCKEE, 2006. p.368)

Diante destas colocações, portanto, fica a intuição de que no lugar de "regras" estes postulados poderiam ser chamados de "escolhas", evitando um efeito de clausura à criação, visto que estas "regras", na verdade, estão apenas como um reconhecimento daquilo que se está fazendo, daquilo que um roteiro é (ou pode ser) dentro de uma produção cinematográfica.

O roteiro é uma peça escrita mas uma peça escrita que passa por muitos intermediários antes de chegar a seu destino final, o espectador[21]. Por este motivo, clareza e organização são fundamentais para que tudo aquilo que foi idealizado não se perca durante o caminho.

2.1. Uma possibilidade de organização do processo criativo

Seguindo o raciocínio de que mais do que regras, estamos diante de escolhas dentro de um processo criativo, uma possibilidade de organização deste processo será aqui apresentada ressaltando que muitas outras existem e são possíveis. Destaca-se também que um processo criativo "sem organização[22]", pode ser reconhecido como válido, mas que até mesmo a ausência de organização é uma forma de se organizar. Esta decisão portanto, é um ponto de subjetividade na metodologia do roteirista.

[21] O processo de transformar as as palavras, ideias e desejos do roteirista naquele produto final não é direto e envolve muito mais intermediários entre escritor e público do que qualquer outra forma de literatura. (HOWARD e MABLEY, 1993. p.3)

[22] Isto é, que pende mais para processos intuitivos do que organizacionais.

Uma história pode ser organizada de formas virtualmente infinitas. Pode-se começar do fim, do meio, do começo; pode-se suprimir informações ou dá-las em grande quantidade; é possível também explorar o passado de uma história sendo contada para contribuir emocionalmente ou factualmente à narrativa; pode-se trazer um narrador marcado e presente ou velar esta figura; entre muitas outras possibilidades.

De todo modo, essas escolhas dizem respeito em maior ou menor nível a tipos de organização de uma narrativa. É válido ressaltar, porém, que a questão aqui não é uma de estrutura, ou de divisão em atos ou *plot points*, mas de organização de ideias, daquilo que ainda não é a narrativa completa.

Uma última consideração a ser feita antes da exposição do método, sendo ele uma metodologia de organização, é a de que pode-se associá-lo a qualquer processo criativo para a concepção das ideias, ou seja, para este método não importa de onde vieram os elementos e imagens da narrativa, importa organizá-los.

O método chamado *step-outline*[23] significa a divisão da história contada em passos. "Com afirmações de uma ou duas sentenças, o escritor simples e claramente descreve o que ocorre em cada cena, como ela se constrói e como ela vira" (MCKEE, 2006. p.383). Neste momento não há preocupações com diálogos ou descrições extensas, e sim a escrita breve de um fato narrativo da história. Mckee sugere que estes sejam escritos em cartões independentes, algo que facilita eventualmente as escolhas de organização e disposição de eventos dentro do roteiro.

Em outras palavras, este método "quebra" a história em pequenos fragmentos, que são partes imprescindíveis da narrativa, para que depois o roteirista possa organizá-los da maneira como acreditar adequada, qualquer que seja o efeito que pretende causar com sua narrativa. Este método torna possível até o extremo de se organizar os eventos ao acaso e esperar não só um resultado mas também uma surpresa a ser avaliada.

O autor admite que dentro desta metodologia muito do material produzido pode vir a ser "irrelevante" no que diz respeito ao roteiro, mas pode ser de auxílio para criar hipóteses, encontrar pontos fracos ou dominantes e construir o universo e seus personagens. Diante destes "fragmentos" é possível ao roteirista entender que daquelas duas breves linhas uma multiplicidade de cenas pode emergir em função da narrativa que ele pretende criar.

[23] Processo que pode ser chamado também de resumo escalonado ou escaleta.

É recomendado dentro desta metodologia que o próximo passo ainda não seja o roteiro, mas o argumento[24], posto que "ao 'tratar' o *step-outline,* ou autor expande cada cena, de uma ou duas sentenças para um parágrafo" (MCKEE, 2006. p.386) e pode, então, ver com mais detalhe sua história tomando forma.

> No estágio do argumento, descobrimos inevitavelmente que as coisas que pensávamos que funcionariam de uma certa maneira no *step-outline* agora pedem por mudança [...]. Dentro dessa estrutura, cenas podem ter de ser cortadas, adicionadas ou reorganizadas. Feito isso, e apenas tendo feito isso, o escritor vai para o roteiro em si. (MCKEE, 2006. p.386)

É novamente válido frisar que este é um método entre muitos e que passa muito mais por uma divisão da criação em etapas, voltado para um objetivo específico, do que como uma "receita" para ideias. Algo notável, aliás, é que esta metodologia prevê que o roteirista já tem, nesta etapa, seu material, seu tema, seu protagonista, seu universo: só está descobrindo como apresentá-los. Dando um passo atrás, portanto, a pergunta se volta para a própria ideia, para a própria invenção. Existem metodologias que estimulam e/ou propiciam os processos criativos? Se não os encontramos nos manuais de roteiro cinematográfico, onde estariam eles?

2.2. Do processo de criar

Um processo criativo é um movimento subjetivo, pessoal e intransferível. Por isso, talvez, os manuais de roteiro, em geral, tenham como foco a apresentação de padrões de formatação, apresentação de estruturas e teorias. Isolando, porém, todos esses conceitos ficamos com o ato de criar, que não obedece a tratados ou guias, mas a referências, valores e metodologias totalmente particulares. Como atesta Fayga Ostrower, "em toda criação humana [...] revelam-se certos critérios que foram elaborados pelo indivíduo através de escolhas e alternativas." (OSTROWER, 2018. p.11)

Na construção de um roteiro cinematográfico, especificamente, tais alternativas representam uma reunião de referenciais, que por mais que se repitam de um indivíduo a outro, estão sempre sendo interpretadas e devolvidas na forma de um outro conteúdo, que por sua vez, será material para o próximo criador. Calculando através desse raciocínio, exclusivamente, o resultado das criações em geral se tornaria muito homogêneo, mas, felizmente, a criação é

[24] Ressaltando que o conceito de argumento varia de acordo com o contexto de produção, época e autor. O argumento segundo McKee seria já a narrativa escrita do começo ao fim mas em forma de prosa, semelhante a um conto, e não com a formatação de um roteiro. O processo de escrita de um argumento viria, segundo o autor, depois da etapa de *step-outline* e antes da escrita do roteiro. (MCKEE, 2006. p.386)

sempre um ato de sensibilidade única e as escolhas dentro deste processo, além de subjetivas, são fruto de uma intuição inalienavelmente individual, apesar das referências (que interferem também no processo) serem coletivas.

Fayga traça dentro de seu argumento acerca dos processos criativos uma categorização do uso destes elementos internos e externos, sendo eles expressos em duas manifestações: o "ser cultural", que diz respeito a esta parcela do indivíduo que está criando de acordo com experiências e códigos coletivos e; o "ser sensível", segundo ela uma condição inata e inerente à qualquer indivíduo, que em graus variados de abertura recebe impulsos do mundo externo e os interpreta. Fica evidente a relação entre esses dois "seres", que dependem um do outro para existir, e que o ato de criar depende também dos dois.

Admitindo que apenas diante de um referencial cultural externo o homem possa criar, Fayga afirma também que "os processos de criação ocorrem no âmbito da intuição" (OSTROWER, 2018. p.10) e que a percepção seria um resultado do encontro destes dois estímulos e, esta, por sua vez, aplicada, seria o princípio do ato de criar.

> Uma grande parte da sensibilidade, a maior parte talvez, incluindo as sensações internas, permanece vinculada ao inconsciente. A ela pertencem as reações involuntárias do nosso organismo, bem como todas as formas de autorregulagem. Uma outra parte, porém, também participando do sensório, chega ao nosso consciente. Ela chega de modo articulado, isto é, chega em formas organizadas. É a nossa *percepção*. Abrange o ser intelectual, pois *a percepção é a elaboração mental das sensações.* (OSTROWER, 2018. p.10)

Da teoria de Ostrower é possível inferir que o ser humano possui dentro de si o ímpeto da criação, ressaltando, porém, que cada "ofício" em que se cria direciona a percepção, ou seja, existem formas específicas de se imaginar:

> O pintor, por exemplo, não imagina em termos de palavras ou de pensamentos. De fato, nem imagina em termos de imagens, ou seja, imagens concluídas, quadros. Ele pode partir de ideias a respeito de pintura ou de outras coisas, ou pode partir de emoções, das quais nem sempre tem conhecimento consciente. [...] Não é isso, entretanto, que corresponderá à imaginação pictórica. A imaginação do pintor consiste em ordenar, ou preordenar - mentalmente - certas possibilidades visuais, de concordâncias ou de dissonâncias entre cores, de sequências ou contrastes entre linhas, formas, cores, volumes [...]. Serão essas as propostas da materialidade específica com que o pintor lida, as propostas de sua linguagem. (OSTROWER, 2018. p.35)

Voltando à especificidade do roteiro cinematográfico, nos deparamos com a questão: de onde então deve criar o roteirista? As propostas da linguagem do roteiro cinematográfico se encerram em diálogo e ação? Deve o roteirista considerar ou ignorar que a montagem, a iluminação, as intervenções sonoras etc também são parte do elemento de imaginação e criação do seu ofício, ainda que em geral não as exerça pessoalmente?

Para além dessas questões, fica também implícita uma necessidade de treinamento, de prática. Se, dentro do processo de criação aquilo que é inconsciente é essencial, em mesma medida é também a racionalização do processo, ou seja, a consciência daquilo que se cria. No que diz respeito ao ato de criar, não cabe, segundo a autora "atribuir função predominante seja ao inconsciente, seja ao consciente" (OSTROWER, 2018. p.56), pois é o consciente que nos permite registrar tudo aquilo que nos é externo e fazer escolhas, definir caminhos e métodos.

> [O processo criativo] é sempre uma escolha valorativa visando algum tipo de ordem. Parte-se, no fundo, de uma ordem já existente para se encontrar outra ordem semelhante, uma vez que se indaga sobre os acontecimentos segundo um prisma interior, uma atitude, por mais aberta que seja, já orientada, e portanto, orientadora. Nessas ordenações, certos aspectos são intuitivamente incluídos como 'relevantes' e outros como 'irrelevantes'. (OSTROWER, 2018. p.56)

Dentro das subjetividades da criação está claro que o hábito guia as escolhas e criar depende de explorar formas de otimizá-las em prol de um resultado final. O que fere a criação é não explorar o fator interior inerente ao processo, aplicando sozinho o consciente, ou seja, a técnica, sem empregar aquilo que há de humano, de único. O formal, o técnico, é replicável. Criar é exatamente aplicar o replicável e torná-lo único.

Talvez realmente a criatividade não possa ser ensinada. Mas como veremos nos casos a seguir é importante estimulá-la, livrá-la do hábito, das referências já existentes. Exercitar a criação é subvertê-la em si mesma pois dentro das convenções, a criação é apenas uma repetição daquilo que já existe. Eis, pois, momentos onde a fronteira entre cinema, literatura e dramaturgia, por exemplo, se desmancha, pois o que se procura não são regras de formatação, estilo ou teorias estruturais e sim os impulsos da criação, de uma subversão a nível pessoal (do artista) que através de sua invenção convida também o outro a subverter. Subverter o olhar, as sensações, os hábitos e, enfim, subverter seu *contar.*

Com o entendimento claro de que aqui está a linha que marca a passagem a um território no qual cada um é o próprio guia serão trazidos exemplos testados e registrados em outras épocas[25] (o Simbolismo, o Dadaísmo, o Surrealismo e o Teatro do Absurdo) e em outros campos (a literatura e a dramaturgia teatral), ressaltando que nenhum deles é definitivo ou o único, mas *pode* ser aplicado à criação de um roteiro cinematográfico pois são exemplos de imagens criadas através de palavras, ainda que em aplicações diferentes.

[25] Estabelecendo que o objetivo deste trabalho não é discutir conceitos como o de Vanguarda, sublinha-se que aqui serão levantados e analisados seus métodos de criação para eventualmente aplicá-los à criação.

3. POSSIBILIDADES CRIATIVAS

Tratar de "possibilidades criativas" indica, em primeiro lugar, que existe uma multiplicidade destas. O presente trabalho quis fazer uma seleção de métodos de criação e avaliar suas aplicações. Pela característica das publicações surrealistas que consistem em jogos criados e testados pelos artistas, a primeira possibilidade criativa eleita para este estudo foi a deste grupo. Deste levantamento ficou claro que havia nas práticas surrealistas um percurso de influências, no qual o Surrealismo se demonstrava um desdobramento imediato do Dadaísmo, com membros que se frequentavam. Entre estes, por sua vez, uma figura de influência se repetia, Alfred Jarry. Por fim, em um outro momento, uma forma de narrar que engloba todas essas figuras como parte de seus interesses: o Teatro do Absurdo.

Certamente há diferenças entre as obras destes momentos artísticos mas a despeito da distância temporal ou de categorizações que as separam, um fator de similaridade se destaca: a dedicação a se *desacostumar,* de se livrar do hábito na criação. O próprio conceito de hábito irá variar entre estes grupos mas esta é a característica que motivou a escolha destes momentos artísticos. Se demonstrou importante fazer uma breve introdução histórica para cada um deles a fim de que pudessem ser notadas as relações, derivações e decorrências entre um e outro. Assim sendo, a organização da disposição das informações neste capítulo é cronológica.

Dentre as técnicas de imaginar aqui compiladas estão, por exemplo, a escrita automática e a elaboração onírica, bem como jogos de acaso que, apesar de aplicados em outro contexto histórico, político e social por esses momentos artísticos, podem funcionar com o mesmo efeito (e não necessariamente resultado ou fim) desde que mantenha um espírito análogo a esses de quase um século atrás.

É válido ressaltar que as criações destes artistas dizem respeito a áreas que não somente são a do roteiro cinematográfico: passam pela dramaturgia teatral, pela pintura, pela literatura, mas não se limitam a elas. Muito mais do que apontar paralelos ou tentar acusar diferenças entre os momentos históricos, o que interessa é entender metodologias de criação que podem ser aproximadas e transpostas à concepção de uma narrativa cinematográfica ficcional apesar das distâncias temporais entre esta obra aqui desenvolvida e às supracitadas, sem a obrigação de inserção deste trabalho em um estilo ou outro; sua função ou ausência de função; ou a demarcação de uma necessidade de romper ou não com algum tipo de tradição.

Muito mais do que traçar constatações diacrônicas ou anacrônicas dos ideais destes momentos artísticos se quer deles extrair a característica de "experimentar as possibilidades de expressão da linguagem" (GAY, 2008. p.21) e aplicar suas técnicas na criação de um roteiro

cinematográfico de ficção com a consciência de que tais técnicas poderiam servir a qualquer outro processo criativo.

Neste entendimento, ainda, e portanto, não são feitas análises de obras cinematográficas classificadas como dadaístas ou surrealistas, por exemplo, pois este trabalho não pretende necessariamente reproduzir em estilo ou forma qualquer uma dessas produções - quer exclusivamente analisar e aplicar suas técnicas de experimentação com a imaginação, a linguagem e a própria criação em si.

3.1. Alfred Jarry, pai de todos*

À guisa de cronologias e organizações existe sempre uma tendência a se enquadrar um artista (principalmente sendo ele um que atuou há mais de um século), em qualquer tipo de grupo ou movimento que pareça adequado[26] ou de alguma forma classificável diante de sua obra. Alfred Jarry (1873-1907), no entanto, parece não ser passível de uma categorização exata. Muito mais do que enquadrá-lo em seu tempo, a maioria das fontes que a ele se refere o coloca como uma espécie de prógono para tudo que estava por vir no que se trata de experimentação.

Protagonista de polêmicas que ultrapassavam sua obra, o autor é descrito[27] em diversas fontes como "O dramaturgo mais afrontoso entre os rebeldes da época, poeta e alcoólatra

---

[26] Seja postumamente ou por declaração e adesão do próprio artista.

[27] O verbete da Encyclopaedia Britannica sobre o autor contém as informações seguintes: "Alfred Jarry, (nascido em 8 de setembro de 1873, em Laval, França - morto em 1 de novembro de 1907, autor francês conhecido principalmente como o criador da grotesca e feroz farsa (ou piada) satírica Ubu Roi (1896; "Ubu Rei"), a qual foi precursora do Teatro do Absurdo.

Um brilhante jovem que se dirigiu para Paris aos 18 anos se sustentando através de uma herança familiar, Jarry frequentou os salões literários e começou a escrever. Sua fortuna rapidamente foi rapidamente dissipada e o autor caiu em uma existência caótica e anárquica na qual ele unia ações corriqueiras e troças autoconscientes. Ele faleceu em um estado de absoluta penúria e alcoolismo.

Em 10 de dezembro de 1896, no Théâtre de l'Oeuvre, o diretor Aurélien Lugné-Poë apresentou Ubu Rei, um número dramático que foi concebido por Jarry inicialmente aos quinze anos, com a colaboração de alguns colegas de classe, a fim de fazer uma caricatura de um diretor imponente. O protagonista da peça é Père Ubu, um personagem grotesco e repugnante, que se torna rei da Polônia. Ubu simboliza a estupidez rude e avareza da burguesia, enquanto sua sede de poder o leva a abusar de sua autoridade e cometer atos cruéis em nome de princípios questionáveis. A primeira produção da peça causou escândalo e saiu de cartaz após duas noites. Esta estreia infeliz se deu em parte pelo ultraje sentido pela platéia em relação ao discurso de Ubu, que era propositalmente deformado e vulgar, crivado de malapropismos e absurdos desdenhosos. As sequências de Ubu Rei foram Ubu enchaîné (1900), Ubu sur la butte (1901) and Ubu cocu (publicado postumamente em 1944). As três primeiras peças foram interpretadas por Jean Vilar no Théâtre National Populaire em 1958. Jean-Louis Barrault dirigiu e compôs uma produção que compila os trabalhos de Jarry, Jarry sur la butte, em 1970.

Jarry também publicou contos, romances e poemas, mas as preciosas imagens e sagacidade destas obras geralmente são tidas como incoerentes, um simbolismo sem sentido e muitas vezes escatológico. Jarry inventou a lógica do absurdo, batizada por ele de "patafísica"; ele apresentou seu excêntrico esquema de metafísica em Gestes et opinions du docteur Faustroll, pataphysicien (publicado em 1911)." (Tradução nossa. Original disponível em: https://www.britannica.com/biography/Alfred-Jarry)

francês, que se esforçou arduamente durante sua vida em cultivar a excentricidade.". (GAY, 2009. p.329); ou "Indisciplinado, extravagante e desinibido em seu uso da linguagem." (ESSLIN, 2018. p.306). Em seu livro de memórias[28] Philippe Soupault cita o "humor devastador" de Jarry como influência a si e seus companheiros André Breton e Louis Aragon (SOUPAULT, 2016. p.8). Tais relatos, apesar de agradáveis e pitorescos são apenas moldura em relação aos avanços também desinibidos e extravagantes feitos por Jarry em sua obra, que, assim como ele, é dotada de um humor arrebatador e, principalmente, crítico.

É necessário frisar que, no que tange o momento em que Jarry escreve, nascia ou era forçada a nascer uma crise naquilo que se chamava naturalismo[29]. Sendo assim, o poeta e dramaturgo pode ser alocado no rol dos simbolistas para que se aclare acerca de correntes:

> [...] o teatro moderno nasceu dentro de um contexto de conflito sincrônico de doutrinas, a naturalista e a simbolista. O naturalismo, que teve início antes do simbolismo, almejava o mimetismo perfeito em cena e buscava camuflar todos os instrumentos da produção da teatralidade, a fim de tornar o "efeito do real" mais eficaz. O simbolismo surge como uma corrente de recusa ao naturalismo, propondo a redescoberta da teatralidade. (PINTO, 2011. p.40)

A obra de Jarry, em relação às suas contemporâneas, despreza a narrativa realista, em um momento no qual a verdade e os conceitos de realidade começam a se desdobrar em algumas frentes e em outras permanecem inerte. Na frente daqueles que estavam em acordo com Jarry, havia o entendimento de que

> no século XIX as peças teatrais não buscavam mais do que ser interessantes e desafiadoras à maneira de um advogado a defender uma causa, ou então simplesmente descritivas, imitadoras da vida, sem criatividade. (GOLL apud ESSLIN, 2018. p.319)

Da parte do autor, este movimento de antipatia para com a narrativa realista não era, no entanto, exatamente um ímpeto primeiro de descobrir realidades outras, mas muito mais de negar as que já existiam e, ao seu ver, estavam caducas: endossadas pela história e apreciada por um público "aborrecido", uma elite que ele descreve possuidora de uma "infinita mediocridade" (JARRY, 2011. p.16).

Em seus tratados teóricos acerca da dramaturgia[30], datados de 1896, Jarry demonstra a compreensão de que, apesar de não muito apreciar esta elite de apatia espiritual e mental, existe nele (e na concepção de suas obras) a cognição de que é esta que frequenta o teatro. Diante

---

[28] *Lost Profiles*, originalmente publicado em 1963.
[29] No contexto da dramaturgia.
[30] "Alguns textos teóricos de 1896" (Tradução de Eugénia Vasques).

desta consciência, Jarry, através de um método[31] muito particular, forja uma prática que hoje já é tão utilizada que se passa por uma tradição, mas aqui é um recurso:

> Há duas coisas que faria jeito dar ao público - se quiséssemos descer ao seu nível - e que nós lhe daremos: personagens que pensam como ele [...] e das quais esse público compreende tudo com a seguinte impressão: 'Como eu sou inteligente de me rir com essas piadas inteligentes'... e com a impressão de uma criação que até suprime a fadiga de pensar; e em segundo lugar, temas e peripécias *naturais,* quer dizer, quotidianos às pessoas comuns. (JARRY, 2011. p.6-7)

Tal método, assim, é um que veste com roupas de normalidade o absurdo, sendo que o absurdo mesmo é a própria normalidade. Esta percepção, que encapa a produção (e a própria vida) de Jarry nos induz diretamente à emblemática imagem de Lautréamont[32]: "Tão belo como o encontro fortuito, em uma mesa onde se pratica a dissecação, de uma máquina de costura com um guarda-chuva" (LAUTRÉAMONT apud DEMPSEY, 2003. p.151). Aproximar figuras corriqueiras às de absurdez intensifica ambas as qualidades e, por consequência, desperta ou inicia uma reflexão sobre estes conceitos. Ao avizinhar realidades distintas, a distância entre elas está em proporção para a força da imagem a partir de então criada. Este método, enfim, que está com Jarry em 1896 será muito utilizado pelos surrealistas anos adiante, apontando para a sua característica de prógono (entre ene outros motivos).

Para além daquilo que a esta época eram considerados experimentos ou subversões, está o espírito de Jarry, que consiste em uma rebelião satírica contra as figuras de autoridade e opressão. Como anteriormente aqui citado, o que caracteriza uma obra ou um artista como moderno (entre outras características, obviamente) é a desobediência e o desafio da ordem vigente. Como apontado também, aquilo que vem em forma de "burguesia" a um tempo vem com outros nomes em outros tempos, mas acaba sempre significando o mesmo, em sua essência. Para Jarry, a primeira ordem a desafiar foi, como bem está registrado[33], toda a organização do liceu do qual era aluno, através do escárnio a esta ordem que, a ele, naquela época, parecia opressora. Desta primeira peça, que debochava de um diretor ou um professor[34],

---

[31] Além das aproximações improváveis e cômicas, Jarry frequentemente usava de convenções de construção narrativa típicas do teatro elisabetano para articular um ataque tridirecional as convenções da tragédia clássica francesa, da *pièce bien faite* e do naturalismo â la Ibsen (STAM, 1981. p.85).

[32] "Jarry pertence à escola de Rabelais, muito embora sua imagística deva muito ao mundo escuro, ressentido e visionário daquele outro poeta maldito, perverso e infeliz, Isidore Ducasse, que se intitulava conde de Lautréamont (1846-1870), e que foi autor dessa obra-prima da agonia romântica, *Os cantos de Maldoror,* mais tarde a inspiração dos surrealistas. (ESSLIN, 2018. p.30).

[33] Diversas fontes (Peter Gay, Robert Stam, Martin Esslin, Philippe Soupault) apontam este episódio como a origem da peça de Ubu Rei (1896), repetindo quase que de forma idêntica o registro.

[34] Neste ponto os relatos diferem.

Jarry refinou ao longo de alguns anos o que veio a se tornar sua polêmica peça Ubu Rei[35], com estreia em Paris no dia 11 de dezembro[36] de 1896 sob muito alarde.

> Ubu (o protagonista) é a violenta caricatura de um burguês estúpido e egoísta visto pelos olhos cruéis de um colegial, porém sua figura rabelaisiana, com sua rapacidade e covardia falstaffianas, é mais que uma sátira social. Ele é uma aterradora imagem da natureza animal do homem, sua crueldade e sua impiedade. Ubu faz-se rei da Polônia, tortura e mata todos à sua volta e é finalmente expulso do país. É mesquinho, vulgar e incrivelmente brutal, um monstro, que em 1896, parecia ridiculamente exagerado, mas que havia sido superado de longe pela realidade quando chegamos a 1945. Ainda uma vez a imagem intuitiva, que um poeta projetou no palco, sobre o lado sombrio da natureza humana provou-se profeticamente verdadeira. (ESSLIN, 2018. p.307)

De professor a ditador tirano, o protagonista da peça tinha sua construção dentro das mesmas linhas do primeiro: uma figura tradicional, detentora de um respeito compulsório, representante da maldade social de uma e de todas as épocas e de um e todos os lugares: afinal, eles só trocam de nome, mas sempre representam o mesmo problema.

> Uma rápida vista de olhos no teatro francês da época de Jarry mostrará claramente sua atitude ofensiva e absoluta impudência. A peça bem-feita, deslizando pelas superfícies de uma sociedade em rápida industrialização, governava sem rival os palcos por quase toda parte. A especulação financeira nas bolsas e as aventuras românticas dos novos-ricos forneciam os enredos aos dramaturgos. [...] A moralização óbvia e trivial era regra, sem espaço para motivos ambivalentes e pulsões inconstantes. Os heróis bons enfrentavam os vilões maus. *Ubu rei* não fez nada para sanar essa superficialidade, mas sua insolência descarada contestava o teatro corrente, sendo engraçado demais para ser ignorado. (GAY, 2009. p.329)

Como define Martin Esslin, Jarry era um "iconoclasta" (2018. p.306), arrolado entre os *poètes maudits* e o fulcro de sua obra reside exatamente neste embate com a ordem, uma característica essencialmente moderna. Este posicionamento reverbera não somente na construção de seus personagens e suas representações, mas também no modo de narrar. Ao tratar de Jarry e o momento no qual ele está inserido Robert Stam nota que:

> A desumanização modernista da arte implica na rejeição significativa do desejo - ou mesmo na possibilidade - da narrativa realista. [...] os modernistas insinuam que as histórias são todas mentirosas. Afinal, a vida não é uma

[35] Em 11 de dezembro de 1896, aos 23 anos de idade, ele presidiu a uma daquelas estréias históricas que marcam algumas ocasiões modernistas eletrizantes: a primeira - e penúltima - apresentação de sua notória peça *Ubu rei.* Ela tinha começado como um espetáculo de fantoches para os colegas de escola, satirizando um professor detestado, e terminou como um escândalo considerável desde a primeira palavra, dita pelo "herói" Ubu: "*Merdre!"* - "merdra". Pessoas que se encontravam presentes na ocasião contam - e dispomos de vários relatos de modernistas que lá estavam, entre eles W.B. Yeats - que demorou quinze minutos até que a platéia alvoroçada, alguns aplaudindo, outros vaiando, se acalmasse o suficiente para a peça prosseguir. (GAY, 2009. p.329)

[36] Há divergências acerca desta data, algumas fontes colocam o dia 10 de dezembro e outras o dia 11.

> segmentação ordenada de histórias com início meio e fim. A alquimia da arte transforma as ocorrências triviais da vida em aventura literária, mas não torna 'verdadeiras' as histórias delas resultantes; essas são apenas o produto do jogo de fabulação da mente humana com os materiais desprezíveis e insignificantes de existência. (STAM, 1981. p.84)

Citando ainda o autor, que aponta para o fato de que "as narrativas confundem a mera sequenciação com a consequência real e, assim, impõem leis de causa e efeito em um mundo cuja única característica é a repetição insignificante." (STAM, 1981. p.84), é possível, através de uma abstração, concluir que o esforço de Jarry e alguns de seus condiscípulos não era o de jogar fora uma realidade e sim a *noção estabelecida* de realidade, que mascara o que realmente é provável de ser autêntico, mas acaba por ficar desconhecido por estar enterrado debaixo de um forçado naturalismo. Ora, o autor só queria dar ao público os fatos da realidade, mas não a realidade que ordenavam que fosse a realidade. "Ubu Rei, de Jarry, é [assim], o momento teatral embrionário dessa hostilidade modernista à história, à verdade e à narrativa." (STAM, 1981. p.84)

Como que num movimento dos tempos, um problema nunca chega a só um indivíduo, muito menos somente a um autor ou artista. Todas as reivindicações que Jarry colocava em suas narrativas se repetirão e se desenrolarão nas vanguardas mordernistas, bem como no Teatro do Absurdo e, (aparentemente de forma surpreendente), no momento atual. Alfred Jarry, porém, é por vezes colocado como anunciador deste desconforto através de sua obra e vida, que de todo modo possível se debatiam a tentar se descolar dos valores sociais da época:

> Jarry participou de uma crise ideológica que se generalizara, muito embora suas antenas espirituais tivessem-no alertado antes de todos. O liberalismo burguês passava por uma crise social e política. [...] Diversas correntes intelectuais também minavam as certezas burguesas. [...] No romance, os narradores oniscientes deram lugar aos narradores problemáticos da primeira pessoa. A onisciência narrativa implicava simultaneamente na metafísica (a verdade pode ser conhecida), na ética social (a fé na retidão e na estabilidade da sociedade burguesa e na psicologia (o caráter é constante, suscetível aos esboços sucintos). Os narradores problemáticos revelavam um mundo de verdade irreconhecível, de conflito social e de desintegração psíquica. O drama realista e o romance mimético do século XIX pressupunham uma espécie de cumplicidade bem-humorada entre artista e público, uma comunidade de interesses e valores. (STAM, 1981. p.87)

Este sentimento (ou sintoma), portanto, é um que precede, acompanha e extrapola obra e vida de Jarry, e indubitavelmente as define. Em termos de auto-crítica, o autor não se esconde e distancia-se do "'caro leitor' afável dos romancistas auto-reflexivos" para avançar a um "hipócrita leitor, meu semelhante, meu irmão"[37] (STAM, 1981. p.87). e se coloca à disposição

[37] Tradução nossa. No original: "*hypocrite lecteur, mon semblable, mon frère*".

de que percebam sua fragilidade, e em última instância, sua busca. O fato de se colocar ao lado do público não significa, porém, que este está perdoado, que está aplacada sua zanga tanto enquanto houver o que ele chama de fadiga do pensamento.

> Se a agressão caracteriza a atitude de Jarry para com o público, a abstração define seu método artístico. Jarry enaltece o que ele chamava de "*teatro abstrato"*[38] [...] Em vez de reconstruir o mundo em uma forma burguesa reconhecível, Jarry fabrica um mundo que, de tão sintético, é desconcertante. E esquiva-se daquilo que chamava de 'reprodução supérflua' do realismo [...] para reconstruir um décor híbrido e abstrato (STAM, 1981. p.87)

Já consternado pelo "*décor* antiilusionista" soma-se à confusão do público "a música, que assim como o *décor* é um somatório de épocas e lugares" (STAM, 1981. p.88), indicando a agudeza presente na crítica de Jarry, apontando as falhas sociais em todo lugar e em lugar nenhum[39]. Ainda segundo Robert Stam, "Ubu Rei explode as convenções espaço-temporais do teatro naturalista. [...] O cenário inicial representa ao mesmo tempo, nenhum lugar (com ressonâncias etimológicas de "utopia"; em grego, "nenhum lugar"), todos os lugares, e a França." (STAM, 1981. p.88). O autor conclui que ao infringir os princípios aristotélicos preservados pela tragédia clássica e a verossimilhança fastidiosa almejada pelo naturalismo, Jarry reduz os procedimentos espaciais e temporais do teatro ao que realmente são: meras convenções.

Relacionando o embate de Jarry ao o naturalismo que lhe era contemporâneo e o que temos agora como aquilo que é vigente ou muito presente em termos de narrativa ficcional, Stam conclui:

> A peça bem-feita, o romance mimético e o realismo dramático de Hollywood têm uma coisa em comum: os três tentam reconstruir as continuidades aparentemente impecáveis do mundo burguês. No cinema, existe todo um sistema de decoro cinematográfico para tentar preservar essas continuidades, um cânon de regulamentos obedecidos [...] e esse decoro é formado pelas "regras" de continuidade. [...] Esperava-se que essas convenções e tabus representassem o "natural" e o "razoável" no cinema, esperava-se que refletissem um mundo seguro e perfeitamente previsível em que o espectador, embalado por uma ilusão reconfortante da realidade, estaria a salvo de toda a agressão. (STAM, 1981. p.114)

---

[38] Tradução nossa. No original: "*théatre abstrait*".

[39] "No programa distribuído na noite de estréia, Jarry explica que a ação se passa 'en Pologne, c'est à dire Nulle Part' [na Polônia, ou seja, em lugar nenhum]. E acrescenta, 'Nulle Part est partout, est le pays où l'on se trouve d'abord. C'est pour cette raison qu'Ubu parle français'" [Lugar nenhum está em todo lugar, e é o país onde estamos, principalmente. É por isso que Ubu fala francês] (STAM. 1981. p.88)

Ao declarar, portanto, oposição à "peça bem-feita[40]" Jarry inaugura[41], a seu modo (e claro, não sozinho), uma dramaturgia que reverbera ainda anos depois[42], não necessariamente em forma, mas em intenção. Uma intenção sobriamente categórica acerca daquilo que recusa, e, num sentido contrário, acerca daquilo que acolhe e quer criar, nada é tão definitivo: experimentar é a via da transgressão, sendo assim necessário delimitar exatamente aquilo que está sendo rejeitado: os modos de subversão e indisciplina se tornam, a partir daí, virtualmente infinitos[43]. Um posicionamento evidente do autor nos seus Doze argumentos de Teatro[44] de 1896: "Manter uma tradição mesmo que seja válida é atrofiar o pensamento que se transforma na duração; e é insensato querer exprimir sentimentos novos numa forma *conservadora*." (JARRY, 2011. p.18).

*Nota: "Se *L'age d'Or* (A idade do Ouro, de Luis Buñuel, diretor inserido na vanguarda surrealista) faz juz à etiqueta de 'filho de Ubu', o rótulo 'netos de Ubu' cabe em muitos trabalhos de Gordard (diretor francês inserido na Nouvelle Vague), por exemplo, [e também em frentes outras]." (STAM, 1981. p.91)

3.2. Métodos para o acaso: dadaísmo

Diante de muitas dúvidas sobre o mundo é habitual que se busque respostas ou compartimentos para uma organização da realidade. Assim é a lógica, para isto servem as palavras, a gramática, a linguagem. Encarando esta possibilidade, porém, os dadaístas responderam às dúvidas com perguntas, ou melhor, entenderam que a melhor resposta seria a de abandonar a todos estes conceitos, dispensar as categorizações e a ordem, porque estas pouco serviam ou acorriam apenas para dar prosseguimento às dúvidas primeiras.

---

[40] Nome dado, no século XIX, a certo tipo de peça que se caracteriza pela perfeita disposição lógica de sua ação [...] a peça bem feita descreve um protótipo de dramaturgia pós-aristotélica que leva o drama de volta à estrutura fechada. (PAVIS, 1999. p.281)

[41] Segundo Maria Emília Pinto (2011), "Ubu rei marcou o início do teatro de vanguarda, sendo uma obra precursora de algumas tendências teatrais do século XX, como o Dadaísmo, o Surrealismo, o Teatro do Absurdo, e mais recentemente, a performance." (p.39)

[42] "Para questionar essas 'continuidades' [da peça bem-feita, dos romances miméticos, e do realismo dramático], os modernistas que seguiram Jarry valeram-se de todas as armas que puderam dispor: a subversão das categorias espaço-temporais; o rompimento da narrativa linear; a utilização da incongruência e da dissociação; a reabilitação de certos tabus; a agressão deliberada contra o espectador e suas expectativas; a revelação dos segredos profissionais do ilusionismo e, finalmente, a recusa em contar histórias verossímeis, quer duvidando radicalmente dos alicerces ontológicos e epistemológicos da narrativa. (STAM, 1981. p.114)

[43] Jarry não se limita a experimentações e rupturas apenas narrativa e dramaturgicamente. Escreve romances "neo-científicos" como ele mesmo os chama, e concebe uma ciência, a Patafísica: "[Jarry cria] a disciplina chamada "patafísica", que ele definiu como a ciência das soluções imaginárias" (GAY, 2009. p.330)

[44] Edição Gallimard, pp. 315 a 322. Tradução de Eugénia Vasques (2011).

Esta postura de completa negação acarretou a este grupo uma fama particular e, por consequência, a bibliografia atual demonstra uma preocupação atípica com os fatos que cercam a gênese e formação da vanguarda. Enquanto outras, como o cubismo e o futurismo, por exemplo, traziam de forma clara e estruturada suas reivindicações ou agenda, o dadaísmo utilizava os manifestos de forma a negativá-los, residindo aí a aparente dificuldade de se traduzir a palavras o que eram ou o que queriam os dadaístas[45]. Desta postura de negativa, contudo, é possível sublinhar o que estava a ser negado em vias de assimilar a proposta da vanguarda:

> O programa do dadá, até onde o teve, era simples, totalmente negativo. Tristan Tzara, poeta romeno poliglota e organizador efervescente, provavelmente o fundador mais persistente e entusiasmado do dadá foi sucinto: 'Os inícios do dadá não foram os inícios da arte, e sim da aversão'. Seus defensores acreditavam que todos os artistas, mesmo as escolas mais flexíveis contra o sistema, haviam traído sua verdadeira vocação subversiva, colaborando com os burgueses filisteus e exploradores. [...] A arte, dizia a mensagem dos dadaístas, ficara tão comprometida que não se tratava mais de purificá-la, melhorá-la ou renová-la. Tratava-se de destruí-la. (GAY, 2009. p.150)

É possível reunir os dados que, em sua maioria, são os corriqueiramente apontados acerca do dadaísmo: o local e data exatos de sua formação (e, por consequência, um contexto histórico), a origem ou significado da escolha do nome DADÁ e uma lista completa dos "membros" do grupo. São limitadas, por sua vez, análises ou desdobramentos claros acerca da produção dadaísta, que engloba literatura, teatro, artes plásticas e cinematográfica, bem como interpretações dos tantos manifestos por eles publicados. Diante desta postura anti-*establishment* sustentada por estes indivíduos, tudo que resta à história, aparentemente, é o registro, uma dura documentação, ressaltando a necessidade de organização presente na sociedade - que este grupo tanto recusava: uma situação no mínimo irônica.

Aos fatos, portanto: o dadaísmo nasce em meio à primeira grande guerra, no ano de 1916, de uma reunião de indivíduos, a qual o encontro se deve exatamente à situação de conflito em que o mundo se encontrava. Refugiados, pacifistas ou desertores, os membros[46] da vanguarda dadaísta, provenientes de diferentes nações, encontraram abrigo na neutra Suíça, especificamente em Zurique. Revoltados com o estado em que se encontrava a sociedade e favoráveis à paz, o grupo era estruturado diante de influências de diversas culturas,

[45] Não compete a este estudo, no entanto, definir intenções ou traçar panoramas históricos e sim encontrar métodos de subversão narrativa, imagética e social, tornando o dadaísmo um esforço com tal fim, de destaque imperioso e fundamental para a pesquisa aqui realizada.

[46] Era constituído por dois alemães (Hugo Ball e Richard Huelsembeck), um alsaciano (Hans Arp) e dois romenos (Marcel Janco e Tristan Tzara), a que se juntaram o francês Francis Picabia e o chileno Vicente Huidobro. Reuniam-se no Cabaret Voltaire, pequeno teatro de variedades fundado por Hugo Ball em 1916. (TELES, 1978. p.123)

característica esta que faz com que o dadaísmo seja chamado, de forma justificada, de uma vanguarda global[47].

Para além do encontro destes indivíduos, a guerra neles produziu um sentimento comum, que reverberou na produção que ali florescia, uma chamada "repugnância dadaísta" (TZARA, 1987. p.19) para com a constituição de uma sociedade que tanto horror era capaz de gerar. A barbárie da guerra despertou nos dadaístas uma tendência para o absurdo, em vias de que fosse abandonada esta realidade que, por sua vez, pouco sentido fazia, apesar de querer aparentar o contrário. A única saída para a incoerência das estruturas de uma realidade de destruição generalizada pareceu-lhes, através de uma ação negativa, destruir de volta tudo aquilo que estava estabelecido, sustentando o horror.

> A revolta dadaísta foi uma manifestação de repugnância, ansiedade e desespero em face de um mundo onde 'tudo funciona bem, só que as pessoas deixaram de funcionar', como disse o autor Hugo Ball. [...] O morticínio em massa provocado por uma guerra mecanizada ultrapassara em muito tudo o que o pessimismo da época precedente conseguira prever. O movimento dadaísta tirou as suas conclusões quanto à insanidade de uma inquestionável fé no progresso e começou a celebrar o triunfo do absurdo. (RUHRBERG, 2012. p.119)

Destarte, esclarecidos os contextos local e histórico em que se formou esta vanguarda muitas de suas características podem ser justificadas. Completando suas previsões e comprovando-as, está a segunda observação rigorosamente documentada acerca do dadaísmo: a escolha do nome. Notar que uma preocupação invariável das fontes é a de colocar um verbete para o nome dadá e querer associá-lo a uma anedota (que constantemente varia) diz muito sobre os sistemas de categorização e organização que uma sociedade sustenta. O fato também de que cada membro do grupo parece entreter não só uma, mas várias versões para o mesmo evento, demonstra que existiu no dadá coerência mesmo na anarquia[48] (talvez um compromisso com esta).

Eis algumas das diversas versões para a eleição do nome, em primeiro lugar a mais comum: "Com a civilização em apuros tão desesperados, nada mais compreensível que os líderes dadaístas adotassem um nome a partir de uma referência casual, encontrada num dicionário, a um termo que, na linguagem infantil em francês, significa 'cavalinho de pau'." (GAY, 2009. p.331). Segundo Huelsembeck e Ball, porém, a ocasião se deu em outro contexto:

---

[47] Internacional não só em sua formação, pela pluralidade de nacionalidades na composição do grupo, mas também em seu alcance. Segundo Ruhrberg (2012): "Nenhuma corrente do século XX foi tão global como o Dadá. Foram publicados jornais dadá na Suíça, Itália, Holanda, Alemanha, Áustria, Hungria, Sérvia, Romênia, Polônia e Estados Unidos." (p. 119)

[48] "O dadá representava uma anarquia organizada" (GAY, 2009. p.153)

“procurando num dicionário francês-alemão um pseudônimo para uma cantora do ‘Cabaret Voltaire’, foram atraídos pela palavra DADÁ, cujo significante, além de breve, lhes parecia bastante sugestivo.” (TELES, 1978. p.124). Tzara, por sua vez, toma para si a autoria (ou escolha) do termo: “Encontrei o nome casualmente ao meter uma espátula num tomo fechado do Petit Larousse e lendo logo, ao abrir-se, a primeira linha que me saltou à vista: DADÁ” (TZARA apud TELES, 1978. p.125).

Philippe Soupault, em suas memórias, confirma a versão de Tzara, que aqui se mostra mais preocupado com os desdobramentos do nome do que com a autoria da escolha: “[Recebíamos cartas provocativas de] um certo Tristan Tzara convidando-nos [a colaborar em suas publicações e] a participar em um movimento que ele afirmava ser revolucionário e que ele havia batizado de movimento Dadá, escolhendo aleatoriamente do dicionário um nome que significava nada e se comprometia com nada."[49] (SOUPAULT, 2016. p.10). Hugo Ball, por seu lado, aponta em seus diários[50] a uma resposta ligeiramente mais elaborada: “A palavra dadá vem do dicionário. É o que há de mais simples. Em francês ela significa ‘cavalinho de pau’. Em alemão significa ‘até logo’, em romeno ‘sem dúvida’... uma palavra internacional.” (BALL[51] apud GOMPERTZ, 2012. p.241). Fica notável, deste modo, que o que interessa aos dadaístas (além da clara inclinação a uma aparente desorganização deliberada), que o que importa não é o nome em si, e sim sua essência[52], o que ele representa e intenciona: um posicionamento anárquico e infantil[53], internacional e descentralizado.

Desta descentralização, Soupault comenta em suas memórias: “Todos nós, presidentes do movimento Dada, porque havíamos decidido que todos os participantes eram presidentes, vínhamos nos tornando grandes amigos”[54] (SOUPAULT, 2016. p.13). Além da já apontada internacionalidade dos participantes e suas implicações no movimento, uma organização como esta indica a vontade de romper com sistemas sociais e ao mesmo tempo ressalta a dificuldade que reside em um posicionamento tal qual este. Ora, se o projeto era, em primeiro lugar,

---

[49] Tradução nossa. No original: “a certain Tristan Tzara asking us to [...] participate in a movement that he claimed was revolutionary and that he had baptized the Dada movement, choosing at random from the dictionary a name that meant nothing and committed to nothing."

[50] Uma outra versão: “Dadá significa em romeno sim, sim (certamente), em francês cavalinho. Para os alemães é um sinal de ingenuidade, uma associação de ideia com um carrinho para crianças” (BALL apud TELES, 1978. p.124).

[51] Primeiro Manifesto dadaísta lançado em 14 de julho de 1916 através de uma leitura pública feita por Hugo Ball.

[52] “A preocupação foi, como anota Tzara, “criar uma palavra expressiva que, mediante sua magia, fechasse todas as portas à compreensão que não fosse um -ismo a mais” (TELES, 1978. p.125)

[53] No verbete proposto por Hugo Ball, “Dadaísta: Homem infantil, quixotesco, ocupado com os jogos de palavras e com as figuras gramaticais”. (BALL apud TELES, 1978. p.124).

[54] Tradução nossa. No original: “All of us, presidents of the Dada movement, because we had decided that all participants were presidents, were becoming great friends."

anárquico, qual a necessidade de apontar presidentes (mesmo que todos o sejam)? Esta situação aparece também no fato de um movimento anti-arte possuir um manifesto, e no caso do dadaísmo não só um (como a figura do presidente), mas vários. O paradoxo não deixou de ser comentado por Tzara, que afirmou "A ausência de sistema ainda é um sistema, mas ainda assim é melhor."[55] (TZARA apud SOUPAULT, 2016. p.13).

Dentro deste sistema anti-sistema, portanto, foram publicados e lidos diversos manifestos dadá, que apesar de apontar múltiplos presidentes, parecia ter um líder na figura de Tzara, tendo ele publicado oito dos quatorze manifestos[56] do grupo. No espírito da nulificação o segundo manifesto do autor (1918) anuncia: "Eu redijo este manifesto e não quero nada, eu digo portanto certas coisas e sou por princípio contra os manifestos, como sou também contra os princípios" (TZARA, 1987. p.11). Como bem observa Gompertz, porém, "os dadaístas não teriam ganhado notoriedade e influência se não tivessem se instalado comodamente dentro do próprio *establishment* artístico contra o qual protestavam" e lançaram seus manifestos pois "era o que todos faziam". (2013. p.240)

Assim como não puderam (ou não quiseram) se livrar desta constante dos manifestos, os dadaístas também não se livraram de uma série de outros elementos do fazer artístico. Consequentemente, a criação de uma obra dadaísta empregou métodos, que este grupo chamou de "jogos" ou "receitas", aplicados à concepção de peças ou "demonstrações" dadá (SOUPAULT, 2016. p.IX), se baseando em uma tradição que os antecedia[57] mas que concordava com sua agenda de recusa às estruturas, o absurdo:

> O absurdismo era uma tendência antirracional que tivera início em Paris na segunda metade do século XIX com os poetas simbolistas franceses. Eles

---

[55] Tradução nossa. No original: "The absence of system is still a system, but it is still better."

[56] 1. "O manifesto do Senhor Antipirina", lido na primeira manifestação dadá em Zurique, em 14 de junho de 1916 (autoria de Tristan Tzara);
2. "O Manifesto Dadá 1918, lido em Zurique, a 23 de março de 1918 (autoria de Tristan Tzara);
3. "A Proclamação sem pretensão, lida em Zurique em 8 de abril de 1919 (autoria de Tristan Tzara);
4. "O Manifesto do Sr. Aa o antifilósofo, lido em Paris em 5 de fevereiro de 1920 (autoria de Tristan Tzara);
5. "O Manifesto Tristan Tzara, lido em Paris em 19 de fevereiro de 1920 (autoria de Tristan Tzara);
6. "O senhor Aa nos envia este manifesto, lido em Paris, a 22-5-1920 (autoria de Tristan Tzara);
7. "O Manifesto sobre o amor fraco e o amor amargo, lido em Paris em 12-12-1920 (autoria de Tristan Tzara);
8. "Manifesto lido para 10 pessoas" (1920. Autoria de Francis Picabia);
9. "Manifesto lido para 9 pessoas" (1920. Autoria de Georges Ribemont-Dessaignes);
10. "Manifesto lido para 8 pessoas" (1920. Autoria de André Breton);
11. "Manifesto lido para 7 pessoas" (1920. Autoria de Paul Dermée);
12. "Manifesto lido para 6 pessoas" (1920. Autoria de Paul Éluard);
13. "Manifesto lido para 5 pessoas" (1920. Autoria de Louis Aragon);
14. "Manifesto lido para 4 pessoas e um jornalista" (1920. Autoria de Tristan Tzara). (TELES, 1978. p.125)

[57] "No caso de Tzara o alvo da reprimenda seria a guerra, e o objeto da promoção fanática seriam as ideias absurdistas originadas pela vanguarda literária de Paris." (GOMPERTZ, 2013. p.241)

> acreditavam que intuição e linguagem intensamente evocativa podiam revelar os grandes segredos da vida [...] e na esteira dos dadaístas veio Alfred Jarry. (GOMPERTZ, 2013. p.241)

Se em Jarry a recusa à mímesis e a resistência aos robustos valores burgueses dentro da arte era acumulada em suas aproximações da realidade com o absurdo, no dadaísmo a abstração desta realidade primeira era o caminho para atingir o absurdo, ou seja, o que para Jarry era um meio, para os dadaístas era o fim. Não sem reconhecer sua matriz, os dadaístas reencenavam o Ubu Rei de Jarry mesmo anos depois de sua criação, e entre esta leitura estavam, no Cabaré Voltaire, outros tipos diversos de manifestações artísticas: "Havia recitais de poemas nonsense, uma leitura de *Ubu Rei,* peças curtas, danças com roupas extravagantes, uma leitura simultânea especialmente desconcertante em que três dadaístas liam três poemas diferentes ao mesmo tempo - um festival de absurdos desenfreados." (GAY, 2009. p.332) O mesmo autor aponta, contudo, que "por mais idiotas que fossem as apresentações dadaístas, para seus autores elas eram a essência do bom senso, em comparação a uma guerra cujo único objetivo parecia ser a carnificina em massa." (GAY, 2009. p.152)

As receitas dadaístas eram tentativas notoriamente escapistas e por vezes contraditórias, mas seguramente justificáveis diante daquilo que a vanguarda se colocou contra. "Eles ferviam de descontentamento e cinismo pelo *establishment* e sua excessiva confiança em razão, lógica, regras e regulamentos. O dadaísmo, propuseram, ofereceria uma alternativa baseada na conduta irracional, ilógica e desordenada" (GOMPERTZ, 2013. p.238). O absurdo enquanto meta deveria, desta forma, vir através de algo que não estivesse ao controle de ninguém, já que tudo está corrompido. É neste raciocínio que se pode apontar um outro elemento chave para a criação dadaísta: o acaso.

> Os dadaístas propunham a criação de um novo sistema baseado no acaso. Ele ganhou vida literária na forma de poemas dadaístas, que eram gerados pelo recorte de palavras de artigos num jornal. Em seguida os pedacinhos de papel eram postos num saco e levavam uma boa sacudida. Por fim, os fragmentos eram recuperados um a um e arrumados numa folha de papel na ordem em que tinham emergido. O resultado era uma algaravia, e essa era a mensagem dos dadaístas. Seu argumento era que um poema tradicional (e o status enaltecido do poeta) era falso por sua própria natureza; era uma estrutura ordenada que fazia perfeito sentido. A vida, por outro lado, era aleatória e imprevisível. (GOMPERTZ, 2013. p.243)

O método que evoca a dinâmica de um jogo remete imediatamente à infância, mas não necessariamente como mera picardia, e sim como uma celebração da infantilidade[58]. Gompertz

[58] "O dadá foi bem definido como "insanidade organizada". O mundo, diziam os dadaístas, tinha se tornado tão irremediavelmente louco que os mais sensatos programas de reforma eram apenas farolices infantis - a própria farolice infantil do dadá era o único comentário sobre a época que lhes

completa que os dadaístas "queriam uma nova ordem mundial que adotasse a perspectiva de uma criança." (2013. p.243). Este investimento no absurdo, no acaso e no ingênuo não vinham, no entanto, sem o rigor de um método, de tamanha relevância a ser oferecido por escrito através de uma chamada "receita" de Tzara:

> Pegue um jornal.
> Pegue a tesoura.
> Escolha no jornal um artigo do tamanho que você deseja dar a seu poema.
> Recorte o artigo.
> Recorte em seguida com atenção algumas palavras que formam este artigo e meta-as num saco.
> Agite suavemente.
> Tire em seguida cada pedaço um após o outro.
> Copie conscienciosamente na ordem em que elas são tiradas do saco.
> O poema se parecerá com você.
> E ei-lo um escritor infinitamente original e de uma sensibilidade graciosa, ainda que incompreendido do público.
> (TZARA, 1987. p.42)

Se muito do procedimento dadá se apoia no caráter da aleatoriedade e em um comportamento que alude ao *homo ludens*, existe, por conseguinte, espaço para o improviso e manifestações de individualidade em escopos coletivos. O programa do Cabaré Voltaire aponta para o resultado desta reunião de valores, que apesar de aparentemente caótico, é bem justificado.

> Espalhafatosos e provocatórios disparates, os poemas simultâneos, declamados ou berrados em uníssono, [...] *performances* acompanhadas de entretenimentos musicais cacofônicos, manifestos chocantes declamados, poesia composta de grunhidos e guinchos, as enormes patetices de Arp em verso. [...] O elemento primário, infantil, primitivo e até o fator acaso eram arvorados desdenhosamente diante da cultura oficialmente sancionada. (RUHRBERG, 2012. p.120)

Diante disto é possível se atentar ao fato de que a incoação da dramaturgia dadaísta, assim, é uma que se apoia em expressões informais dentro de uma forma já estabelecida, fruto desta confiança no aleatório e nas composições jocosas. Os poemas simultâneos encenados no Cabaré Voltaire se davam em um palco, com pessoas interpretando ou declamando textos e, até aí, o dadaísmo atende a uma forma tradicional de dramatização. A qualidade de acaso e brincadeira, porém, reside nas condições escolhidas para estas que hoje podem ser chamadas de *performances*: os membros do grupo, sem qualquer treinamento formal de atuação eram os que subiam ao palco, para declamar em conjunto e simultaneamente, textos diferentes em

---

parecia minimamente adequado. [...] Com suas declarações geralmente animadas e criativas afirmando que o mundo é realmente um lugar incorrigível, suas exibições extravagantes eram modernistas na investida contra a boa ética e estética burguesa." (GAY, 2009. p.334)

diversas línguas[59], resultando em uma confusão absolutamente prevista (por eles, e não pelo público).

> [Em um programa do Cabaré Voltaire] Arp leu trechos de Ubu Rei; Huelsenbeck, Tzara e Janco interpretaram um "*poème simultan",* a declamação simultânea de três poemas diferentes, que resultava num murmúrio indistinto e inarticulado 'que mostra a luta da *vox humana* com um universo ameaçador, emaranhado e destruidor, cujo ritmo e sequência de ruído são inelutáveis' (ESSLIN, 2018. p.314)

As peças de Tzara se demonstram um resultado de todos esses aspectos e experiências, com destaque para *Vaseline Symphonique*[60] e *Le Coeur à Gaz*[61]. A primeira teve sua estreia no ano de 1920 e, dentro das diretrizes dadaístas, contou com os membros do grupo como atores, consistindo em "uma cacofonia de sons inarticulados, executada, segundo os anúncios, por um conjunto de vinte instrumentos" (ESSLIN, 2018. p.316) reduzindo cada ator ao papel de um instrumento musical.

A segunda peça, *Le Coeur à Gaz,* segundo Esslin "a mais realizada de todas as peças dadaístas", "cujo objetivo principal era chocar uma plateia burguesa" (2018. p.316-317), estreou um ano depois, em 1921, e era composta por declamações de personagens que encarnavam uma série de partes do corpo, entre elas a boca, o nariz, o pescoço, uma orelha e as sobrancelhas. O próprio Tzara interpretava as sobrancelhas, acompanhado de Soupault, Aragon, Breton, Benjamin Péret e Ribemont-Dessaignes (novamente, membros da vanguarda servindo como atores). Acerca da peça, Esslin defende que "*Le Coeur à Gaz"* é 'teatro puro', que deriva seu impacto quase unicamente dos ritmos sutis de seu diálogo sem nexo, o qual, na utilização das frases feitas na conversa polida, é precursor de Ionesco" (2018. p.317)

A rigor, Tzara atestou que "[o] Dadá está[va] usando toda a sua força para estabelecer a idiotice por toda parte" (GAY, 2009. p.150), partindo de uma perspectiva de que esta seria a resposta para a sociedade em que o dadá se inseria. Acerca de suas peças, as denominava "a maior vigarice em três atos do século, que só satisfazem os imbecis industrializados que acreditam na existência dos homens de gênio" (TZARA apud ESSLIN, 2018. p.317). Apesar do que poderia se passar (e se passou) por niilismo ou farolice, Tzara deixa evidente no Manifesto Dadá 1918 o que pode ser traduzido como a essência da dramaturgia dadaísta: "Necessitamos de obras fortes, diretas, precisas e para sempre incompreendidas. A lógica é uma

[59] "Ler três poemas diferentes em voz alta, ao mesmo tempo, em línguas diferentes" (GOMPERTZ, 2013. p. 243)
[60] Vaselina Sinfônica.
[61] O coração à Gás.

complicação. A lógica é sempre falsa. Ela tira o fio das noções, palavras, no seu exterior formal, para as extremidades, dos centros ilusórios" (TZARA, 1987. p.17)

Neste empenho de recusa, enfim, o dadaísmo, em seu conjunto de obras, especificamente em suas narrativas dramáticas, trouxe consigo vislumbres de ficções imensamente imaginativas e livres, trazendo à tona investigações do sujeito que só se tornaram possível diante da "destruição" por eles pretendida.

> Destruindo as hierarquias intelectuais, os escritores dadás caíram no puro irracionalismo, utilizando recursos como o do automatismo psíquico (a ser desenvolvido pelos surrealistas) e explorando o mundo pré-lógico através das livres associações de palavras e metáforas. [...] Outros processos como o da visão simultânea e sucessiva, a ausência do rigor de unidade e coerência na mensagem, a destruição da linguagem, o sentido jogralesco [...] não importa onde, a confusão é poética. (TELES, 1976. p.126-127)

Estabelecidas as características[62] de uma obra dadaísta é imprescindível que se trate de seus desdobramentos, sendo "seu legado mais visível o surrealismo" (GAY, 2009. p.332), que viria a investigar o ilógico, o irracional, o acaso e o automatismo através de um viés mais sistematizado, liderado e composto por autores que compunham o grupo dadaísta, entre eles: André Breton, Philippe Soupault e Louis Aragon.

> Durante as atividades por vezes ruidosamente alegres, por vezes sarcásticas [...] atividades que também refletiam uma radical autocrítica, algo novo veio à luz: o que se tornava agora visível era a poesia do absurdo e do grotesco, do ilógico e do paradoxal. Estes artistas descobriram a mente inconsciente e o sonho como fontes de uma nova realidade e inspiração artística. No processo de destruição das formas e dos estilos tradicionais, o Dada obteve novos materiais para a arte. (RUHRBERG, 2012. p.120-121)

É possível traçar um percurso de influências: se Jarry deu aos dadás, dos dadás vieram os surrealistas. Há, claro, diferenças entre as obras destes momentos e autores e, apesar da distância temporal ou de formalidades e categorizações que os separaram, é indubitável que um elo existe entre eles: aquilo que chamaram de "inimigo" - em poucas palavras, as tradições, o hábito.

3.3. O surrealismo: cadáveres e campos magnéticos

Aquilo que existe de anárquico no dadaísmo encontra seu exato e muito bem designado lugar ante à sistematização promovida por André Breton. O movimento surrealista surge diante do dadaísmo não como uma resposta ou como consequência propriamente cronológica, mas

[62] "A obra dadaísta passa a caracterizar-se pela improvisação, pela desordem, pela dúvida, pelo predomínio da percepção, pelo agnosticismo e pela oposição a qualquer tipo de equilíbrio, tanto na forma quanto na homogeneidade de ideias e sentimentos" (TELES, 1978. p.126)

muito mais como um desdobramento de seu antecessor. Breton, que frequentou as ideias dadaístas, deparou-se com as limitações que residiam em uma negação completa da realidade e passou a buscar aplicabilidade nos métodos que o dadaísmo vinha utilizando. Para Breton a arte estaria ligada à atividade revolucionária, tornando contraproducente a postura dadaísta, sendo esta a divergência maior que culminou no rompimento com Tzara e na eventual formação de um círculo que, como Breton, queria um pouco mais da liberdade que o dadaísmo vislumbrou.

Deste desbande formou-se o grupo que viria a se denominar surrealista, com uma distinção fundamental, ao mesmo tempo que partindo do mesmo ideal: assim como no dadaísmo, abraçar o acaso e o inconsciente permaneciam no topo da agenda surrealista, mas nesta vanguarda as atividades eram tratadas como meios para um objetivo declarado, o contrário do propósito dadá.

> Ao niilismo dadaísta [,os surrealistas] opunham agora o conhecimento total do homem, para o que tanto a poesia como a pintura não passavam de meios de investigação que lhes permitiam, como 'cientistas', explorar o inconsciente, o sonho, o maravilhoso. Esse grupo, que estudava Freud e fazia experiências com o sonho e com o sono hipnótico, procurou superar o sentido de grupo destinado apenas à divulgação de suas ideias [como os dadaístas] para se transformar numa equipe de estudos e experimentações psicanalíticas. (TELES, 1978. p.165)

Fica claro o ponto onde bifurcam as duas vanguardas, sendo relevante porém, apontar para a matriz, que é basilar em igual importância para Tzara e Breton. Apesar de fazerem diferentes perguntas e buscarem as respostas com intenções não necessariamente similares, o resultado primário é, para ambas as vanguardas, o mesmo: o inconsciente. Ora, se o dadaísmo questionava diante do horror da guerra, o surrealismo questionava diante da inércia burguesa. Se o dadaísmo buscava se libertar pela negação da realidade, o surrealismo buscava se libertar através da investigação da realidade. O inconsciente habita o ponto entre o questionamento e a intenção e, ainda que usado de maneiras distintas pelas vanguardas, aparece nos dois casos como a solução (ou o primeiro passo).

Em última análise, portanto:

> O 'Dadaísmo é o desfecho do estado de espírito de seres desesperados pela destruição dos homens e do mundo e que não crêem em mais nada de estável e permanente. [...] Os dadás 'devotam-se a atualizar, sem discriminação, sem objetivo, sem predileção de espécie alguma todas as partes de seu espírito.' Toda escala de valores é suprimida, é abolida toda distinção entre o que se deve ou não fazer e dizer: basta realizar 'sempre o mais exatamente possível o que nos passa pela cabeça, a fim de manter o espírito numa agitação original'. (DUPLESSIS, 1963. p.17)

O surrealismo, em comparação, tende a valorizar esta "agitação original", mas de forma criteriosa e com objetivo sublinhado. Tal qual consta no primeiro Manifesto Surrealista, datado de 1924:

> Definição formal do surrealismo: automatismo psíquico puro, pelo qual se pretende exprimir, seja verbalmente, seja de qualquer outra maneira, o funcionamento real do pensamento. Ditado pelo pensamento, na ausência de qualquer controle exercido pela razão, fora de qualquer preocupação estética ou moral. (BRETON, 1985. p.58)

Liberdade individual e liberdade social são as principais forças motrizes da atividade surrealista. O controle exercido pela razão é entendido aqui, especificamente, através de dois vieses, o Freudiano e o Marxista[63]. A razão, segundo a psicanálise freudiana diz respeito a todos os recalques que a convivência em sociedade traz consigo, inibindo as ações cândidas e, portanto, verdadeiras do indivíduo. Do ponto de vista marxista, por sua vez, a razão e o recalque são políticos e a não libertação destes é o que impede o homem de alcançar a revolução em níveis pessoal e coletivo[64]. Diante destes entendimentos André Breton encara a arte e a literatura como uma ferramenta para estas revoluções e é neste sentido que o surrealismo supera as pretensões dadaístas, sem, contudo, abandonar seus métodos.

> O que o dadá não pudera fazer por sua própria natureza o surrealismo se encarregou de tentar fazê-lo. Dadá encontrava a sua liberdade na prática constante da negação; o surrealismo procura dar o fundamento de uma 'doutrina' a essa liberdade. É a passagem da negação à afirmação. Muitas das posições dadaístas permanecem no surrealismo, muitos dos seus gestos, muitas de suas atitudes destrutivas, o sentido geral de sua revolta e até mesmo seus métodos provocatórios; no entanto, tudo isso adquire uma fisionomia diferente. (MICHELI, 1991. p.151)

Como entendeu Breton, um possível estado de liberdade individual estaria diretamente determinado pela medida de liberdade social, e esta conjuntura, na qual ambas estão ausentes, impediria a revolução. Deste ponto de vista, e em ordem, a liberdade social, segundo o

---

[63] "Presidem essa investigação dois nomes, que terão um peso determinante em toda a experiência surrealista: Marx e Freud. Marx como teórico da liberdade social, Freud como teórico da liberdade individual. A esse respeito, fazendo o balanço das posições do surrealismo Breton disse: 'Proclamamos desde há muito a nossa adesão ao materialismo dialético, do qual fazemos nossas todas as teses: primado da matéria sobre o pensamento [...], concepção materialista da história… necessidade da Revolução social como resolução do antagonismo que se declara, em certa etapa do seu desenvolvimento entre as forças produtivas materiais da sociedade e as relações de produção existentes (luta de classe). Da psicologia contemporânea, o surrealismo retém essencialmente aquilo que tende a dar uma base científica às pesquisas sobre a origem e as mudanças das imagens ideológicas. É nesse sentido que o surrealismo atribuiu uma importância particular à psicologia do processo do sonho assim como Freud a explicou. (MICHELI, 1991. p.153)

[64] "Em seus livros [de Breton], o burguês continuava a ser o inimigo encarnado, como tinha sido para os modernistas durante quase um século" (GAY, 2009. p.153)

surrealismo, significa um resgate das noções e comportamentos burgueses[65], o abandono de hábitos cotidianos, a fuga de uma razão estabelecida, de uma inércia cognitiva: elementos que poderiam ter sido enumerados tanto por Jarry[66], quanto por Tzara. Sua particularidade, porém, deve ser sublinhada:

> Com notável clareza, o fundamental do surrealismo, que marca sua diferença com relação a uma série de manifestações artísticas da modernidade é: a produção de obras de arte, a implantação de um determinado estilo ou forma, de uma 'estética' não são seu objetivo terminal. Com efeito, todos esses métodos - e muitos outros - não eram nem são exercícios gratuitos de caráter estético. Seu propósito é subversivo: abolir esta realidade que uma civilização vacilante nos impôs como sendo unicamente verdadeira. (PAZ in BRETON, 1985. p.17)

Sucessivamente, o específico do surrealismo é que a liberdade individual vem colocada como um objetivo a termos práticos e quase científicos, culminando na criação de um *bureau* de investigações surrealistas[67] e na aplicação de métodos freudianos de hipnose, da exploração do inconsciente, das narrações de sonhos e jogos linguísticos. Tudo a serviço de uma emancipação destes ditos recalques[68] sociais que afetam o indivíduo e, por consequência, impedem ou postergam a revolução em termos marxistas: "[...] buscavam a emancipação total do homem, o homem fora da lógica, da razão, da inteligência crítica, fora da família, da pátria, da moral e da religião - o homem livre de suas relações psicológicas e culturais." (TELES, 1978. p.164). No primeiro manifesto (de 1924) Breton aponta para esta busca:

> Só o que me exalta ainda é a única palavra: liberdade. [...] Entre tantos infortúnios por nós herdados, deve-se admitir que a *maior liberdade* de espírito nos foi concedida. Devemos cuidar de não fazer mau uso dela. Reduzir a imaginação à servidão, fosse mesmo o caso de ganhar o que vulgarmente se chama a felicidade, é rejeitar o que haja, no fundo de si, de suprema justiça. Só a imaginação me dá contas do que *pode ser,* [...] sem receio de me enganar (como se fosse possível enganar-se mais ainda). (BRETON, 1985. p.35).

---

[65] "No estado de crise atual do mundo burguês, a cada dia mais consciente da própria ruína, eu acredito que a arte de hoje deva justificar-se como consequência lógica da arte de ontem e, ao mesmo tempo, submeter-se, o mais frequentemente possível, a uma atividade de interpretação que faça explodir a sua controvérsia na sociedade burguesa." (BRETON apud MICHELI, 1991. p.152)

[66] Assim como existe uma relação direta entre o surrealismo e o dadaísmo e indireta entre a obra de Jarry e o dadaísmo, ocorre o mesmo no caso de Breton: "André Breton, o chefe inconteste dos surrealistas, descobriu Jarry logo cedo, estudou cuidadosamente sua obra, inclusive os textos inéditos, e o apresentou como um de seus grandes ancestrais". (GAY, 2009. p.330)

[67] [...] em 1924, quando André Breton lançou o *Manifeste du surréalisme* e o primeiro número da *Revolution Surréaliste,* fundando ao mesmo tempo um escritório destinado a investigações oníricas, *Bureau de recherches surréalistes.* (TELES, 1978. p.164)
Duplessis completa a informação: "O 'Centro de Pesquisas Surrealistas", situado à rua Grenelle, 15 [...] Era de caráter experimental. Enfeixa descrições de sonhos, textos automáticos, respostas a pesquisas sobre suicídio, bem como ataques a Anatole France [...]" (DUPLESSIS, 1963. p.18)

[68] Eis, portanto, o cerne da questão: devolver ao homem a sua força, que séculos de preconceitos, de afrontas, de inibições inculcaram. Esta também é uma revolução: ao lado da revolução social, está a revolução individual, que deve romper os liames de uma coerção deformadora da nossa própria natureza, da nossa personalidade. (MICHELI, 1991. p.156)

Os surrealistas acreditavam que esta liberdade individual e o uso apropriado das faculdades de imaginação viriam através de uma revisão da linguagem e do seu uso, e que esta revisão deveria ocorrer em várias esferas: não só na linguagem escrita e em produções literárias, mas também no acesso à linguagem do sonho e suas imagens[69], na crença de que relatos oníricos dariam acesso ao inconsciente individual, sendo este um dos caminhos para a emancipação do homem para com a lógica impregnada na realidade. Como aponta Duplessis, "[...] o alvo dos surrealistas é extraliterário, pois visa nada mais nada menos do que libertar o homem das coações de uma civilização demasiado utilitária." (1963. p.7).

Nesta busca tão intricada uma série de recursos criativos se fez útil tanto à evolução do movimento e sua produção, quanto à própria causa, compondo a cumulação da narrativa, da diegese e da concepção surrealistas. Expressa no primeiro manifesto está a crença de que "a linguagem foi concedida ao homem para fazer dela um uso surrealista. Na medida em que lhe é indispensável fazer-se compreender, ele consegue, bem ou mal, exprimir-se e assim assegurar o desempenho de algumas funções, das mais banais." (BRETON, 1985. p.66). Seria necessário, portanto, que diante do uso banalizado e normatizado da linguagem, o homem encontrasse saídas, saídas estas que supostamente o levariam a uma emancipação de si. Cientes do problema e confiantes em sua solução, uma série de experimentos surrealistas tiveram início tão logo quanto o próprio movimento. Sobre a concepção criativa neste regime, Philippe Soupault escreve:

> A poesia nos parecia paralisada por uma série de tabus, bem como deixando de alcançar as possibilidades do sonho, assunto sobre o qual André estudava e do qual os poderes e privilégios havia a mim revelado quando me introduziu aos escritos de Freud. [...] Nos impressionamos com a notável importância das imagens e as comparamos com as que ornamentavam a linguagem corriqueira. Entusiasmado por essa revelação, só podia pensar em conduzir experimentos. [...] A esta altura, enquanto André e eu ainda não havíamos sido batizados de Surrealistas, queríamos nos dedicar apenas aos experimentos. Eles nos levaram a encarar a poesia como uma liberação, como uma possibilidade (talvez a única) de proporcionar uma liberdade que tínhamos somente em nossos sonhos, de nos libertar completamente do maquinário da lógica. (SOUPAULT, 2016. p.17)[70]

[69] "O interesse do surrealismo estaria voltado para o sonho enquanto linguagem, e não enquanto matéria de interpretação analítica; ou seja, enquanto significante e não uma busca de algum significado. (WILLER in BRETON, 1985. p.20)

[70] Tradução nossa. No original: "It seemed to us that poetry was still paralyzed by a number of taboos and that it was not fulfilling the possibilities of the dream, which André had studied and whose powers and privileges he revealed to me while introducing the works of Freud. [...] We were struck by the remarkable importance of images and compared those that ornamented everyday language. Excited by this revelation, I thought only of pursuing experiments. [...] At this time, while André and I had not yet been baptized Surrealists, we wanted to devote ourselves only to experiments. They lead us to regard poetry as a liberation, as the possibility (perhaps the sole one) to give the mind a freedom that we had only in our dreams to free us from the entire machinery of logic."

As experimentações feitas por André Breton, Philippe Soupault e Louis Aragon[71] atendiam à demanda de liberdade (ou a busca da mesma) e acenavam para suas raízes dadá: a escrita automática aparece, então, como método máximo para a criação surrealista, sendo experimentada das mais diversas formas. Se no dadaísmo, contudo, o automático tinha muito mais a ver com o acaso externo (colocar papéis cortados num saco e tirá-los ao relento), o automático no surrealismo aparece a nível pessoal, onde todo o necessário viria do inconsciente de cada indivíduo: em busca do acaso, e não *por* acaso.

> 'Automatismo', portanto, é a palavra chave da poética surrealista. Já no dadaísmo havia se chegado a algo semelhante. A fórmula de Tzara, 'o pensamento se forma na boca', junto com a receita de 'fabricação' da poesia com as palavras agitadas no chapéu são exemplos de espontaneidade e de automatismo. Todavia, o automatismo surrealista difere daquele dadá, menos psíquico e mais mecânico. (MICHELI, 1991. p.157)

Este caráter do automatismo surrealista, se comparado à supracitada receita dadaísta, aparece mais como um guia ou instruções para um método testado, em comparação ao caráter lúdico e anárquico do procedimento dadá. Eis, pois, as instruções de Breton para que se performe a escrita automática[72]:

> *Composição surrealista escrita, ou primeiro e último jato*
> Mande trazer com que escrever, quando já estiver colocado no lugar mais favorável possível para concentração do seu espírito sobre si mesmo. Ponha-se no estado mais passivo, ou receptivo, dos talentos de todos os outros. Pense que a literatura é um dos mais tristes caminhos que levam a tudo. Escreva depressa, sem assunto preconcebido, bastante depressa para não reprimir, e para fugir à tentação de se reler. A primeira frase vem por si, tanto é verdade que a cada segundo há uma frase estranha ao nosso pensamento consciente, pedindo para ser exteriorizada. É bastante difícil decidir sobre a frase seguinte: ela participa, sem dúvida a um só tempo, de nossa atividade consciente e da outra, admitindo-se que o fato de haver escrito a primeira pressupõe o mínimo de percepção. Isto não lhe importa, aliás; é aí que reside, em maior parte, o interesse do jogo surrealista. A verdade é que a pontuação se opõe, sem dúvida, à continuidade absoluta do vazamento que nos interessa, se bem que ela pareça tão necessária quanto a distribuição dos nós numa corda vibrante. Continue enquanto lhe apraz. Confie no caráter inesgotável do murmúrio. Se o silêncio ameaça cair, por uma falta de inatenção, digamos, que o leve a cometer um pequeno erro, não hesite em cortar uma linha muito clara. Após uma palavra cuja origem lhe pareça suspeita, ponha uma letra qualquer, a letra l, por exemplo, sempre a letra l, restabeleça o arbitrário, impondo esta letra como inicial à palavra que vem a seguir. (BRETON, 1985. p.62-63)

Deste procedimento de raiz psicológica, de um automatismo voltado para sugestão muito mais do que meramente randômico, concebeu-se em 1920 o livro "Os campos

[71] Grupo fundador das revistas literárias e signatários do primeiro manifesto surrealista.
[72] Como consta no primeiro manifesto surrealista publicado em 1924.

Magnéticos", em caráter experimental, da autoria de Breton e Soupault. O experimento, ou investigação, se tratou de criar um prazo de duas semanas de trabalho colaborativo, no qual os dois poetas escreveriam através do procedimento de automatismo[73]. Ambos entenderam este por ser o primeiro[74] texto propriamente surrealista e a confirmação de que havia ali, de fato, um método aplicável. As instruções citadas no manifesto de 1924, assim, são algo como o resultado de uma técnica testada, como fica evidente na fala de Soupault[75]:

> O que inicialmente chamamos com cautela de um método, surgiu deste livro, método o qual batizamos de Surrealismo em memória de Guillaume Apollinaire, quem caracterizou como surrealista um de seus textos, *Onirocritique.* Estávamos arrebatados, André e eu. Comunicamos nosso entusiasmo a Louis Aragon, que publicou *Une vague des rêves,* o segundo texto surrealista, que nos provou a eficácia de nosso 'método. [76] (SOUPAULT, 2016. p.18)

As experimentações que vieram a se tornar "método" ofereceram aos surrealistas o aparato necessário para se livrar do "império da lógica" sob o qual ainda viveria o homem, bem como para transpor os limites impostos à experiência (BRETON, 1985. p.40). A investigação das atividades psíquicas como a "telepatia, os campos da exploração mental, os planos dos inconscientes pessoal, coletivo e cósmico" (TELES, 1978. p.167), (juntamente da escrita

---

[73] Como consta nas memórias de Soupault: "No curso de nossas investigações percebemos que, realmente, se livre de toda a pressão crítica e dos hábitos acadêmicos, a mente proveria imagens e não proposições lógicas, e que se estivéssemos dispostos a adotar o que o psiquiatra Pierre Janet chamou de escrita automática, seríamos capazes de registrar textos nos quais descreveríamos 'universos' ainda não explorados. Então, decidimos por dar-nos duas semanas a escrever de forma colaborativa, um trabalho em que estávamos proibidos de corrigir ou apagar nossos 'vôos de extravagâncias'. Não tivemos problema algum em respeitar este prazo, e com um prazer crescente passamos a conhecer os textos que decidimos por publicar sob o nome de "Campos Magnéticos." (SOUPAULT, 2016. p.17-18) (Tradução nossa. No original: "In the course of our research we had noticed, indeed, that, freed from all critical pressure and scholarly habit, the mind provided images and not logical propositions, and that if we were willing to adopt what the psychiatrist Pierre Janet called automatic writing, we would record texts in which we described a 'universe' heretofore unexplored. So we decided to give ourselves two weeks to write collaboratively a work in which we prohibited correcting or erasing our 'flights of fancy.' We had no problem respecting this deadline, and with growing delight we became acquainted with the texts that we decided to publish under the title of *Les champs magnétiques."*)

[74] Neste ponto Breton e Soupault estão em consenso: "[...] *Les Champs Magnétiques,* primeira obra puramente surrealista, as páginas reunidas sob o título *Barrières* nas quais Soupault e eu nos mostramos como estes interlocutores imparciais." (BRETON, 1985. p.69)

[75] No manifesto de 1924, Breton comenta a mesma decisão: "Em homenagem a Guillaume Apollinaire, que morrera há pouco, e que por diversas vezes nos parecia ter obedecido a um arrebatamento desse gênero, sem entretanto ter aí sacrificado medíocres meios literários, Soupault e eu designamos com o nome de SURREALISMO o novo modo de expressão pura, agora à nossa disposição, e com o qual estávamos impacientes para beneficiar nossos amigos. (BRETON, 1985. p.56)

[76] Tradução nossa. No original: "What we at first cautiously called a method was born from this book, which we baptized Surrealism in memory of Guillaume Apollinaire, who had characterized as Surrealists one of his texts, *Onirocritique.* We were in raptures, André and I. We communicated our enthusiasm to Louis Aragon, [...] who wrote *Une vague des rêves* (A wave of dreams), the second surrealist text, which proved to us the excellence of our 'method'."

automática), por sua vez, se daria frente ao seguinte argumento, o de que "a pretexto de civilização e de progresso conseguiu-se banir do espírito tudo que se possa tachar, com ou sem razão, de superstição, de quimera."[77] (Idem). Deste segundo postulado do surrealismo, Yves Duplessis salienta:

> Negligenciando sistematicamente os fenômenos que escapam à razão, a filosofia ocidental limita bastante o conhecimento do homem e do universo. O surrealismo teve, pois, a originalidade de reabilitar o sonho e atribuir-lhe uma importância tão grande, talvez maior que a vigília, sob o duplo ponto de vista psicológico e metafísico" (DUPLESSIS, 1963. p.38)

Com efeito, o sonho e suas imagens eram tidos em grande estima pela vanguarda. Permitindo certo acesso ao material do inconsciente, o relato onírico, de influência direta da psicanálise freudiana foi outro método empregado para a produção surrealista. Breton sublinha que seria "inadmissível, com efeito, que esta parte considerável da atividade psíquica não tenha recebido a atenção devida", argumentando que "ao menos do nascimento à morte do homem, o pensamento não tem solução de continuidade, e a soma dos momentos de sonho, do ponto de vista do tempo, não é inferior à soma dos momentos de vigília" (BRETON, 1985. p.41)

No intuito de prosseguir investigando e subvertendo a linguagem e, por consequência, suas narrativas, outras práticas foram desenvolvidas pelo *Bureau de recherches surréalistes*. Fazendo jus às suas origens em Jarry (e por consequência, Lautréamont[78]), foi ressaltada a necessidade de fazer-se encontrarem realidades distintas:

> A base da operação criativa surrealista é a *imagem.* Não se trata porém da imagem tradicional, que tem como ponto de partida a *similitude.* A imagem surrealista, pode se dizer, é o seu contrário, pois baseia-se resolutamente na *dissimilitude.* Ou seja, não aproxima dois fatos, duas realidades que de alguma forma se assemelham, mas sim duas realidades afastadas o mais possível uma da outra. [...] O acoplamento de duas realidades aparentemente inconciliáveis num plano que aparentemente não é conveniente para elas. (MICHELI, 1991. p.160)

Ainda dentro das investigações, agora referenciando a influência dadaísta, uma série de jogos foi testada e utilizada em criações surrealistas. Seus resultados, no entanto, dependiam ainda do primeiro formato de escrita automática, sem deixar o resultado somente a cargo do

---

[77] Nesta afirmação, segundo Octávio Paz, está inferida a seguinte característica do movimento: "O surrealismo recusa-se a ver o mundo como um conjunto de coisas boas e más, umas preenchidas pelo ser divino e outras roídas pelo nada; daí seu anticristianismo. Da mesma forma, nega-se a ver a realidade como um conglomerado de coisas úteis ou nocivas; daí seu anticapitalismo. As ideias de moral e utilidade lhe são estranhas" (PAZ apud BRETON, 1985. p.16)

[78] "Belo como o encontro casual de uma máquina de costura e um guarda-chuva sobre uma mesa cirúrgica" (LAUTRÉAMONT apud MICHELI. 1991. p.161)

acaso, mas dependendo muito de sugestões individuais (e sem garantia de sucesso[79]). Soupault sublinha a influência necessária do *homo ludens* dadá no processo de formação do método surrealista: "Ainda depois de muitos anos eu mantenho esta convicção, mas acredito que ter participado de forma tão ativa no movimento dadaísta foi uma grande contribuição em nos libertarmos, e nos permitiu realizar o experimento que foi o nascimento do surrealismo[80]". (SOUPAULT, 2016. p.18)

Os experimentos, que aqui passam a ser chamados de jogos, norteados pelo fio condutor da escrita automática são bases aplicáveis à criação de narrativas ou obras que visam libertar tanto o autor, quanto o receptor da razão que cerca a imaginação e, por consequência, a própria interpretação. No livro que compila as pesquisas realizadas pelo *bureau,* Brotchie reitera que: "[...] foi através de jogos, brincadeiras, técnicas de surpresa e metodologias do fantástico que eles subverteram modos acadêmicos de investigação e abateram as certezas complacentes do razoável e respeitável[81]." (BROTCHIE, 1995. p.10) Querendo se provar, porém, como uma noção aplicável, uma ciência, o surrealismo usou de fórmulas de pesquisa e registro provenientes da supracitada academia, não a fim de meramente reproduzí-los, mas, como já apontado, de usá-los a favor da própria subversão.

> Estes métodos e experimentos se encontravam no centro da provocação surrealista às normalidades burguesas. [...] Para facilitar a própria pesquisa acerca dos segredos do coração e mente humanas eles se apropriaram, com uma *indiferença* magisterial, de procedimentos de pesquisa provenientes de disciplinas acadêmicas como a psicologia, sociologia, antropologia e filosofia. Eles transformaram, arbitrariamente, objetos inocentes em imagens mágicas e reinstauraram o fetiche às cerimônias de arte[82]. (BROTCHIE, 1995. p.10)

---

[79] No primeiro manifesto surrealista Breton atenta para o fato de que: "É importante observar que nenhum meio está *a priori* designado para conduzir este empreendimento, que até segunda ordem pode ser também considerado como sendo da alçada dos poetas, tanto como dos sábios, e o seu sucesso não depende das vias mais ou menos caprichosas a serem seguidas." (BRETON, 1985. p.41), ao que Aragon completa: "O *fundo* do texto surrealista tem uma extrema importância, pois é este fundo que dá o precioso caráter de revelação. Se escreverem, seguindo o método surrealista, tristes idiotices, estas permanecerão tristes idiotices. Sem desculpas." Micheli completa: "Tudo isso significa que a polêmica surrealista contra os 'talentos poéticos' não exclui a existência do 'talento surrealista'. Na verdade temos aqui o desenvolvimento do princípio romântico da inspiração." (MICHELI, 1991. p.158)

[80] Tradução nossa. No original: "After so many years I maintain this conviction, but I think having participated so actively in the Dada movement greatly helped to free us and allowed us to carry out the experiment that was the birth of Surrealism."

[81] Tradução nossa. No original: "[...] it was through games, play, techniques of surprise and methodologies of the fantastic that they subverted academic modes of enquiry, and undermined the complacent certainties of the reasonable and respectable."

[82] Tradução nossa. No original: "These methods and experiments were at the centre of the Surrealist provocation of bourgeois normalities. [...] To facilitate their own researches into the secrets of the human heart and mind they appropriated, with magisterial *insouciance,* procedures of enquiry from the academic disciplines of psychology, sociology, anthropology and philosophy. They arbitrarily transformed innocent objects into magical images, and reinstated the fetish in the ceremonies of art."

Escolher o formato de jogo, ainda, é além de dadaísta, mais uma forma de aludir à aversão à ordem racional do discurso e de debochar das noções utilitaristas que os surrealistas enxergavam não só na sociedade mas também no mundo das artes e letras. É citada aqui novamente a obra que compila de forma compreensiva estes jogos para descrevê-los antes de exemplificá-los:

> Neles [,os jogos,] se entra por vontade própria; estão separados do curso da 'seriedade' da vida ordinária, estão inscritos no próprio tempo e espaço, são incertos, seus resultados não são predeterminados, são improdutivos economicamente, e não estão relacionados a preocupações com interesses materiais; eles são governados por suas regras; associados com projeções imaginativas e faz-de-conta. [...] neles se entra por prazer e deles podem surgir resultados não premeditados[83]. (BROTCHIE, 1995. p.11)

Cinquenta e seis experiências surrealistas estão catalogadas no livro "*A book of surrealist games*", até agora citado, trazendo cada método dos procedimentos transcritos integralmente, bem como um relato minucioso de sua procedência, ou seja, suas fontes. As aqui descritas dizem respeito ao desenvolvimento de narrativas e a aplicabilidade será testada no momento prático da presente pesquisa. Diante do objetivo aqui almejado foram selecionados quatro procedimentos que podem acrescentar à prática servindo o papel de trazer um deslocamento dos hábitos narrativos e figurativos, bem como da forma de construção de estruturas. São eles: O incontornável (por eficiência) "*Cadavre Exquis*", arrolado entre os jogos de sequência; o jogo de linguagem "Para fazer uma história surrealista"; as categorias de reinvenção para "Objetos surrealistas"; e, por último, o jogo de inquérito "Pensamento para o dia".

Mais difundido entre todos os métodos surrealistas, o *Cadavre Exquis* foi criado em 1925 segundo Simone Collinet[84] e publicado na nona edição de *La Révolution Surréaliste*, em 1927 (BROTCHIE, 1995. p.144). De aspecto automático, visando uma descoberta coletiva, o método se dá da seguinte forma[85]:

> Para um mínimo de três jogadores.
> Os jogadores se reúnem em torno de uma mesa e escrevem, um por vez, em uma folha de papel, um artigo definido ou indefinido e um adjetivo, tendo certeza de que seus vizinhos não vêem. As folhas são dobradas para que fiquem escondidas as palavras e passadas para o jogador seguinte. Cada jogador, então, escreve um substantivo, o esconde, e o processo é repetido

[83] Tradução nossa. No original: "[...] they are freely entered into; separated from the run of ordinary 'serious' life, they are circumscribed by their own time and space; they are uncertain, their outcomes not predetermined; they are economically unproductive and not concerned with material interests; they are governed by rules; they are associated with imaginative projection and make-believe. [...] they are entered in for pleasure, and may bring unpremeditated insights."
[84] Primeira esposa de Breton.
[85] Citando texto integral como publicado em 1927 e, mais tarde, traduzido para o inglês.

> com um verbo, outro artigo definido ou indefinido e um adjetivo, e finalmente outro substantivo. O papel é desdobrado e as frases são lidas. Os jogadores podem concordar sobre pequenas mudanças para garantir consistência gramatical.
> Esta é a versão mais simples do jogo, estruturas mais complexas de frases podem ser acordadas previamente.
> O jogo ganhou este nome em razão da primeira frase obtida através do método:
> O cadáver requintado deverá beber do novo vinho.[86] (BROTCHIE, 1995. p.25)

Este método, como apontaram Tzara e Hugnet, é mais propenso à produção da poesia, mas pode ser facilmente fonte para argumentos cinematográficos e literários, bem como um conveniente catalisador na construção de diálogos. Gerando conjunções absurdas por distância, aproximação ou sugestão, o poder das justaposições encontradas neste método é estimulante, bem como um feliz legitimador da proficuidade do acaso.

O próximo método, um chamado jogo de linguagem, empresta diretamente do processo de criação do poema dadaísta mas traz consigo uma carga maior de realidade (ao lado do acaso, claro) do que a técnica dadá. "Para fazer uma história surrealista" se baseia na mesma técnica de recorte de jornais ou revistas, mas extrapola a metodologia que a antecede dando ao autor mais autoridade sobre o resultado final. Ei-la: "Pegue um jornal, revista ou livro: corte e cole segundo sua vontade[87]". (BROTCHIE, 1995. p.39)

Do método dadaísta para este existe um abismo que interfere diretamente no processo criação. Ao recortar mandatoriamente palavras apenas e ao retirá-las ao acaso de um saco ou chapéu para que se forme um poema, o método deposita toda sua confiança no acaso e em uma quase nulidade do autor (que escolhe as palavras a serem recortadas, mas não as ordena). O método de criar uma história surrealista prevê que o autor, autônomo para recortar palavras, frases, números e tudo mais o que lhe parecer adequado deposita nas frases que já existem na realidade, bem como no autor, traz também uma carga de responsabilidade sobre o acaso que está aqui também empregado, mas em menor escala. Desta forma não se nega ou anula a realidade por completo, mas a coloca em um patamar de material direto para a criação. O

[86] Tradução nossa. No original: "For a minimum of three players. The players sit around a table and each writes on a sheet of paper a definite or indefinite article and an adjective, making sure their neighbours cannot see them. The sheets are folded so as to conceal the words, and passed round to the next player. Each player then writes a noun, conceals it, and the process is repeated with a verb, another definite or indefinite article and adjective, and finally another noun. The paper is unfolded and the sentences read out. Players may agree small changes to ensure grammatical consistency. This is the simplest version of the game, more complicated sentence structures can be agreed beforehand. The game acquired its name from the first sentence obtained in this way. The exquisite corpse shall drink the new wine."

[87] Tradução nossa. No original: "Take a newspaper, magazine or book: cut and paste at will."

rearranjo desta, consequentemente, cria uma nova realidade, uma supra-realidade. Como aponta Duplessis, "o surrealismo pôs-se à procura de uma outra realidade pela atualização e análise da espontaneidade humana" (1963, p.36) e este processo é um no qual fica clara esta possibilidade. No que tange sua aplicabilidade é necessário sublinhar que criar narrativas, afinal, nada mais é do que rearranjar a realidade na qual nos encontramos.

Os objetos surrealistas, que estão enquadrados nos métodos de reinvenção extrapolam ligeiramente o conceito de jogo. Mais como manuais para reinventar uma realidade tangível, os processos aqui citados visam ainda desarticular o real desviando os supracitados objetos de seu uso habitual. Ao analisar estas práticas fica evidente o fato de que a realidade é matéria prima direta para o surrealismo, que não a descarta, mas a ressignifica. O "produto final" da supra-realidade, assim, nada mais é do que uma realidade que já existia e reaparece (após o encontro com os métodos) olhada de outro ângulo, distorcida e rearranjada. Ilustra Duplessis: "Não podem satisfazer 'nossos desejos e nossos princípios de verificação' imagens de caráter essencialmente virtual e quimérico; é preciso então valorizar 'objetivamente no plano do real' […], novas imagens e a construção de objetos surrealistas." (1963. p.44)

Neste empenho, o objeto surrealista, na categoria de reinvenção, tem como missão ser método de interpretação e alteração do olhar, ser irracional e não utilitário. Publicado em 1930, em um catálogo de exibição[88], a técnica de concepção assim procede:

> O objeto em sua manifestação surrealista se distingue dos outros por sua radical *mudança de função*. Não importando sua procedência, se existe no mundo real, em devaneio ou sonho, este objeto não mais mantém sua identidade entre as categorias banais da ordinariedade do cotidiano. As experimentações e jogos do surrealismo transformam o objeto e conferem a ele propriedades do maravilhoso. Qualquer um pode jogar.[89] (BROTCHIE, 1995. p.105)

Uma lista de objetos possíveis acompanha as instruções:

> OBJETOS NATURAIS
> Objetos encontrados na natureza em conformidade com os ideais surrealistas de beleza.
> OBJETOS INTERPRETADOS
> Objetos que recebem novo significado através da justaposição com outros objetos ou pela negação de sua função.
> OBJETOS POEMA

[88] "A lista de objetos surrealistas é selecionada de diversas fontes: catálogos de exibição da década de 1930." (BROTCHIE, 1995. p.158). (Tradução nossa. No original: "The list of surrealist objects is culled from various sources: exhibition catalogues of the 1930s.")

[89] Tradução nossa. No original: "The object in its surrealist manifestation is distinguished from others by its radical *change of role*. Wherever it comes from, whether it exists in the objective world, in reverie, or in dreams, it no longer maintains its identity within the banal categories of the ordinary and everyday. Surrealist experiment and play with the object transforms it and confers upon it the properties of the marvelous. Anyone can play."

> Poemas nos quais muitos dos termos são objetos ao invés de palavras.
> TAMBÉM:
> Objetos móveis e mudos, objetos fantasma, seres-objetos, objetos involuntários, objetos oníricos, objetos etnológicos, etc, etc.[90] (BROTCHIE, 1995. p.107)

Objetos que funcionam simbolicamente, antes sendo itens ordinários do cotidiano, à luz destes procedimentos, reorganizam o olhar que direcionamos à realidade, tornando possível a criação de uma narrativa que extrapola o habitual, desmantelando a própria noção de utilidade; não só dos objetos, mas da própria narrativa em si.

Enfim, na categoria dos jogos de inquérito, que visam investigar percepções de forma individual e transformar ou rearranjar valores da ordem habitual e familiar está o método chamado de "Pensamento para o dia". Através de provocações morais, de questionamentos de convívio social, religiosa e amorosa, os participantes podem investigar a si mesmos, o outro e a sociedade na qual estão inseridos, visando substituir ou colocar em xeque visões convencionais.

> Muitos jogos surrealistas dependem de perguntas e respostas, e desses questionamentos, a intenção é a de trazer a tona o inesperado, revelar o insuspeito e talvez informações fundamentais sobre aqueles que respondem. O surrealismo, em um grande número desses procedimentos leva o questionamento ao ponto do *inquérito*, o que pode tornar esses jogos experiências extremamente desconfortáveis.[91] (BROTCHIE, 1995. p.83)

O jogo do "Pensamento para o dia" se baseia em perguntas simples mas sugestivas, como "Morte: masculino ou feminino?"; "Você receberia bem a completa desaparição da noite? Ou do dia?" e "Você abriria a porta?". Levando em consideração a intenção de que se revise a realidade através de perguntas, a contribuição possível de um método tal qual este para o desenvolvimento de narrativas pode ter duas vertentes: uma de fazer com que o autor queira redirecionar suas "perguntas" no momento da criação; ou uma outra, que transpõe a obra: quais perguntas levantarão no público esta obra? Ainda: deve sempre uma obra ser "confortável e agradável" a todas as partes?

---

[90] Tradução nossa. No original: "NATURAL OBJECTS
Objects from nature conforming to surrealist ideas of beauty.
INTERPRETED OBJECTS
Objects given a new meaning by juxtaposition with other objects, or by the negation of their function.
POEM OBJECTS
Poems in which several of the terms are objects instead of words.
ALSO: Mobile and mute objects, phantom objects, being-objects, involuntary objects, oneiric objects, ethnological objects, etc.,etc."

[91] Tradução nossa. No original: Many surrealist games depend on questions and answers, where the inquiry is intended to throw up the unexpected, and also reveal unsuspected and perhaps fundamental information about the persons responding. Surrealism, in a number of these procedures, pushes the inquiry to the point of *inquisition,* which can make these games extremely uncomfortable experiences.

Enumerados os jogos e os procedimentos de automatismo é inevitável querer saber de seus resultados (em específico os resultados no que diz respeito à dramaturgia, aqui). A citação de Duplessis, "nenhum domínio da arte é estranho aos surrealistas" (1963. p.83) pode ser completada por uma escrita cinquenta e um anos depois:

> O que era importante para os surrealistas não era a obra de arte perfeita e autônoma, mas sim o processo através do qual foi criada e as ideias que transmitia. [...] O surrealismo via a si próprio como um movimento que abraçava muitos gêneros artísticos, uma 'fábrica de pensamentos' cujos produtos se baseavam na tentativa de abordar problemas sociais, artísticos ou literários. (Klingsöhr-Leroy, 2004, p.25)

A rigor, a dramaturgia e produções cinematográficas[92] surrealistas não são abundantes em número de obras, mas desdobram diretamente dos conceitos de Jarry e Apollinaire, em um esforço de se "aclarar a realidade de modo a ressaltar-lhe os ridículos" e de abandonar costumes narrativos ocidentais chamados por Breton de "romances falsamente psicológicos", que não ofereceriam "interesse algum pois neles não se encontra a verdadeira vida". O teatro para os surrealistas se trata de "tocar os sentidos, [...] exprimindo as forças recalcadas do homem. Igualmente, encontrando os espectadores pelos meios plásticos, a encenação deverá, por assim dizer, fazê-los entrar em transe". (DUPLESSIS, 1963. 83-84)

À guisa de exemplo estão as peças *Les mystères de l'amour* ("Os mistérios do amor"), de 1927, "As crianças no poder", de 1924, ambas de Roger Vitrac e *Squaring the Circle* ("Enquadrando o círculo"), de 1952, escrita por René Magritte. É relevante apontar que as três obras partilham de uma característica do puro surrealismo, que poderia também estar presente em uma obra dadaísta ou simbolista: o ataque aos costumes burgueses através da demonstração deles mesmos. As peças aqui citadas se dão em contexto pequeno burguês, com personagens exibindo seus costumes e hábitos ao lado de imagens absurdas. As narrativas, por sua vez, não seguem os moldes de praxe: são descontínuas, errantes e por vezes autognósticas. Desta justaposição o ridículo do burguês se faz evidente e inescapável ao espectador.

> *Les mystères de l'amour* (em três atos e cinco cenas) é provavelmente a tentativa mais coerente de se escrever uma peça verdadeiramente surrealista. Ela bem poderia ser o resultado da escrita automática, consistindo, como

[92] Há autores, como Linda Williams (1981, p.151) que afirmam que "A idade do Ouro" e "Um cão Andaluz", de Buñuel são os dois únicos filmes puramente surrealistas. Segundo ela, as produções além dessas que se aproximam, de certa forma, dos ideais surrealistas, não tiveram o escrutínio e a atenção minuciosa aos detalhes que poderiam os caracterizar como surrealistas. Autores como Cañizal (*in* MASCARELLO, 2012, p. 155), por sua vez, apontam que seguidores do surrealismo como Jodorowski, Ripstein, Subiela e Lynch representam os valores fundamentais do surrealismo tanto quanto Buñuel mas, não estando inseridos na vanguarda cronologicamente falando, são, assim, como sublinhou o autor, seguidores. A afirmação de que as produções cinematográficas surrealistas não são abundantes em número, portanto, diz respeito a essa discussão.

> consiste, nas fantasias ternas e sádicas de dois amantes. (ESSLIN, 2018. p.327).

Em um primeiro contato com a temática e personagens seria possível presumir da descrição de Esslin que se está diante de um exemplar de romance comum, mas as escolhas narrativas se demonstram determinantes: "O próprio autor aparece no final da primeira cena", deslocando o público da imersão na ficção. Este, que tenta se suicidar, sai do palco "banhado em sangue em meio a uma crise de riso incontrolável" e volta a aparecer ao fim da peça "sem ter sofrido qualquer consequência aparente pelo seu ato". (ESSLIN, 2018. p.327) Nestas situações, além da clara imagem absurda, está também presente um abandono consciente do conceito causal presente nas estruturas narrativas de um drama regular. Como aponta Esslin, em *Les mystères de l'amour,* "o passado, o presente e o futuro misturam-se como nos sonhos, e o real e o possível ficam indissoluvelmente entremeados." (2018. p.328)

A peça de Magritte, por sua vez, é consideravelmente menos elaborada, dividida em três atos, contando com apenas três cenas. Partindo de uma prática chamada pelos surrealistas de "provocações", a peça aparece como um desacato à etiqueta da convivência burguesa. Com pouco uso de linearidade narrativa ou inclinação para lógica nos diálogos, a peça se desenrola em tom de deboche justapondo o decoro das relações ali dispostas com necessidades fisiológicas incontornáveis e questionamentos à realidade ali encenada.

> ENQUADRANDO O CÍRCULO
>
> ATO I
> O CONDE [*retornando de uma caminhada*] Me foi extraviada a capa de chuva.
> A CONDESSA Ó céus! É como se estivéssemos em um sonho! Estamos acordados ou dormimos? [*Chamando pelo mordomo*] Baptiste! Baptiste! [BAPTISTE *entra*] Ah! Aí está você. Diga-me, Baptiste, estamos acordados ou dormimos?
> BAPTISTE Há evidências a favor e contra, minha Dama. Racionalmente não há formas de provar que você não é meramente um fragmento de minha imaginação.
>
> ATO II
> A CONDESSA [*para* O CONDE] Não, não hoje, estou indisposta.
>
> ATO III
> O CONDE [*a* BAPTISTE] Apesar de não pertencer à minha esfera social, Baptiste, sinto a necessidade de uma relação física com você.
> BAPTISTE Muito bem, meu Lorde. Para abrir espaço a você devo antes defecar.
>
> Cortinas."[93] (MAGRITTE apud BROTCHIE, 1995. p.103)

[93] Tradução nossa. No original: "SQUARING THE CIRCLE
ACT I

A própria extensão da peça já configura uma subversão. A provocação aos ideais burgueses, por sua vez, está presente em uma realidade que existe, mas fica omitida ou negada. É pouco absurdo o ato de defecar, por exemplo, mas dentro deste contexto, a menção à ação está na peça para ressaltar a hipocrisia dos valores sociais mantidos com tanta estima. Da mesma forma, em "As crianças no poder", de Vitrac, há uma personagem "de beleza deslumbrante que sofre de constrangedora flatulência." (ESSLIN, 2018. p.328) O fator de provocação se repete, utilizando do mesmo material: a realidade.

Assim como em *Les mystères de l'amour,* o autor da peça puxa o público para fora da ilusão da ficção. A última fala da peça, dita por uma empregada da família burguesa anuncia: "Mas isso é um drama!" (ESSLIN, 2018. p.328). Nesta peça as crianças são os únicos seres racionais, interpretados por atores adultos. Os personagens adultos, por sua vez, são bonecos marionetes, que contracenam em uma trama relativamente convencional: um casal comete adultério às escondidas e são expostos pelas crianças. Novamente, a justaposição de materiais da realidade aparentemente distantes é onde a peça surrealista encontra sua forma narrativa e alcança seu objetivo cabal: achincalhar a moral, os valores e os recalques burgueses que revestem a sociedade e tudo aquilo que ela julga como realidade.

3.4. O Teatro do Absurdo: apresentar a ruína é melhor que discuti-la

Entre aquilo que se pôde chamar de "moderno" existe uma cadeia de pensamento que pode ser vista como uma pessoa a crescer. Crescer não significa necessariamente melhorar ou piorar, apenas seguir o curso do tempo levando consigo informações acumuladas ao longo de um determinado período. Faz-se com o conhecimento reunido o que se bem entende: dilata, esquece, desmonta, usa, expande, etc. Pois bem, o caso aqui examinado pode se dar na seguinte linha: se os simbolistas intuíram um cansaço para com a objetividade da realidade e os dadaístas

---

THE COUNT [*returning from a stroll.*] I have mislaid my waterproof.
THE COUNTESS Good gracious! It's as if we are all in a dream! Are we awake or sleeping? [*Calling the butler.*] Baptiste! Baptise! [*Enter* BAPTISTE.] Ah! There you are. Tell me, Baptiste, are we awake or dreaming?
BAPTISTE There is evidence both for and against, my Lady. Rationally, there is no way I can prove that you are not purely a fragment of my imagination.
ACT II
THE COUNTESS [*to* THE COUNT] No, not tonight, I am indisposed.
ACT III
THE COUNT [*to* BAPTISTE] Although you are not from my social sphere, Baptiste, I feel the need for a physical relationship with you.
BAPTISTE Very well, Milord. In order to make room for you I must go for a crap.
Curtain."

vieram em seguida com uma insatisfação acerca desta realidade, os surrealistas vieram para questioná-la. É óbvio que aquele que veio depois de um outro vai trazer consigo as reflexões de seu anterior e, por sua vez, servir de elo para aqueles que o seguirão. Olhar para o Teatro do Absurdo é como encarar esta linha de crescimento de forma muito bem delineada[94] e enxergar que possibilidades de pensamento para esta cadeia ainda podem ser vislumbradas, hoje.

O descontentamento presente no Teatro do Absurdo não é novo à sua época, nem cessou na atualidade. Assim como aos dadaístas, por exemplo, a insatisfação aqui é fruto de um cenário bisado: o homem diante de si e do outro, e entre eles, a guerra. Em outras palavras, "os conflitos bélicos e as mudanças político-sociais que ocorreram nas primeiras décadas do século XX deixaram cicatrizes indeléveis e um sentimento de desesperança e pessimismo na sociedade europeia do pós-guerra." (HINOJOSA, 2010. p.1)

O Teatro do Absurdo, que surge[95] "no final da década de 1940 e início da década de 1950", (ESSLIN, 2018. p.369) foi o resultado de uma conjuntura muito mais que um movimento, principalmente pois, antes de tudo, não se organizavam como tal. O crítico teatral húngaro Martin Esslin notou paralelos nas obras de Samuel Beckett, Eugène Ionesco, Arthur Adamov, entre outros, e os denominou desta forma, posteriormente aceita. No prefácio de seu livro, publicado em 1961, "O Teatro do Absurdo" o autor cauciona:

> Deve ser lembrado [...] que os dramaturgos cuja obra é aqui discutida não proclamam nem têm consciência de pertencer a nenhuma escola ou movimento. [...] Cada um tem sua posição pessoal em relação a forma e conteúdo; suas próprias raízes, fontes e origens formadoras. Se, além disso, e apesar de si mesmos, têm muita coisa em comum, é porque suas obras, com excepcional sensibilidade, espelham e refletem as preocupações e angústias, as emoções e o pensamento de muitos de seus contemporâneos no mundo ocidental. (ESSLIN, 2018. p.22)

Uma conjuntura de extrema desumanização e tragédia coloca o indivíduo a encarar a verdade na qual está inserido e a partir de então traçar sua relação com ela - a realidade da qual não escapa. Negá-la, questioná-la ou achincalhá-la são opções que estão ao lado de reforçá-la ou viver condescendentemente ao seu lado. Assim como os supracitados simbolismo, dadaísmo e surrealismo, aquilo que pôde ser chamado de Teatro do Absurdo, foi com a primeira

---

[94] Reforçando este argumento está Esslin: "Tem sido comentado o fato de o Teatro do Absurdo representar tendências presentes nas formas mais esotéricas de literatura desde a década de 1920 (o surrealismo, Kafka) e na pintura desde a primeira década deste século (o cubismo, a pintura abstrata), o que é muito verdadeiro. Mas o Teatro do absurdo não poderia apresentar essas inovações a um público maior antes que essas tendências houvessem penetrado até uma consciência mais ampla." (ESSLIN, 2018. p.14)

[95] Para contextualização espacial: Os principais adeptos que vivem em Paris e escrevem em Francês não são franceses. O irlandês Samuel Beckett, o romeno Eugène Ionesco e o russo de origem armena Arthur Adamov encontraram em Paris não só a atmosfera que lhes permitiu experimentar com liberdade, mas também a oportunidade de verem montadas suas obras. (ESSLIN, 2018. p.25)

alternativa: conviver, apenas, com a realidade não era da predileção destes artistas e este sentimento reverbera em sua produção. Ainda que não de forma coordenada com intenções reunidas em um manifesto, como faziam as vanguardas, se expressam sobre seu tempo, demonstrando semelhanças e diferenças com estes momentos artísticos anteriores:

> O homem se via só, percebendo a falha da coletividade, o fracasso das ideologias, a inutilidade da religião. Não à toa essa nova dramaturgia, por vezes chamada de Teatro de Vanguarda, outras de Teatro do Absurdo [...] se configurava muito mais como um antimovimento. Ao contrário dos encontros em cafés, manifestos e apresentações coletivas, essa plêiade de autores foi composta de seres isolados, mas que sentiam angústias que traduziam muito bem o momento. Eram sentimentos que coincidiam, em aspectos seminais, boa parte das vezes, num evidente *zeitgeist* quase que natural e consequente. (TAVARES, 2015. p.18)

No caso do Teatro do Absurdo, assim, as obras vêm envoltas pelo predicamento e pessimismo da existência e carregam consigo uma forte sensação de ausência de propósito. Esta sensação, porém, não se limita, aqui, à temática e conteúdo, mas extrapola para a forma.

> A consciência desta ausência de propósito em tudo o que fazemos produz um estado de angústia metafísica que é o tema central dos autores no Teatro do Absurdo, mais notavelmente SAMUEL BECKETT, EUGÈNE IONESCO, ARTHUR ADAMOV e HAROLD PINTER. O que difere estes de dramaturgos daqueles que demonstraram uma preocupação similar em sua obra é que as ideias ficam permitidas a configurar a forma assim como o conteúdo: toda a aparência de construção lógica, da ligação racional de uma ideia a outra ideia dentro de um argumento intelectualmente viável passa a ser abandonada, e, no lugar disso, fica a irracionalidade da experiência transferida ao palco.[96] (HINCHLIFFE, 2018. p.20)

Comparando o Teatro do Absurdo com a dramaturgia existencialista[97], Esslin assinala que apesar das similaridades em termos de discurso e sentimentos de uma época, ou seja, em conteúdo, estes diferem em um ponto fundamental, que é a forma:

> Um sentido semelhante da ausência de sentido na vida, da inevitável degradação dos ideais, da pureza e dos objetivos também é o tema de grande parte da obra de dramaturgos como Jean-Paul Sartre e Camus. No entanto, esses autores diferem dos dramaturgos do Absurdo num aspecto importantíssimo: eles apresentam sua noção da irracionalidade da condição humana sob a forma de raciocínio extremamente lúcido e logicamente construído, enquanto o Teatro do Absurdo procura expressar a sua noção da falta de sentido da condição humana e da insuficiência da atitude racional por

[96] Tradução nossa. No original: "Awareness of this lack of purpose in all we do produces a state of metaphysical anguish which is the central theme of the writers in the Theatre of the Absurd, most notably SAMUEL BECKETT, EUGENE IONESCO, ARTHUR ADAMOV, and HAROLD PINTER. What distinguishes these [...] from earlier dramatists who have mirrored a similar concern in their work is that the ideas are allowed to shape the form as well as the content: all semblance of logical construction, of the rational linking of idea with idea in an intellectually viable argument, is abandoned, and instead the irrationality of experience is transferred to the stage."

[97] De Sartre e Camus. Por ser contemporânea e carregar uma mesma preocupação.

> um repúdio aberto dos recursos racionais e do pensamento discursivo. (ESSLIN, 2018. p.23)

Para o presente estudo esta representa uma reflexão de importante estima. É válido ressaltar que esta é uma pesquisa que visa encontrar caminhos para criar e não necessariamente conteúdos a serem narrados, por assim dizer. Se desenvolve aqui uma investigação em busca de referências que dizem respeito à forma, linguagem e de desvios de pressupostos estabelecidos acerca de *como* este ou aquele assunto deve ser expressado, sem necessariamente antes debater em torno de *quais* assuntos devem ser tratados. Assim opera o Teatro do Absurdo, como completa Esslin: "O Teatro do Absurdo desistiu de falar *sobre*[98] o absurdo da condição humana; ele apenas o *apresenta* tal como existe - isto é, em termos de imagens teatrais concretas." (ESSLIN, 2018. p.24) Em outras palavras, "Os autores do Teatro do Absurdo não discutiam ideias, exemplificavam-nas" (GAY, 2009. P. 438)

As formas de arte baseadas na preservação de critérios estéticos ou narrativos se tornaram impossíveis aos dramaturgos que recorreram ao absurdo. Diante das mudanças trazidas pela guerra e da falta da fé *da* humanidade e *na* humanidade o Teatro do Absurdo representa a busca de uma forma de encarar com coragem este cenário pessimista. Os "conceitos da tradição narrativa" aqui "perderam sua validade" (ESSLIN, 2018. p.343), isto é, as leis de conduta e valores absolutos decorrentes de uma firme base de certeza não são o suficiente para aquele que já entendeu e aceitou seu declínio e o de seus semelhantes. A arte, portanto, se torna mais uma vez "um campo de batalha cujas armas eram o grotesco, o surreal, o fragmentário como espelhos da realidade, metáforas violentas para um mundo em ruínas" (TAVARES, 2015. p.14)

Assim sendo, é diferente olhar para a "ordem vigente" aqui em questão como se poderia olhá-la ao lado do surrealismo, por exemplo. Enquanto aos surrealistas ela era algo a ser combatido com o objetivo de se alcançar uma liberdade, aqui, no Teatro do Absurdo a liberdade é o próprio meio, a própria ferramenta. Uma frase de Yvan Goll, dramaturgo associado ao

---

[98] "Isso se aplica até à mais leve das comédias de costumes, na qual a ação progride segundo uma visão deliberadamente restrita do mundo, na qual o único objetivo em vista é o mocinho conquistar a mocinha. E mesmo nas mais sombrias tragédias do teatro naturalista ou expressionista a cena final permite ao público ir para a casa com uma mensagem ou uma filosofia formuladas em mente: pode ser que a solução tenha sido triste, mas nem por isso deixou de ser uma conclusão racionalmente formulada. Isso, como dito na introdução, se aplica mesmo ao teatro de Sartre e Camus, baseado numa filosofia do absurdo da existência humana. [...] O Teatro do Absurdo, no entanto, que não se realiza por conceitos intelectuais, mas por imagens poéticas, não apresenta problemas intelectuais em sua exposição nem oferece soluções claras e reduzíveis a lições ou máximas. Muitas peças do Teatro do Absurdo têm uma estrutura circular terminando exatamente como começaram, enquanto outras progridem apenas por uma crescente intensificação da situação inicial." (ESSLIN, 2018. p.357)

surrealismo dá, porém, abertura para a interpretação de que o objetivo pode ser ligeiramente diferente, mas permanece o espírito:

> O palco não deve trabalhar só com a vida 'real'; ele se torna 'surreal' quando toma consciência das coisas por trás das coisas. O realismo puro foi o maior lapso de toda a literatura. [...] O satirista moderno tem de buscar novos meios de provocação. Ele os encontrou no 'surrealismo' e na 'alógica'. O surrealismo é a mais forte negação do realismo. A realidade da aparência é desmascarada em favor da verdade da existência. (GOLL apud ESSLIN, 2018. p.320-321)

Esta "alógica" e a verdade da existência substituindo a aparência são novamente determinantes. Na comparação entre o surrealismo, o Teatro do Absurdo e suas relações com o real, Gil Tavares coloca que entre o Absurdo e o Surrealismo, "o segundo extrapola a realidade, está além dela, como diz o próprio nome." Já o Absurdo "está no mundo [na realidade], mas deslocado dele." (TAVARES, 2015. p.95-96) Para salientar, o autor cita ainda, Eudnyr Fraga, que aponta: "No Surrealismo, o homem não está sendo, mas *pode ser*, porque o mundo não é vazio de significações: no Teatro do Absurdo o homem não *está sendo* porque *jamais* poderá ser" (FRAGA, 1988, p.106)

Alguns artifícios do Teatro do Absurdo para tratar dessa relação com o real, em termos de elementos discursivos e narrativos, se baseiam em "sua concentração numa linguagem poética como concretização da realidade interior do consciente e do subconsciente." (ESSLIN, 2018. p.337). Assim, entre outros elementos, o Teatro do Absurdo nos coloca diante de um chamado teatro "puro", que concentra seus esforços dramáticos nas ações muito mais do que nas palavras, ou seja, o diálogo lúcido que abraça o realismo é aqui relegado a último plano, dando lugar a um tipo de comunicação que não está baseada no verbo, e sim no corpo, em objetos e sons[99]. "O elemento de teatro "puro", abstrato, no Teatro do Absurdo é um aspecto de sua atitude antiliterária, de seu repúdio da linguagem como instrumento de expressão das mais profundas camadas da significação. [...] Uma volta a formas teatrais não verbais." (ESSLIN, 2018. p.282)

Para além desta característica Esslin enumera de forma elucidativa as técnicas que compõem a concepção narrativa do Teatro do Absurdo, argumentando que suas técnicas são provenientes de "antigas tradições, aqui preocupadas em expressar problemas e preocupações inteiramente contemporâneos", classificando-as da seguinte forma: o já citado "teatro 'puro'; isto é, efeitos cênicos abstratos tais como os que nos são familiares no circo ou no teatro de

[99] No uso que Genet faz da ação pura, estilizada; na proliferação das coisas em Ionesco; no jogo de vaudeville com os chapéus em Esperando Godot; na exteriorização das atitudes dos personagens, nas primeiras obras de Adamov; nas tentativas de Tardieu de criar um teatro só de movimento e som; nos balés e mimodramas de Beckett e Ionesco. (ESSLIN, 2018. p.282)

revista, no trabalho de malabaristas, acrobatas, toureiros e funâmbulos.", que ficam traduzidas em "palhaçadas, brincadeiras e cenas de loucura."; o "*nonsense* verbal" e, por último, a "literatura de sonho e fantasia, frequentemente contendo forte elemento de alegoria." (ESSLIN, 2018. p.282)

Reaparece o conceito de *homo ludens* do dadaísmo e do surrealismo, bem como a questão onírica. O *nonsense*[100], por sua vez reforça e confirma o elo:

> A literatura do *nonsense* verbal expressa mais que uma mera brincadeira. Ao tentar destruir os limites da lógica e da linguagem, ela investe contra as próprias muralhas da condição humana. [...] O *nonsense* verbal é, no sentido mais verdadeiro, uma tentativa metafísica, uma luta por alargar e transcender os limites do universo material e sua lógica. (ESSLIN, 2018. p.293)

Transcender os limites da lógica estabelecida. Tantos meios para tal, o objetivo invariável. Subverter a racionalidade vigente significa inexoravelmente proferir uma crítica à sociedade que criou e sustenta estes postulados e "os meios pelos quais os dramaturgos do Absurdo expressam sua crítica da sociedade que se desintegra" e não sustenta seus axiomas "são baseados na confrontação repentina da platéia com um retrato distorcido e grotescamente intensificado de um mundo que enlouqueceu." (ESSLIN, 2018. p.352) O *nonsense* e a ilogicidade deliberada, segundo Anthony Burgess são "um modo bizarro de fazer sentido" (BURGESS apud HINOJOSA, 2010. p.6) por se oporem de forma proposital aos códigos narrativos e, por conseguinte aos sociais e morais (ou vice-versa).

Encerrando, enfim, o caráter social da produção do Teatro do Absurdo, Esslin coloca o mote de Rimbaud "choque a burguesia[101]" (ESSLIN, 2018. p.17), que em outras palavras quer dizer: "O teatro não pode ser apenas um meio de fazer o burguês sentir-se confortável; deve assustá-lo, torná-lo novamente uma criança." (ESSLIN, 2018. p.320) como força motriz do esforço (ou produto) do absurdo.

> Referindo-se ao teatro burguês, diz-nos Bernard Dort que esses novos dramaturgos 'passaram em certa medida a agir do interior desse teatro tentando assim acabar com ele, destruí-lo pelo absurdo.[102]' E foi assim que, aproveitando-se da explosão cênica das vanguardas históricas e da ideia de uma implosão na cena burguesa, primeiramente, as obras de autores como

---

[100] "A maior parte do verso e da prosa de *nonsense* alcança seus efeitos libertadores expandindo os limites do sentido e descortinando panoramas livres da lógica e da convenção cerceadora. Há outro tipo de *nonsense*, no entanto, que repousa na contração e não na expansão do âmbito da linguagem. Tal recurso, muito usado no Teatro do Absurdo, depende da utilização satírica e destrutiva da frase feita, do refrão, enfim, dos restos fossilizados de uma língua morta." (ESSLIN, 2018. p.299) Tal escolha muito se assemelha ao jogo de reinvenção surrealista "Provérbio para o dia" (BROTCHIE, 1995. p.128) no qual é proposto o rearranjo de provérbios, ditos populares e superstições através da subversão da estrutura das frases feitas.

[101] Tradução nossa. No original: "*épater le bourgeois*".

[102] Em "A vanguarda em suspenso" (DORT, 1973. p.156)

> Adamov, Beckett, Ionesco e mais alguns foi chamada. (TAVARES, 2015. p.19)

O termo absurdo, que tem seu primeiro uso em um contexto da produção musical, significando desarmonia, se desdobra para o significado de "oposto à razão e portanto ridículo, tolo.[103]" Dado que a situação aqui demanda muito mais que um verbete, considerando o contexto histórico e as influências do existencialismo, Ionesco define melhor o termo e Esslin o comenta:

> Absurdo é aquilo que não tem objetivo… divorciado de suas raízes religiosas, metafísicas e transcendentais, o homem está perdido; todas as suas ações se tornam sem sentido, absurdas inúteis" [...] Essa sensação de angústia metafísica pelo absurdo da condição humana é, grosso modo, o tema das peças de Beckett, Adamov, Ionesco. (ESSLIN, 2018. p.23)

Estabelecido, desse modo, que o sentimento do absurdo molda tanto a forma quanto o conteúdo neste caso específico, é possível entender a construção narrativa de uma peça do Teatro do Absurdo. O elemento da linguagem que prevê a emergência de imagens concretas no lugar do verbo, desempenha papel significativo na concepção das obras onde "o que *acontece* no palco transcende, e muitas vezes contradiz, as *palavras* ditas pelas personagens." (ESSLIN, 2018. p.25). Acerca desta construção comenta ainda o autor: "Ao colocar a linguagem de uma cena em contraste com a ação, ao reduzí-la a uma série de ruídos sem nexo, ou abandonar a lógica discursiva pela lógica poética da associação ou da assonância, o Teatro do Absurdo abriu uma nova dimensão do palco." (2018. p.349-350)

A intenção presente nestas peças em questão não é a de carregar consigo ou entregar ao público respostas, lições ou qualquer traço de moral e juízo de valor. A peça do absurdo se baseia na experiência humana e nos contrassensos que ela traz consigo. Quer fazer a incoerência vir à superfície e revelar que este próprio existir não necessariamente faz ou tem sentido, premissa que a dramaturgia realista por vezes mascara. Como aponta Tavares, em Ionesco, por exemplo, "era estranho ver, num ambiente aparentemente comum, diálogos estranhos, situações inusitadas, uma lógica invertida, em que o drama era movido por uma ação, mas ua ação que não leva a desfecho algum" (TAVARES, 2015. p.79) As ações da peça do absurdo geralmente desprovidas de motivação, à primeira vista parecem insensatas, levando ao público a sensação de estarem diante de um elemento de mistério. Esta construção leva o espectador à reflexão:

> Uma vez atraído para o mistério da peça o espectador é compelido a procurar compreender a sua experiência. O palco fornece-lhe certo número de pistas desconexas que ele tem de integrar num panorama total significativo. Dessa

[103] "The Shorter Oxford Dictionary (1965) defines 'absurd' as follows: Absurd: 1. Mus. Inharmonious. 1617. 2. Out of harmony with reason or propriety; in mod. use, plainly opposed to reason, and hence ridiculous, silly. (HINCHLIFFE, 2018. p.1)

> maneira, é forçado a fazer, ele próprio, um esforço criador, uma tentativa de interpretação e integração. (ESSLIN, 2018. p.355)

Ainda que a reflexão possa ocorrer o Teatro do Absurdo nunca a coloca necessariamente como verdade, nem parece ter o propósito de indicar um caminho a ela. Pelo contrário, passa por um pressuposto de que aquilo que diz (ou quer dizer) é fruto de uma contemplação individual e, portanto, apenas uma entre tantas realidades possíveis. Este modo de encarar as coisas está diretamente incutido na narrativa específica deste grupo:

> O Teatro do Absurdo apenas transmite a intuição mais íntima e pessoal de um poeta, sua *sensação da existência* particular, sua visão individual do mundo. Tal é a *temática* do Teatro do Absurdo, e ela determina sua *forma,* que deve, necessariamente, representar uma convenção de palco basicamente diversa do teatro 'realista' de nosso tempo. Como o Teatro do Absurdo não tem por objetivo transmitir informações ou apresentar problemas ou destinos de personagens que existam fora do mundo interior dos autores, como não propõe teses nem debates proposições ideológicas, ele não se preocupa com a representação de acontecimentos, nem com a narração do destino ou das aventuras dos personagens, mas apenas com a apresentação da situação básica de um indivíduo. É um teatro de situação, em oposição a um teatro de acontecimentos em sequência, e por isso mesmo usa uma linguagem baseada na conformação de imagens concretas, mais que em argumentos ou falas discursivas. (ESSLIN, 2018. p.346)

Ao analisar a obra de Samuel Beckett, o dramaturgo mais referenciado entre os teatrólogos do absurdo é possível encontrar em sua obra características do *nonsense,* do teatro "puro" e aspectos desta condição ininteligibilidade a que chegou o sujeito moderno diante de suas pretensões humanistas e da realidade em que existe, uma indo de encontro a outra. Como aponta Francis "A desconexão de linguagem das personagens de Beckett visa iluminar essa antítese." Em sua obra "as palavras são familiares, os conceitos que evocam, idem, mas por um processo de contraste, elipse, descontinuidade premeditada e improviso, as frases não fazem o sentido convencional a que estamos habituados." (FRANCIS in ESSLIN, 2018. p.17)

Examinando os métodos de Beckett para a construção de seu trabalho, sem escrutínio específico de uma peça ou romance mas para encará-la com uma intenção que está além de tentar desvendar significados[104] na obra de um autor, como se esta fosse uma charada personalizada, é preciso que se abandone a necessidade de *respostas* às suas (supostas) perguntas, e passar a procurar talvez *quais* as perguntas que ele tenta fazer ou *como* essas perguntas são feitas. Como pôde esclarecer o próprio autor:

---

[104] É muito natural que peças escritas numa convenção tão inusitada e surpreendente devam parecer particularmente necessitadas de uma explicação que, por assim dizer, pusesse a descoberto seu significado secreto e o traduzisse em linguagem cotidiana. A origem dessa falácia jaz na concepção falsa de que de algum modo tais peças poderiam ser reduzidas às convenções do teatro "normal", com enredos resumidos em forma de narrativa. (ESSLIN, 2018. p.43)

> [...] a forma, a estrutura e o clima de uma asserção artística não podem ser divorciados de seu significado, de seu conteúdo conceitual; pelo próprio fato de uma obra de arte em seu todo *ser* seu significado, o *que* é dito está indissoluvelmente ligado à *maneira* por que é dito, e não pode ser dito de nenhuma outra maneira. (ESSLIN, 2018. p.42)

À semelhança de toda a produção que é alocada na nomenclatura do Absurdo, Beckett parece clamar por um olhar à sua obra que se dirija à forma muito mais do que ao conteúdo, tentando fazer ver que o que é contado não precede nem ultrapassa em importância a maneira como se conta.

A respeito de seu texto, Esslin coloca que a produção de Beckett constitui um antiteatro, citando que o autor reconhecia e explicitava "o tipo de drama contra o qual reagia com sua rejeição daquilo que chamou de 'a grotesca falácia da arte realista - esse miserável depoimento de linha e superfície' e a 'mesquinha vulgaridade de uma literatura de anotações" (ESSLIN, 2018. p.29) A citação de Beckett poderia ter sido pronunciada por qualquer um de seus já citados predecessores, configurando tal postura quase que como uma tradição. A especificidade aqui se dá justamente na *forma*, ou seja, em como se aplica esta postura.

Ao contrário da dita "falaciosa" narrativa realista, somente em uma peça onde ao enredo e aos personagens não se dá a maior das relevâncias, é que se torna possível a forma de Beckett. A lógica causal, da mesma forma, é colocada em um plano secundário pois não se marca um tempo, não se especifica o antes, o agora e o depois.

> "Esperando Godot" e "Fim de Partida", as peças que Beckett escreveu em francês, são formulações dramáticas da própria situação humana. Faltam-lhes tanto personagens quanto enredo, no sentido convencional, porque elas atacam sua temática num plano em que nem personagens nem enredo existem. [...] O enredo só pode existir no pressuposto de que os *acontecimentos* no tempo têm alguma importância. (ESSLIN, 2018. p.69)

Outra característica do texto de Beckett é a sua concisão[105]. Não só em termos de quantidade de personagens e locações, mas em relação à própria escolha de linguagem. Dos métodos criativos de Beckett um é notável por sua eficácia: irlandês de nascença e parisiense por circunstância, Beckett decide escrever em francês com a justificativa de que afastando-se de sua língua mãe poderia alcançar uma expressão mais econômica e menos rebuscada. O autor escrevendo em seu idioma materno estaria sob o risco de "maquiar" a realidade através do verbo. Como ele mesmo afirmou: "Em francês é mais fácil escrever sem estilo". (BECKETT apud ESSLIN, 2018. p.36)

[105] "As peças de Beckett têm ainda menos enredo que outras obras do Teatro do Absurdo" (ESSLIN, 2018. p.43)

> Decidiu escrever suas obras-primas em francês porque sentiu que necessitava da disciplina que o uso de uma língua adquirida lhe imporia. [...] Em outras palavras, em sua própria língua o escritor pode ser tentado a deleitar-se na virtuosidade do estilo pelo próprio estilo, enquanto o uso de outra língua pode forçá-lo a concentrar toda sua engenhosidade - que poderia ser desperdiçada em puro embelezamento estilístico se estivesse usando seu próprio idioma - na obtenção da maior clareza e economia de expressão possível. (ESSLIN, 2018. p.36)

Para além deste primeiro método, que já é por si só notável, é necessário pontuar o desdobramento desta escolha. Após concebê-las em francês, Beckett traduzia suas peças para o inglês, o que remete a um Jogo de Linguagem surrealista chamado "*Poemas de tradução*[106]". (BROTCHIE, 1995. p.32) O jogo consiste em escrever um poema em um idioma e passar para um colega, que o traduzirá a outra língua, e assim por diante, até que eventualmente ele volte às mãos do primeiro, que o traduzirá para a língua original para então comparar o último texto com o primeiro. Os objetivos, assim como os métodos, são ligeiramente diferentes, de certo, mas ambos partem do ímpeto de transformar e abandonar os hábitos da língua. Em um ensaio sobre Beckett, Claude Mauriac oferece esclarecimentos sobre este assunto:

> Todo aquele que fala é embalado pela lógica da língua e sua articulação. Do mesmo modo o escritor que enfrenta o que não pode ser dito tem de usar toda a sua habilidade para não dizer o que as palavras fazem-no dizer contra a sua vontade, de modo a conseguir expressar, em vez disso, aquilo que por sua própria natureza as palavras foram inventadas para ocultar: o incerto, o contraditório, o impensável. (MAURIAC apud ESSLIN, 2018. p.37)

Ao lado de Beckett está um outro dramaturgo que Esslin incluiu no rol dos absurdistas: Eugène Ionesco. De origem romena, o autor engendra, à sua forma, uma relação análoga à de Beckett com a linguagem: "Ao invés de criar enredo e significado, ele destrói a noção de comunicação através da linguagem, alegando que a linguagem é cheia de clichês e frases feitas sem sentido; a linguagem é incapaz de proporcionar completamente uma comunicação eficaz.[107]" (KEMOCK, 2007. p.2). Já está claro em Beckett, mas não custa repetir sobre Ionesco: "o que os teatrólogos absurdistas tinham em comum era o desafio de todas as convenções consagradas que o teatro usou irrestritamente ao longo dos séculos" (GAY, 2009. p.438)

Se a concisão é de auxílio a Beckett nesta tarefa, a Ionesco serve o exagero. A proliferação de objetos, que tomam, em suas peças, lugares tão ativos quanto os de protagonistas, é uma característica marcante do texto deste autor. Cadeiras, xícaras de café,

---

[106] Tradução nossa. No original: "Translation poems".

[107] Tradução nossa. No original: "Instead of creating plot and meaning, he destroys the notion of communication through language, claiming that language is full of cliches and meaningless slogans; language is unable to fully provide effective communication."

mobília, cestos de ovos, um defunto que cresce até explodir uma casa[108]: "Ela [a proliferação] expressa o horror do indivíduo ao ter de enfrentar a avassaladora tarefa de lidar com o mundo, sua solidão em face das proporções e duração monstruosa que ela assume". (ESSLIN, 2018. p.131) Um comentário de Ionesco manifesta sua relação com este recurso: "Existe algo de catártico no excesso. Não é comer para viver, mas comer para explodir.[109]" (IONESCO apud KEMOCK, 2007. p.3)

Sua inclinação para um absurdo visível e descarado (ao contrário do de Beckett) lhe rendeu um título agradável - mas que veio com a intenção de ataque: "o messias dos inimigos do realismo[110]" (TYNAN apud ESSLIN, 2018. p.113).

> Eis aqui, enfim, um defensor autoproclamado do *antiteatro*: explicitamente antirrealista, implicitamente é também antirrealidade. Eis aqui um escritor pronto a declarar que as palavras não têm sentido e que toda a comunicação entre os seres humanos é impossível. (TYNAN apud ESSLIN, 2018. p.113).

Além de anedóticas, as afirmações do crítico, levantam uma questão que gira em torno não só do Teatro do Absurdo mas de toda a obra moderna, e deve ser ponderada[111]:

> [...] os críticos de arte sentem falta da "beleza clássica" nos quadros mais severos de Picasso tanto quanto os críticos de teatro desprezam Ionesco ou Beckett porque faltava verossimilhança a seus personagens ou porque eles quebram as normas de boa conduta esperável na comédia de costumes. (ESSLIN, 2018. p.360)

Ionesco não negou o título. Existe aqui, contudo, o argumento firme de que "não há verdadeira contradição entre o que se pretende um teatro de realidade objetiva e um de realidade subjetiva. Ambos são igualmente realistas, mas apenas preocupados com aspectos diferentes da realidade." (ESSLIN, 2018. p.364) A exploração de uma realidade psicológica não está aquém (em termos de veracidade) de uma exploração da realidade física. A rigor, em Ionesco, a exploração da realidade psicológica é descrita por ele como uma tentativa de "exteriorizar a ansiedade de meus personagens por intermédio de objetos; fazer os cenários falarem; traduzir a ação em termos visuais; projetar imagens visíveis de medo, tristeza, remorso, alienação; jogar

---

[108] Respectivamente em: "As cadeiras" (1952), "Vítimas do Dever" (1953), "O novo inquilino" (1955), "O futuro está nos ovos" (1957), "Amadeu, ou Como se livrar da coisa" (1954).

[109] Tradução nossa. No original: "There's something free and unfettered about excess. It's not eating to live, it's eating to burst."

[110] O crítico Kenneth Tynan publicou no jornal inglês The Observer, em 1958, uma crítica à remontagem de duas peças de Ionesco. "Tynan alertava seus leitores sobre o perigo de Ionesco tornar-se o messias dos inimigos do realismo no teatro." (ESSLIN, 2018. p.113)

[111] Ainda que deste assunto se possa dizer "esta discussão está superada" o caso é que infelizmente não. É comum tirar prazer daquilo que se compreende. E narrativas fantásticas e escapistas existem com grande sucesso tanto naquela época quanto na atualidade, sustentadas, porém, por uma estrutura narrativa que o público e a crítica entendem e reconhecem os códigos.

com as palavras. Procurei ampliar a linguagem do teatro." (IONESCO apud ESSLIN, 2018. p.117)

Nota-se, portanto, que acerca do debate "real ou não real" Ionesco está bem resolvido. "Ampliar a linguagem", esta é sua preocupação. A realidade, a quem possa preocupar, permanece intacta. Ionesco "acreditava mesmo que a verdade da ficção é superior a da realidade" (ESSLIN, 2018. p.120) Assim sendo,

> Renovar a linguagem é renovar o conceito, a visão do mundo. A revolução consiste em provocar uma mudança de atitudes mentais [...] A forma e a estrutura, que devem obedecer às suas próprias leis internas de consciência e coerência, são tão importantes quanto o conteúdo conceitual. (IONESCO apud ESSLIN, 2018. p.116)

Contestando não o teatro em si, mas o valor da teatralidade como ele é estabelecido, Ionesco produz obras nas quais não se alcança um clímax ou resolução tradicionais; não existem protagonistas definidos; os efeitos não são resultados de uma dada causa; as linhas narrativas racionais ficam abandonadas; não há nenhuma moral subjacente. (KEMOCK, 2007. p.3-4) Eis o esforço de um autor que considera que "um dramaturgo apenas escreve peças nas quais pode oferecer um testemunho, não uma mensagem didática" (IONESCO apud ESSLIN, 2018. p.114) De seus princípios, assim, nasce sua obra, a qual Peter Gay se refere da seguinte forma:

> Com brilhantismo maior que o de qualquer outro, Ionesco, invariavelmente mantinha "a burguesia" sob sua mira.[...] Assim como os pioneiros de suas farsas trágicas (como ele as chamava) haviam qualificado de "burgueses" todos os sintomas de convencionalismo e filisteísmo, Ionesco escolheu essa identificação satírica para personagens teatrais sofrendo da ansiosa mania de ordem, da autonegação ritual, do paralisante medo da originalidade atribuídos ao burguês. (GAY, 2009. p.441)

Atônito diante de uma sociedade na qual as relações se davam por intermédio das convenções burguesas e de uma linguagem fossilizada, Ionesco buscou atingir um ponto que chamou de teatro de violência, no qual:

> [...] deve-se trabalhar com táticas de choque; a própria realidade, a consciência do espectador, seu equipamento normal de pensamento - a linguagem - devem ser derrubados, deslocados, virados pelo avesso, para que de repente ele se veja frente a frente com uma nova percepção da realidade. (ESSLIN, 2018. p.125)

Por fim, assim como aqueles que o precederam e o acompanharam, Ionesco faz da realidade o material para sua criação: "para mim nada é tão surpreendente quanto o banal; eis aqui o surrealismo, ao alcance de nossas mãos, na nossa conversa cotidiana" (IONESCO apud

ESSLIN, 2018. p.126). Patafísico com grau de Sátrapa Transcendente[112], Ionesco reconhece[113] suas raízes também surrealistas e dadaístas e estas transparecem tanto na sua obra quanto nas reações tidas para com elas. Sobre ele, seus antecessores e contemporâneos pode-se, pois, concluir que:

> Os movimentos vanguardistas quase nunca são inteiramente novos ou sem precedentes. O Teatro do Absurdo é uma volta a tradições antigas e mesmo arcaicas. Sua novidade reside na maneira inusitada pela qual combina esses antecedentes, e uma relação deles irá nos mostrar que aquilo que pode parecer ao espectador despreparado uma inovação iconoclasta e incompreensível é apenas, de fato, a expansão, avaliação e o desenvolvimento de rotinas familiares e completamente aceitáveis em contextos apenas um pouco diferentes. (ESSLIN, 2018. p.281)

A esta altura parece possível traçar uma linha que acompanha o movimento de Ionesco, ao de Beckett, ao de Breton, ao de Tzara e ao de Jarry e, enfim, notar como são ricos seus trabalhos, ao ponto de estarem vivos e, emprestarem agora a essa criação, como já antes emprestaram um ao outro: o próximo sempre ignorante das fórmulas ou daquilo que pode ou não "dar certo" mas carregando consigo algo de importante: a vontade de experimentar.

---

[112] Pelo *Collège de Pataphysique,* fruto da tradição de Alfred Jarry.

[113] "Ionesco pessoalmente acredita sua habilidade de participar deste novo gênero [o Teatro do Absurdo] a movimentos anteriores incluindo o surrealismo e o dadaísmo" (KEMOCK, 2007. p.1) (Tradução nossa. No original: "Ionesco himself credits his ability to be a part of this new genre to the previous movements, including Surrealism and Dadaism.")

4. MEMORIAL: UM TRAJETO DE CRIAÇÃO

4.1. Conceitos e pontos de vista

O objetivo deste trabalho é o de encontrar e utilizar técnicas de criação, fazer apropriações de métodos criativos que não necessariamente pertencem ao cinema[114] para que se crie então um roteiro de ficção cinematográfico, levando em conta o seguinte: antes de tudo, antes de ser documento e narrativa, um roteiro é fruto de um processo criativo. Ainda, as referências de um roteirista inevitavelmente variam em relação a um outro, assim como seus métodos e, felizmente, seus resultados. Este trabalho, portanto, dentro dos estudos de roteiro e de experimentos com processos de criação, é *um,* possível entre muitos, muitos outros, com pontos mais ou menos similares ou extremamente distantes.

Como um relato, ao contrário de um manual[115], este trabalho quer trazer e compartilhar uma experiência específica, feito por um ser humano específico. O resultado, portanto, é único mas muito distante do adequado e do inadequado. Ainda: um roteiro só é colocado à prova depois do filme pronto e assistido. Tudo que vem antes disso, ou seja, sem um filme, é especulação ou análise de forma, escrita, estilo etc, mas não um desdobramento real do roteiro e de sua função comum, que é a execução. Os métodos de criação utilizados no roteiro aqui proposto, assim, se provarão "corretos" ou "errados" (se é que isto é possível) no dia em que o primeiro espectador lançar olhos à projeção destas palavras que aqui foram escritas. A nível pessoal, por sua vez, alguns métodos podem se mostrar mais prazerosos ou frutíferos. Como cinema não é uma arte individual, porém, a realidade é que o roteirista pode até trabalhar sozinho, mas seu roteiro (idealmente) não deverá ser lido ou entendido somente por ele.

Tudo isto posto, é possível retornar a algumas reflexões agora colocadas como visões pessoais: um roteiro cinematográfico é, entre muitas coisas, um documento. Deve servir a uma equipe para que sejam entendidos os pormenores daquilo que será contado para além da narrativa. Do roteiro ao filme finalizado existe um longo caminho e para que se chegue neste cume muitas indicações devem ser feitas. Por ser um trabalho do escopo criativo existe uma variação muito grande de métodos e da quantidade de indicações presentes em um roteiro, mas

[114] Métodos que não necessariamente têm em sua origem uma função de servir como método de criação para obras cinematográficas.

[115] Tampouco quer este trabalho recriar ou reproduzir estéticas ou mesmo uma trama que possam ser ditas "surrealistas" ou "dadaístas". Muito menos defender esta ou aquela forma de se fazer roteiro; um tipo de narrativa que se enquadre no clássico ou no moderno. O resultado pode, porventura, se encaixar em algum desses rótulos mas este memorial não trata das possíveis classificações que podem surgir do resultado e sim do processo criativo que nos levou até o resultado.

este pode vir a determinar desde o menor objeto de arte em cena até “sugerir” escolhas para a montagem.

Dentro de minha limitada experiência pude notar que a formatação do roteiro muito é prezada pelos outros membros deste meio, desde os companheiros de equipe até os pareceristas de editais, numa organização que pede o cabeçalho de cada cena, que numera, designa tempo, lugar e locação; um esquema que também divide de formas visuais a formatação dos diálogos, das ações e dos nomes dos personagens, etc. Todos esses fatores e considerações indubitavelmente influenciam meu modo de criar e, apesar de poder imaginar outras maneiras de trabalhar, prefiro uma que minha experiência diz ser a "adequada". Esta estrutura, que é uma variação do formato *Master Scenes*[116], é uma que organiza o roteiro pensando nas filmagens em equipe e possibilita que sejam feitos planos de filmagem, ordens do dia, etc. Apesar de parecer redutor, o método é um que foi absorvido pelo contexto de produção em que estou inserida e, por consequência, parece ser um modo de operar amplamente utilizado na minha realidade. Levo em conta a noção de que o roteiro não é uma peça literária e sim, como já dito, um documento, e não faria sentido, por exemplo, escrever algo em romeno para quinze pessoas falantes do russo e tentar ensiná-las o romeno ou, pior, esperar que por sorte entendessem a nova língua quando já se sabe escrever em russo.

Há um fator determinante para que assim eu encare as coisas: o cinema não é uma arte individual ou barata. Qualquer produção, por “menor” que seja necessita de investimento financeiro e de tempo. O roteiro, ao meu ver, é um momento de buscar eficácia, uma eficácia manifesta na história mas também para a equipe como um todo. Se esta formatação, portanto, é a conhecida pela maioria da equipe esta é a que deve ser usada. Do mesmo modo, se existe uma outra estrutura que funcione para os membros da equipe esta poderá ser a correta, podendo ser abandonada toda a formatação costumeira e se adotando a organização que mais otimize os recursos financeiros e humanos disponíveis. As coisas podem variar.

O roteiro, assim, deve ser eficiente de acordo com a demanda específica de eficiência. Steven Price inicia seu livro “*A history of the screenplay*” (2013) com um exemplo que bem ilustra esta questão:

> Entre os '*Thirteen Film Scores*' que Yoko Ono criou em 1968 está o '*Film No. 4*', intitulado '*Bottoms*'. Aqui está um fragmento do texto: ‘Amarre juntas partes de baixo no lugar de petições para a paz.’ Isto é um roteiro? De uma perspectiva a questão não tem muita serventia: o texto cumpre qualquer

[116] Segundo Steven Price um *Master Scene* é o tipo de roteiro que não contém indicações de câmera. Traz consigo descrição de cena (tempo e espaço), ação dos personagens e o diálogo que as acompanha. (PRICE, 2013. p.185)

> função que Ono quis que cumprisse, fosse para si ou para qualquer outro que viesse a desenvolver o texto a um filme.[117] (PRICE, 2013. p.1)

Observada esta ponderação, e guardadas as devidas características de condições de produção e a intenção (comercial, artística ou ambas) com a qual se faz um filme, a "qualidade" do roteiro geralmente tende a depender muito de sua organização e exequibilidade. O roteiro deve ser sempre pensado como um guia para que as palavras se tornem um filme, ou seja, estão supostamente em função de dar conta da imagem, do som, da atmosfera… Um roteiro, enfim, (acredito) não deve ser "julgado" como bom ou ruim diante dos mesmos métodos sob os quais se julga um romance, por exemplo, e sim por sua capacidade de execução, precisamente por sua característica de transposição (da linguagem escrita para a cinematográfica):

> O roteiro representa um estado transitório, uma forma passageira, destinada a se metamorfosear e a desaparecer. [...] o roteiro não é apenas uma vaga redação literária, algo inconsistente entre duas coisas. Quase malogrado, é um instrumento de transição, uma peça de literatura que em seguida é preciso transformar num momento de cinema. O roteiro já é o filme. (CARRIÈRE, 1996. p.11-12)

Uma formatação padronizada, assim, pode ser vista como um vetor que dá liberdade ao ato criativo e subvertê-la seria um esforço individualista e improdutivo[118]. Os processos de concepção da narrativa são, por sua vez, o lugar de invenção, o lugar onde se experimenta e se cria pois se pode fazer sozinho. É possível que se escreva uma narrativa de diversas formas e em diversos suportes. Pode-se escrever de trás pra frente, cronologicamente, com o advento de um narrador onisciente ou épico, pode-se escrever à mão, no computador, em um caderno, em um guardanapo, etc. As possibilidades são infinitas. O roteirista, porém, não deve ser egoísta com a equipe que receberá seu documento e é por este motivo que, tenha ele escrito em sânscrito ou em uma pedra, o *ideal* é que o roteiro chegue às mãos do produtor ou do diretor de forma inteligível e organizada. No caso do roteiro, isso quer dizer seguir certas convenções (não necessariamente todas, mas as que se julgar necessárias - e isso é uma decisão relativa porém muito relevante).

Isto posto, é importante sublinhar que este trabalho não se trata da subversão da formatação de um roteiro pois esta varia de produção a produção sem, necessariamente, dolo à narrativa. Levantadas as reflexões anteriores neste memorial e a alusão feita ao *Master Scenes*

---

[117] Tradução nossa. No original: "'Among the 'Thirteen Film Scores' that Yoko Ono created in 1968 is 'Film No. 4', entitled 'Bottoms'. Here is the remainder of the text: 'String bottoms together in place of signatures for petition for peace.' Is this a screenplay? From one perspective the question is quite pointless: the text fulfils whatever function Ono intended it to have, whether that be for herself or for anyone else to develop into a film."

[118] Levando em conta que existe uma lógica de mercado não somente para aquilo considerado "comercial" mas também um mercado de arte muito subjetivo, mas existente.

é preciso que alguns outros pontos sejam também resolvidos. Originalmente, o formato *Master Scenes* era utilizado em uma lógica de produção na qual o estúdio ou produtor possuía muito controle sobre a obra realizada. Este não será o destino deste roteiro aqui concebido e (novamente, da minha experiência), entendo que muito raramente este é o caso na produção cinematográfica brasileira contemporânea. Algumas determinações deste formato aplicado outrora, hoje não são mais utilizadas visto que a lógica de produção é outra. Assim, o que temos atualmente é uma variação do *Master Scenes*[119] e esta variação é a empregada na produção do roteiro aqui proposto.

Exposto o formato a ser adotado para esta prática fica novamente destacado: este trabalho trata de métodos criativos aplicados ao desenvolvimento de narrativas cinematográficas e de formas não convencionais de *encontrá-las*, de *criá-las*. Em geral, a formatação (e, sublinhe-se, não a forma) representa uma formalidade irrisória para o específico da criação, assim como o tipo de papel no qual se escreve. A preocupação, aqui, está com o enredo e os meios de encontrá-lo e é este o ponto de partida da reflexão aqui almejada.

Dentro desta pesquisa, os objetos levantados e analisados até agora, procuraram tratar de questões acerca do que se narra e de como se narra. Levando em conta as particularidades do documento cinematográfico (o roteiro) em relação às do documento teatral (a peça) é pertinente apontar pontos específicos ao cinema, que Jean-Claude Carrière levanta: "A escrita do roteiro tem mais de 5 mil anos de existência. Ela adquiriu com o cinema uma forma realmente nova, ligada às exigências técnicas e sobretudo à montagem (a verdadeira novidade), vinculando-se, no entanto, às mais antigas formas de narrativa." (CARRIÈRE, 1996. p.27). Partindo destes postulados pôde-se procurar nas vanguardas artísticas e em métodos de dramaturgia um material de propostas de criação a ser colocado em prática, visto que, a grosso modo, se suprimidas a formatação e a montagem, o que se faz em um roteiro cinematográfico de ficção é o mesmo que se faz em um romance ou em uma peça: se conta uma história. E, citando novamente Carrière, "Um roteirista tem a possibilidade de tudo contar, tudo dizer. Uma única regra é estável, é mesmo uma lei: é preciso interessar aqueles a quem nos dirigimos." (CARRIÈRE, 1996. p.79) Talvez o ponto aqui seja o de que inventar uma narrativa ultrapassa conceitos de formatação e até mesmo do próprio dispositivo artístico. A imaginação não responde às nomenclaturas e construções da teoria.

Para os métodos de invenção e criação os jogos até agora levantados são de muito valor, uma vez que aguçam e libertam a imaginação dos hábitos. No livro exclusivamente direcionado

[119] Segundo Hugo Moss.

à prática do roteiro (intitulado "Prática do roteiro cinematográfico"), aliás, Carrière menciona em diferentes momentos[120] a utilização dos métodos anteriormente citados nesta pesquisa.

> "Existem exercícios específicos que liberam e ampliam a imaginação. A maioria baseia-se em técnicas dos jogos surrealistas, respostas-reflexos automáticas destinadas a fazer surgir de nós o não-refletido, o secreto, o insuspeito, o inconfessável mesmo. Pode-se assim recorrer a jogos com frequência utilizados pelos surrealistas e a outros tipos de jogos" (CARRIÈRE, 1996. p.41)

Considerando o fato de que referências se atravessam, se encontram e se desdobram, entendo como fundamental que sejam trazidos exemplos mais próximos ao tempo corrente e à minha realidade. Para tal, estão (com livros de 2001[121] e 2003[122], respectivamente), os autores e diretores brasileiros Rogério Sganzerla e Fernando Coni Campos. Seus olhares sobre a concepção de roteiros de ficção não tradicionais, sobre métodos criativos e o ato de narrar, dialogam com a avidez por liberdade e abandono do hábito presentes nos momentos artísticos de Jarry, dos dadaístas, dos surrealistas e dos teatrólogos do absurdo. Atrelada a este diálogo, está a vivência nos contextos de produção e criação brasileiros, fator que altera muito os resultados. Para além destes fatores Sganzerla e Coni Campos mencionam esses momentos artísticos como referência, assim como aqui faço, justificando trazê-los para este momento da reflexão.

Sobre o ato de imaginar, conceber uma narrativa, os autores apresentam opiniões que se encontram (entre muitas coisas) nas referências: a citação de Sganzerla que pede um olho "irracional, 'no estado selvagem'", referenciando Breton (SGANZERLA, 2001. p.40) vem do surrealista e já muito citado nesta pesquisa, André Breton. E Coni Campos que, direto ao ponto, afirma que "a primeira observação importante sobre o cinema é a sua aproximação com o sonho, [...] o apelo à visão interior e não à visão exterior."; afirmações que legitima com Apollinaire (tal qual faria e fez o próprio Breton): "o cinema é o criador de uma vida surreal". (APOLLINAIRE apud CAMPOS, 2003. p.25)

Se tratando de visões e nomenclaturas é importante salientar preliminarmente que Sganzerla trata o termo "moderno" de forma muito desprendida: o "moderno" podendo ser a vanguarda, o seu contemporâneo ou o inovador. Em suma, parece entender como moderno tudo aquilo que não é o tradicional. Apesar, então, de fazer afirmações assertivas, são possíveis

---

[120] Em outra menção, na página 65, Carrière cita Buñuel (com quem veio a colaborar frequentemente), sua juventude surrealista e como os jogos da vanguarda lhe ajudavam a escrever e até descobrir títulos (CARRIÈRE, 1996. p.65)

[121] SGANZERLA, Rogério. *Por um cinema sem limite.* Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2001.

[122] CAMPOS, Fernando Coni. *Cinema: sonho e lucidez.* Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2003.

apenas conclusões vagas quando se trata deste autor, algo que está em consonância com sua postura e produção. Cada leitor ou espectador entenderá o que é o "moderno" de Sganzerla de acordo com suas referências e uma pluralidade de significados é possível a partir disto. Vários "modernos", mas um tradicional, sem apontar exatamente o que é o "certo" ou o ideal.

Tratando do que denominou "absoluta liberdade narrativa (ausência de progressão dramática, sequências longas ao lado de curtas; ritmo na linguagem e não na montagem etc.)" (SGANZERLA, 2001. p. 19), Sganzerla declara explicitamente o que lhe incomoda no cinema tradicional: a ausência de liberdade, a rigidez. Este é o mesmo problema de Jarry na dramaturgia, de Breton na literatura etc, agora aqui transferido e devidamente contextualizado no fazer cinematográfico:

> A construção rígida, própria dos filmes tradicionais, encaminha o filme a um desenlace preciso; como já disse, desenvolve uma consciência extra-temporal, reflete sobre o destino futuro e passado das personagens etc. Assim, pode-se perfeitamente 'prever o que vai acontecer' na estória. A valorização do presente [em um filme 'livre'] faz com que a cena não exista em função da estrutura e do desenlace, mas em função de si mesma. Cada cena reflete e revela o presente" (SGANZERLA, 2001. p. 20)

É exatamente na questão da lida com a realidade[123] que Sganzerla se assemelha com os surrealistas: a realidade deve ser um ponto de partida, a comoção inicial. Basta que para ela não se olhe com a comodidade do hábito, e por hábito quer se dizer as convenções do olhar, do narrar, do filmar. Como nos momentos artísticos anteriores, não é uma questão de abandonar ou negar a realidade necessariamente, mas abraçá-la, explorá-la sem o uso de uma retórica convencional e puramente funcional. De um "cinema tradicional que pretende ser ideal e absoluto" (SGANZERLA, 2001. p. 13) quer se passar a uma "liberdade expressiva", livre de "uma câmera onisciente, que percorre todos os locais, esclarecendo dúvidas e fornecendo detalhes funcionais, comparecendo sempre nos momentos certos 'humanos' e dramáticos. [...] das técnicas do campo-contracampo, frases narrativas, progressão dramática etc." (SGANZERLA, 2001. p. 14) Todas essas "reivindicações" muito se assemelham aos momentos analisados até agora e aqui estão transferidos para o cinema. Da mesma forma que os "valores burgueses" interferiam e moldavam a dramaturgia, arte e literatura de outrora, o caso aqui se repete com suas particularidades temporais e locais. Pensar um roteiro a partir destas concepções e trajetórias reflete muito no resultado final, tendo elas sido impreteríveis dentro deste processo de criação.

---

[123] "O cinema moderno adota o real como ponto de partida, enquanto o tradicional adota-o como ponto de chegada" (SGANZERLA, 2001. p. 22)

Se para Sganzerla a dicotomia estava no tradicional *versus* o moderno, para Coni Campos ela poderia ser dividida nos termos "roteiro de ferro" e "roteiro aberto" (CAMPOS, 2003. p.34) ou em cinema de prosa e cinema de poesia. O livro Cinema: sonho e lucidez (2003), aqui citado, consiste (entre poemas, ilustrações e reflexões) na transcrição de um curso de roteiro dado por Fernando Coni Campos e traz em seu prefácio uma reflexão que define os incômodos e a criação do diretor e roteirista que, assim como Sganzerla, tinha como "condição *sine qua non* para a criação, a liberdade" (BUTCHER *in* CAMPOS, 2003. p.13):

> Um dos grandes problemas do cinema, para Coni Campos, era uma dupla contaminação: de um lado, o puro comercialismo, de outro, o puro formalismo. Daí sua busca pelo que ele chamava de "inocência": 'Durante algum tempo passei a me preocupar com a forma de contar a história, com a retórica, com a construção, o efeito, e percebi que não sabia mais contar uma história. Que era preciso voltar à inocência. Inocência consiste em fazer sem saber muito bem o que se está fazendo.'" (BUTCHER *in* CAMPOS, 2003. p.15)

Esta evocação à inocência, ao criar sem certezas, remete vivamente à agenda dadaísta. Existe o malgrado ao comercialismo e ao formalismo idem; ou seja, os problemas podem mudar de contexto e as reações do artista também se adequam ao seu tempo, mas, em essência, estes problemas continuam extremamente similares.

É sensível também apontar que Sganzerla vem de uma tradição da crítica, e as nomenclaturas "moderno e tradicional" se demonstram, talvez como resultado desta procedência teórica. Coni Campos, por sua vez, faz a divisão a partir do próprio roteiro pois, como afirma, "eu não sou um sistematizador, eu estou muito mais para um contador de histórias." (CAMPOS, 2003. p.23) O apreço pela história, pelo *contar*, implica em toda a sua visão da construção de um roteiro e do seu olhar para com a realidade: "O filme mais realista não é realista porque a própria linguagem cinematográfica é uma linguagem projetada. O simples *close,* o plano detalhe, já transformam completamente aquela visão naturalista." (CAMPOS, 2003. p.28)

Para a construção de um roteiro cinematográfico de ficção, portanto, deve ser dada atenção à sua própria condição de documento de transição, que serve a um propósito, e que se transformará, usando a realidade não exatamente como modelo ou ideal, mas como suporte. Entender que a manipulação do real é característica do cinema, e a partir dessa constatação se tornar livre e apto para criar uma narrativa manifesta em forma de roteiro, esquema, guia.

> Não basta ter a ideia… O importante, em cinema, é a visualização da ideia. Eu diria que um filme se faz com imagens e sons para dar forma à ideia. A ideia não tem forma, ela precisa ganhar forma. Ela é apenas um ponto de partida e, às vezes, a excessiva valorização da ideia atrapalha a preparação do

> roteiro. Uma mesma ideia pode gerar várias interpretações" (CAMPOS, 2003. p.59)

O diretor levanta também uma reflexão interessante acerca do conceito de verossimilhança e como este pode se demonstrar um entrave para o cinema bem como para as outras artes narrativas, reforçando a tese de que os "problemas" com as convenções se repetem. Analisar em conjunto estas manifestações do narrar, a princípio diversas, se prova, assim, relevante para um estudo de roteiro cinematográfico.

> Ao contar histórias, o cinema já encontrou um problema que não era dele, mas do teatro e da literatura: o problema da verossimilhança ou do verossímil, [definido] o verossímil como aquilo que está de acordo com determinadas regras de um determinado gênero. Isso, ao mesmo tempo que amplia o conceito de verossímil, restringe-o ao aparecimento de gêneros, que naquela época eram gêneros literários e teatrais. [...] O cinema vai herdar e absorver esses conceitos do verossímil ligados a um determinado gênero. O verossímil não é mais 'parecer com o real', mas parecer com o real de um determinado tipo de narrativa. (CAMPOS, 2003. p.44)

Levantar esta questão é pertinente pois ela demonstra que não somente o enredo ficcional tem de "lidar" com a realidade, mas também com a recepção e as categorizações que estão inerentes ao público e ao mercado. Subverter uma convenção narrativa em um roteiro cinematográfico de ficção, portanto, significa considerar que a subversão pode ocorrer também a este nível, deslocando a obra de classificações justamente por se liberar das convenções que sustentam estes rótulos. Mais do que algo a serviço de uma lição ou moral específicas, uma ficção pode "funcionar" por despertar o interesse, um sentimento, por redirecionar o olhar do espectador e deixar que as conclusões fiquem a cargo dele, abertas, como acreditam os criadores citados até aqui.

4.2. Relatos iniciais[124]

Aqui se inicia um texto marcadamente pessoal, que quer tratar de um processo específico, mas que, se lido como *experiência,* ou melhor, *experimentos*, pode se parecer, em sua totalidade, com uma metodologia particular, sendo aqui compartilhada através do relato.

A primeira parte deste trabalho pode ser vista como um estudo preliminar e consistiu em uma reunião de conceitos teóricos evidentemente selecionados entre muitos outros possíveis

[124] Em favor de clareza: este que aqui se inicia é um relato de criação de um roteiro cinematográfico de ficção. Um relato que não tem como interesse majoritário discutir metodologias de formatação ou teorias de estruturas narrativas. Este relato quer tratar de formas de imaginar, aplicar e refletir sobre exercícios de invenção, da utilização de referências extra-cinematográficas e ver os resultados destas ações aplicadas à elaboração de um roteiro de ficção.

e apresentados de forma objetiva. Conteúdos que revisitei ou descobri ao longo da pesquisa, que serviram de apoio nesta porção de criação de meu trabalho.

O início deste quarto capítulo foi concebido para servir como uma transição entre o texto objetivo e o pessoal. A partir de agora serão inseridas impressões que dizem respeito a minha trajetória, referências e interesses, pois acredito que uma criação pode ser vista como fruto da reunião desses elementos: técnica e repertório.

Iniciando, portanto, um texto de relato, e para além disto, um texto de relato de criação - algo, ao meu ver, extremamente pessoal - peço licença ao leitor para que possa agora me expressar mais diretamente e me fazer presente no texto. Ponderei sobre as formas de proceder com esta escrita: algo cronológico, com datas e uma progressão clara de cada etapa da criação; uma divisão por métodos e suas aplicações; ou uma organização que correspondesse com a ordem das referências trazidas anteriormente. Eventualmente notei que apesar de querer um trabalho de estrutura ordenada este talvez não fosse o lugar para ser rigorosa. As ideias não são cronológicas e muito menos sempre interessantes.

Antes de passar ao relato de fato acho pertinente revelar algumas decisões sobre sua construção: determinei que todo o relato seria manuscrito e uma eventual transcrição a este documento digitado seria feita. Escrever no papel me pareceu mais acertado dadas as técnicas que levantei anteriormente na pesquisa, como a escrita automática. Decidi também que deixaria que este texto fosse livre, como se falasse a alguém ou conversasse com meus pensamentos. Acredito que alguma etapa do ato de criar se assemelhe a isso.

Refletindo sobre inícios não sei muito bem onde está o começo deste processo. Melhor dizendo, não sei bem por onde começar o relato deste processo. Pessoalmente, acredito na intenção que deve existir em uma obra que não é uma encomenda, quer dizer, uma obra, que em sentido pleno, é realizada em primeiro lugar apenas para ser expressão. Pensando assim acho possível começar por aí e ver por onde vamos durante o relato do processo pois cada etapa, enquanto algo colocado em um papel, é permeada pelo ato da escrita e também de uma criação.

Tudo o que eu quero expressar já existe. Na minha cabeça (no fundo dos meus olhos) este filme já está pronto. Como aconteceria a qualquer outra obra (minha ou de outrem), porém, eu ainda irei descobrí-lo e cada vez que eu olhá-lo encontrarei uma nova interpretação para aquilo que há pouco tempo eu acreditei ser a resposta. Já está pronto mas nunca está acabado. Acho bom começar por aí pois é uma reflexão que traz alívio e vontade de continuar melhorando o que foi (ou o que está sendo) criado.

Racionalizando as coisas, colocando-as em etapas, portanto, acredito que a intenção antecede a ideia e a intenção só se executa depois que se transforma em ideia. Não estou

afirmando, contudo, que seja impossível ou inaceitável que a ideia venha antes da intenção. Há, obviamente, casos nos quais a ideia vem antes da intenção. O que estou fazendo aqui é colocando-as em ordem de importância. “Como eu vou falar”, ao meu ver, não deve ser mais importante do “do que eu quero falar” e o "aonde quero chegar com isso". Em outras palavras, "a intenção é a peculiaridade que as coisas têm de se inclinar para o futuro." (BAXANDALL, 2006. p.86). Acredito que sem a intenção, uma história, uma ideia, pode ficar dando voltas em si mesma, pois não tem motivo para ir a qualquer outro lugar.

Minha expressão não está alienada aos meus sentimentos e ao mundo exterior. Acontecimentos, então, que me fizeram *sentir* invariavelmente vão se transformar nas minhas intenções. Acho que aqui posso entrar com a palavra “intuição” porque essas coisas dizem respeito a algo que não se controla. A intenção sim, se controla, mas o sentir não. A intenção, em uma obra, pode ser a perspectiva que escolhemos para olhar o que sentimos. São escolhas sérias pois são sempre muitas as opções. Acerca disso, um raciocínio de Michael Baxandall:

> Não há somente *uma* intenção, mas uma sequência de inumeráveis momentos de desenvolvimento da intenção — $I^1 \rightarrow I^2 \rightarrow I^3$ … E mais, o processo não se reduz a inumeráveis momentos de decisão e ação mas inclui ações rejeitadas ou canceladas, decisões de *não* fazer ou deixar alguma coisa — … $I^3 \rightarrow [I^4 \rightarrow I^5 \rightarrow]\ I^6 \rightarrow$… Tudo isso teve um efeito determinante para o [...] que observamos (BAXANDALL, 2006. p.107)

Enquanto uma pessoa viva lido com tudo que sinto quando escrevo ou busco o que escrever: raiva, alegria, memórias, crenças e outras coisas. Só sinto porque coisas fora de mim acontecem. Não sou eu - sou eu e o mundo, e o mundo dá muito com o que trabalhar. Deste material e o que fazemos com ele, cito novamente Michael Baxandall, que trata do assunto através de uma analogia: "Por definição, o papel do construtor é construir uma ponte entre duas margens de um curso d'água, mas a maneira como o faz varia de acordo com o contexto, com a natureza do solo e com os recursos materiais e intelectuais de sua cultura." (BAXANDALL, 2006. p.82). O que crio vem sempre daquilo que tenho, e, aqui, não se tratando de uma afirmação que diz respeito a autobiografia mas a tudo aquilo que está a minha disposição: meu contexto histórico, político, pessoal, meus recursos intelectuais… dispondo destes elementos estou sempre dando meu melhor, que é a reunião de todos esses elementos (elementos estes, por sua vez, em constante mudança, mudando constantemente também, por consequência, o que é o meu melhor).

Em outros momentos já me expressei de outras formas, com outras crenças e memórias, acerca de outros sentimentos como os citados acima, a raiva, a alegria, etc, mas há um sentimento no qual nunca ousei ou consegui tocar (agora já tendendo ao autobiográfico) pois

acho que ele fica muito enterrado no meu inconsciente. Penso nesse tema todo dia e estou completamente atenta ao fato de que ele não é novo ou inovador mas acredito que este tema é o único possível (para mim) diante das técnicas de criação que eu escolhi para trabalhar aqui, técnicas de desenterrar palavras e imagens de dentro da gente, palavras e imagens estas que existem pois o mundo existe, coisas que são minhas sem serem só minhas e por isso são tão complicadas.

Diante de todas essas reflexões acredito ter encontrado minha intenção (ou admitido que esta seja ela): tentar entender, expressar meu luto. Mais que isso, "Estou interessado em exprimir, e não em ilustrar minhas emoções". (POLLOCK apud SONTAG, 2009. p.282) visto que, como disse Ionesco, "Nós só conhecemos a nós mesmos. Na verdade, uma obra de arte só brota de um solo particular, num momento particular" (IONESCO apud TAVARES, 2015. p.99) A partir deste ponto se mostra relevante a necessidade de traçar uma divisão: meu conhecimento sobre o luto não é científico mas de experiência. Como aponta Kübler-Ross, "Nosso luto é tão individual como nossas vidas." (KÜBLER-ROSS, 2005. p.7) Assim sendo, uma nova intenção é levantada: não quero nem pretendo tentar criar uma ficção que seja uma resposta para qualquer coisa dentro deste tema, muito pelo contrário, estou na tentativa de me encontrar com as perguntas. Sinto que a intenção que mencionei anteriormente deve sempre vir atrelada de uma sensação de superficialidade - se eu e todo o resto do mundo já soubéssemos de todas as coisas acerca deste tema para que eu deveria tratar dele?

Adentrando um pouco mais a camada do “pessoal” para chegar quase a uma confissão acho que nunca tive coragem de tratar deste tema ou de ser verdadeira sobre ele, de transformá-lo em palavras, quem dirá imagens, de fazer este (meu) sentimento vir morar no mundo através dessas coisas, apesar de ele já morar em mim.

Narro aqui esta etapa do processo que pode parecer irrelevante pois a acho primordial. Por muitas vezes dentro deste percurso de criação eu tentei me convencer a ser mais equilibrada e tratar de temas da minha infância, da minha educação, do meu dia-a-dia. Apesar de esses temas todos caberem dentro do luto (na minha opinião) eles não traduziam minha vontade (ou intenção) diretamente pois não precisavam da minha coragem. Este roteiro, quando vier a ser filme, não vai ser dirigido por outra pessoa. Não vai se tornar um filme produzido por um estúdio, etc. Honestamente, então, o que me resta é me expressar, na tentativa de comunicar uma "incomunicável realidade" (IONESCO apud TAVARES, 2015. p.105). Entender e aceitar estas realidades é sim parte do processo de criação pois interfere diretamente na intenção e, consequentemente, na ideia e tudo o que vem depois.

Eis aqui, portanto, definido, o tema. Decidir o tema e o que quero dele, com ele, antes de desenvolver de fato a narrativa é já em si alguma forma de metodologia. A intenção que antecedeu a ideia virá a construí-la diretamente e a intuição também foi e será material nesta obra a ser erguida (acredito que com igual relevância). "Do que eu quero/sinto que devo falar, então?" foi o primeiro lugar desta criação. Quando cheguei à resposta meu inconsciente trabalhou por mim. O que Breton citou como elaboração onírica, o estado entre a vigília e o sono, me ocorreu e acredito que tenha me ocorrido justamente por ter definido esta intenção, este tema. Tudo o que escrevi até agora é reflexão sobre algo já ocorrido meses antes, cinco meses antes.

Completamente incerta acerca de o quanto disso é a definição e a escolha do tema que trazem a tona imagens e referências trabalhadas e retrabalhadas pela minha imaginação e a dúvida de quanto disso é minha obra são questões que me aparecem quando acordo com imagens prontas que, em essência, são as coisas com as quais trabalho. Parece trapaça acordar com coisas prontas mas acredito que nenhum método de escrita possa substituir esse tipo de ocorrido (pra mim). Não testei todos os métodos do mundo mas de todos que já tentei este é imbatível. Eu acredito que sou mais criativa em sonhos pois sou mais livre. Não fui eu que inventei essa teoria nem eu que a apliquei primeiro como fica bem claro no rol de referências que eu trouxe anteriormente mas até esse acaso e principalmente, a escolha de trabalhá-lo quer dizer algo. A análise de Baxandall acerca de escolhas deste tipo, no que diz respeito a uma pintura, pode aqui ser também válida:

> Mesmo no caso extremo de uma mancha acidental e, decerto, no caso de uma mancha deliberadamente acidental, se o pintor a deixou lá foi porque achou que ficava bem. Para que um acidente seja produto do acaso, deve haver critérios sobre o que é um acaso, e isso já é uma intenção. (BAXANDALL, 2006. p.112)

Se fossem assim definidas, a etapa primeira, a "fase" da criação, que é a definição da intenção, é seguida pela etapa das ideias. Aqui posso segurar as imagens para alargá-las ou para suprimí-las. Neste momento muitas coisas nascem e morrem, ao mesmo tempo, mas ter a ideia é muito menos penoso do que decidir a intenção. E também muito menos trabalhoso do que todas as outras etapas porque aqui, por enquanto, tudo é possível em termos de rumos, situações. Nessa etapa todas as possibilidades são parte da criação, escolhas serão feitas e naturalmente as possibilidades irão ser reduzidas. Escrever é escolher com cuidado o que deixar de fora. E tem muito mais coisas para deixar de fora do que trazer pra dentro.

Nesta etapa pensei nas imagens que eu queria ver neste filme. Pensei nas imagens que já vi. E no poder que é fazer imagens com palavras. Elas na verdade, pra mim, a esta etapa, já

são a imagem feita porque eu não chegaria na etapa das palavras sem antes ver as imagens na minha cabeça. O que é este transformar imagens em palavras, palavras em imagens e tudo isso em sentido? Sobre essa questão devo me lembrar da reflexão de alguém certamente mais maduro que eu, de que "nunca poderá haver um dicionário de expressões cinemáticas". (ANDREW, 2002. p.177) As palavras do roteirista não são as palavras de um romancista, que saem dele e param num livro, para aí virar imagem na cabeça do leitor. O cinema, das palavras, já dá as imagens para quem assiste, e esse alguém também transforma essa imagem. Para quem escreve um roteiro esse é um câmbio intenso. Palavra, imagem, outra imagem, talvez palavra de novo. De qualquer jeito o que está no filme está no filme em definitivo, se altera de forma abstrata, se altera somente no campo da interpretação. A palavra do roteiro muda para virar imagem, mas a imagem do filme é para sempre a imagem do filme, já uma outra linguagem em si.

> Com relação à outra característica visível da linguagem, Metz acha que o cinema dificilmente pode recorrer a uma gramática. Apesar de certamente existirem regras de uso, estas não são nem tão escritas nem tão complexas quanto as da linguagem verbal. Somos inclusive, incapazes, salienta Metz, de diferenciar uma construção cinematográfica não-gramática de uma gramática. Nunca pensaríamos em corrigir um cineasta por sintaxe incorreta ou pela escolha errada das imagens. Nossos gostos podem ser diferentes dos dele; podemos desejar outra imagem ou outra ordem, mas somos incapazes, falando estritamente, de chamar sua forma de expressão de não-gramática. Tudo no cinema parece fazer sentido. Claramente, a linguagem cinematográfica *parece* completamente diferente da linguagem verbal. (ANDREW, 2002. p.177)

Ainda que Andrew aponte para uma improbabilidade de se "corrigir" um cineasta, acredito que o "leitor" do cinema contemporâneo (e talvez também o de outras épocas, com outras problemáticas) possui um sistema de "regras gramaticais" próprio, que certamente varia, mas tende a transformar cada elemento do filme em um risco (para o bem e para o mal). Uso a palavra risco pois a "interpretação [é] sempre a suposição de *sentido*". (SONTAG, 2009. p.111) A partir disso, o que acontece então com minha intenção? O que vai acontecer com essas imagens que se tornam palavras, depois outras imagens e finalmente sentido? Tanto quanto, portanto, a escolha de um tema e como trabalhá-lo, essas questões influenciam minha criação, e fazem parte do processo criativo com enorme relevância. Aqui está o que fica além do "O que vou dizer?": o "o que vão entender?".

Sobre isso, quero sempre, busco sempre conceber, inventar imagens que não são elas mesmas, quer dizer, que não acabam, que não ofereçam algo único porque quero que esse "risco" possa nascer ou renascer em cada um que porventura venha a encarar essas imagens. Imagens que possam ser reinterpretadas de acordo com outras referências, que deixam de ser

minhas pois elas não existem pra isso. Então, o que eu quero? O que estou tentando encontrar? Acho que antes de algo necessariamente narrativo estou sempre procurando algo sensorial, exatamente por intuir que as sensações, ainda que tenham nomes, nunca são as mesmas de indivíduo para indivíduo.

> Foi arbitrariamente que se criaram as sensações, sentimentos, emoções, e noções genéricas que fazem que quando se pronuncie a palavra amor, honra, liberdade e verdade, todo mundo acredite que compreende e pensa a mesma coisa enquanto nada mais distancia um homem do outro como as noções de amor, de honra, de liberdade ou de verdade. (ARTAUD *in* KIFFER e FERNANDES, 2017. p.128)

O contexto da distância citada por Artaud parece ser negativo, mas para a minha expressão e para a linguagem que escolho, posso olhar essa distância por outro viés. Quanto mais distantes forem as interpretações de pessoas diferentes acerca daquilo que criei mais satisfeita estarei com meu trabalho. Para criar algo que não é igual para ninguém, assim, ao inventar cada cena, me atento ao fato de que a junção de elementos de uma imagem pode criar resultados inesperados pois são muitas variáveis. O melhor que posso fazer é tentar aproveitá-las.

Para oferecer clareza enumero cronologicamente alguns dos passos deste processo criativo:

1) Levantei todo o embasamento teórico desta pesquisa. Refleti acerca de técnicas de criar e vislumbrei formas de empregá-las;
2) Decidi minha intenção, meu tema. Tive a ideia;
3) Escolhi os métodos que iria utilizar para cada etapa específica da criação e quando eles seriam aplicados. Depois de acessar autores como Syd Field, Robert McKee, David Howard, Edward Mabley, Pascal Bonitzer, Jean-Claude Carrière, Doc Comparato e até mesmo o autor Gabriel García Márquez, que abordam a criação de roteiros em manuais, decidi que utilizaria o método de organização chamado "Escrevendo de dentro pra fora" (p.383) disposto por Robert McKee em seu manual "Story" (2006). Comentarei adiante esta escolha, o próprio método e quais minhas intenções ao aplicá-lo. Quanto aos métodos de criação e elaboração decidi utilizar os jogos surrealistas principalmente, mas utilizando também exercícios dadaístas e referências do Teatro do Absurdo e do Simbolismo quando pareceu necessário ou adequado. Dedicarei também uma porção do texto a comentar essas referências e como estão aplicadas;
4) Adiante passei a pensar neste relato, neste memorial, em como seria escrito e o que eu poderia dar para seus eventuais leitores, quais informações são relevantes em um tipo

de relato assim. Concluí que talvez não interesse muito discutir aqui decisões que tomei acerca de pormenores da narrativa, mas sim como tomei essas decisões, baseada em quais referências. Provavelmente interesse também tratar da aplicação destes métodos que escolhi, reportar se funcionam ou para que especificamente funcionam;

5) Tomadas essas decisões, que não aconteceram no papel, mas somente em pensamento (diante de outras coisas já escritas), pude procurar entender o que eu precisava para cumprir cada etapa. Entendi que para começar a relatar precisava de referências de outros relatos de processos criativos. Busquei outros criadores de ficção, não necessariamente ficção para o cinema e me enriqueceu muitíssimo fazer essas leituras não só pelas reflexões contidas nos textos mas também por encontrar estilos diferentes de relato e modos distintos de encarar o ofício de *contar*;
6) Selecionei algumas ficções que me serviram como referência para criar situações. Ficções estas que trazem também o tema do luto pois acredito que a minha experiência sozinha não seria o suficiente para me servir como única fonte;
7) Testei os jogos, suas aplicações e a esta etapa irei me referir, em detalhe, adiante;
8) Escrevi um primeiro esboço de argumento para encarar o que eu estava de fato pretendendo *contar;*
9) Voltei aos jogos e referências para expandir esse argumento e criei um primeiro tratamento do roteiro para trabalhar aplicando os resultados dos jogos;
10) Passei a analisar e retrabalhar nos tratamentos do roteiro até chegar à versão que aqui entrego;
11) Refleti sobre o processo de criação, suas aplicações e acrescentei experiências ao memorial que construí enquanto produzia o roteiro, memorial este que funcionou como uma espécie de diário de criação e está apresentado aqui de maneira organizada.

Talvez esta afirmação esteja sempre insuficiente em textos como o que agora estou produzindo, portanto, vale repetir: este trabalho é um teste. Um teste de aplicação de vários métodos mais ou menos conhecidos e consolidados, e também um trabalho individual, um trabalho de criação, devendo ficar sempre pressuposto que tudo aqui será subjetivo, nada estará colocado como correto ou como verdade (pra mim pode ser verdade neste momento da minha vida mas para os outros é hipótese).

Dessas leituras que fiz (mencionadas no item 5 da lista acima) me surpreendi com a constatação de que preferi, inconscientemente, ir à literatura[125] e não a outros filmes ou roteiros

[125] Neste caso duas ficções apoiaram este momento de buscas de referências sobre o tema e estas foram: "A desumanização" (2014) do autor angolano Valter Hugo Mãe e "O pai da menina morta"

como referência. Acho que talvez seja porque na literatura me permito mais imaginar a partir do que leio, o cinema já me dá imagens prontas. Geralmente, também, enquanto assisto a um filme, não consigo me desvencilhar de certas perguntas que dizem respeito à produção e quando leio um roteiro, idem. Não foi intencional "fugir" do meio, escolhi autores que me agradam, e acho que depois de tantos manuais de roteiro e teorias de estrutura narrativa, sem perceber eu quis me deixar escapar.

Neste uso da literatura, tanto com as ficções quanto (e principalmente) nos relatos de outros escritores[126], acredito ter feito uma leitura mais livre, mais abstrata, transferindo o que eles escreveram sobre o ato de escrever (e sobre outros assuntos também) e me identificar, encontrando maneiras de inventar tão úteis quanto os jogos surrealistas ou a fórmula de organização de McKee. Vou citar algumas considerações que encontrei nesses textos e que me pareceram úteis para este processo criativo em várias competências, talvez diretamente ligadas ao tema ou ao processo criativo, também à ficção em si e ao ofício de escrever. As acrescento a este relato imaginando que elas possam também servir a outros assim como me serviram e também para sobre elas ponderar diante da minha criação.

O primeiro livro que li foi o da autora italiana Elena Ferrante. Em Frantumaglia (2017) foram publicadas cartas enviadas e respondidas pela autora, reunidas como uma forma de expor ou comentar seus processos criativos e também suas posturas acerca da própria obra. "Acredito que, após terem sido escritos, os livros não precisam dos autores para nada." (FERRANTE, 2017. p.12) é uma afirmação disposta logo no início do livro que muito marca uma característica específica desta autora. Elena Ferrante é um pseudônimo e a verdadeira identidade da autora é desconhecida. Apesar de essa ser uma afirmação muito comum entre os autores, imagino, a postura de Ferrante me faz pensar em minhas ficções.

A afirmação de Ferrante, me faz pensar no termo "autoficção[127]". Em outra carta a autora diz que sua obra ficcional é fruto de experiências e memórias pessoais, o que pra mim parece extremamente natural. Acredito que toda obra de ficção, por mais distante da realidade do autor, é em maior ou menor grau uma autobiografia pois é fruto de experiências, de bagagens que pertencem exclusivamente ao autor para mais ou para menos. Em alguns casos aparece

---

(2018) do brasileiro Tiago Ferro. Uma leitura de não ficção na qual muito me apoiei também ainda nesta etapa foi "O Homem e A morte" (1997) de Edgar Morin.

[126] Susan Sontag (2009), Elena Ferrante (2017), Haruki Murakami (2017), com uma exceção, esta proveniente do cinema e não da literatura, Maya Deren (2004).

[127] O termo autoficção foi utilizado primeiramente por Serge Doubrowsky em seu romance *Fils*, em 1977 [...] Doubrowsky (1977, p. 10) define autoficção para conceituar o conjunto de obras literárias que apresentam passagens da vida, mantendo os verdadeiros nomes das personagens, do narrador e do autor. (BENEVENUTI, 2016. p.14)

apenas como o modo de olhar para uma situação e "traduzí-la" à ficção; em outros, talvez, pode ocorrer de haver uma necessidade muito grande de se ater a fatos e recontá-los fielmente, um outro tipo de "tradução".

> [...] o *eu* protagonista – que costuma coincidir com as figuras do autor e do narrador – se torna uma instância capaz de avalizar o que se mostra e o que se diz. A autenticidade e inclusive o valor dessas obras – e, sobretudo, das experiências que elas reportam – apoia-se fortemente na biografia do autor-narrador-personagem. Em vez da imaginação,da inspiração, da perícia ou da experimentação que nutrem as peças de ficção mais tradicionais, nestes casos é a trajetória vital de quem fala – e em nome de quem se fala – que constitui a figura do autor e o legitima como tal. (SIBILIA 2008, p.198)

Se tratando do meu trabalho, enquanto vejo a realidade e a memória como fontes ricas de inspiração, acredito que tento me afastar de tentar construir histórias que são autobiografias fiéis ou autoficção. Descontextualizando uma frase que aqui caberá para completar o pensamento, o que sinto é que "A vida nem sempre é o que há de mais importante". (IBSEN apud SARRAZAC, 2017. p.62) e enquanto desejo sim, me expressar, não desejo me limitar exclusivamente às minhas experiências para criar narrativas de ficção.

A escolha de trabalhar com os métodos de criação selecionados foi, entre outras coisas, justamente uma tentativa de me afastar deste que acredito ser um perigo para minha escrita: me interessa mais tentar contar das possíveis sensações causadas por um fato do que contar o fato em si. Isso é uma escolha pessoal, mas estou certa de que ninguém se interessaria por um fato da minha vida como ele ocorreu; os detalhes dela não importam a nenhum espectador a não ser que eu os torne interessantes. Pensando nisso tudo esta é uma posição que posso tomar para meu processo criativo, acredito: não quero me limitar à realidade, somente partir dela para depois, talvez, abandoná-la ou moldá-la em favor da narrativa.

> Não há história que não tenha raízes no sentimento de quem escreve em relação à vida. Quanto mais esse sentimento passa para a história, para os personagens, mais a página dá forma a um efeito de verdade cortante. Mas, no fim das contas, o que importa é a qualidade gráfica, eu diria, as maneiras como a escrita o obtém [o sentimento] e potencializa. (FERRANTE, 2017. p.90)

Alargando este pensamento e considerando o fator autobiográfico anteriormente citado, a este ponto me dei conta de que minha ideia inicial havia se tornado limitada: vinha contemplando uma narrativa de uma protagonista apenas, ou seja, algo como uma extensão de mim. Considerei, diante desta constatação, que mesmo dentro de mim outras possibilidades existem e que mesmo que não existam, a ficção me permite fazer com que algo de outra pessoa se torne "meu". Decidi então que teria duas protagonistas. Antes de relatar as aplicações dos métodos que eu escolhi para esta criação gostaria de tratar brevemente de cada elemento que

veio antes destes métodos, ou seja, a matéria prima - como se minhas ideias fossem um pedaço de madeira, os métodos (de Mckee, os jogos e as referências) fossem as ferramentas e o resultado final (o filme) fosse um móvel.

Tentei, dentro da narrativa, traduzir os processos do luto em espaços físicos e objetos. Tentei também comparar estas etapas do luto com as etapas da criação. Segundo Elizabeth Kübler-Ross, no luto, essas etapas[128] têm nomes como "negação", "barganha" etc e as da criação têm um pouco a ver com as religiões. Meu objetivo foi o de traduzir estes conceitos em sensações vividas ou comentadas pelas personagens.

Como mencionei acima, a decisão inicial era a de que a narrativa seria conduzida por uma personagem, passando por esses "espaços". Me apeguei, em um primeiro momento, na tentativa de entender a função desta personagem para a minha narrativa, ou seja, para que coloco essa personagem em certas situações, a que me servem suas reações, pois acho que a história (talvez em um caso como esse) não serve ao personagem, mas o contrário. Trazer apenas uma personagem, porém, significaria uma limitação a um certo número de reações pois com uma personagem estou usando de apenas uma voz, um olhar.

Sobre essa voz, esse olhar, encontrei no autor Haruki Murakami uma reflexão que muito me auxiliou nesta decisão da personagem. No livro "Romancista como vocação" (2017) há um capítulo dedicado a este tema chamado "Que tipo de personagens vou criar?" no qual, entre muitas considerações o autor afirma que a criação de seus personagens "é feita, na maior parte, de forma automática" (MURAKAMI, 2017. p.124), em um processo no qual as características deste vêm de acordo com a progressão da narrativa, não sendo algo pré-determinado. Em um primeiro momento acreditei que isso iria acontecer e comecei a desenhar meu argumento sem definir algumas características, ainda que básicas, das personagens. Isso me trouxe problemas porque a um certo ponto as ações pareciam gratuitas e eu perdi o entusiasmo.

É interessante olhar em retrospecto para o percurso de uma criação e identificar que as contradições em posturas talvez ocorram porque cada processo de criação pede uma. Em outros roteiros que escrevi essa conduta de deixar o personagem nascer "organicamente" me valeu, mas no presente trabalho precisei traçar esses perfis antes de prosseguir muito com o desenvolvimento do argumento pois várias situações dependiam de suas características para se tornar algo narrativo. Talvez seja por situações como essa que é impossível (ou difícil) dizer a um roteirista que seu método é bom, único, definitivo ou também o contrário.

[128] "Sobre a morte e o morrer" (2008).

Com a minha criação em mente, um ponto em que pude refletir ao acompanhar o processo do autor foi o fato de que este notou uma restrição imposta por ele mesmo em suas narrativas ao entender que narrar apenas em primeira pessoa se tornou uma limitação. Pontue-se que são, sim, situações diferentes: em um texto literário é possível explorar os pensamentos da personagem, por exemplo, algo que também é possível em um roteiro mas talvez um recurso não tão usado. O ponto, porém, vai um pouco além disso: me desvincular da primeira pessoa, aqui, quer dizer uma intenção de me desligar de um "eu" que narra de forma única, muito ligado a mim. Murakami usa seus romances anteriores como exemplo para tratar deste tópico e isso me fez refletir sobre meus trabalhos passados. Consequentemente me fez refletir também sobre este:

> Meus primeiros romances foram escritos em primeira pessoa e por quase vinte anos mantive esse estilo. [...] Naturalmente o "eu" dos romances não é o Haruki Murakami; o "eu" de cada romance é diferente, mas é inevitável que, escrevendo romances em primeira pessoa por muitos anos, a fronteira entre o autor e os personagens fique ambígua, tanto para o autor como para o leitor. No começo não via problema nisso, ou melhor, um dos meus objetivos era criar e ampliar o mundo de ficção tendo o "eu" fictício como ponto de apoio. Mas aos poucos comecei a sentir que isso não estava sendo o suficiente. Quanto maiores e mais longos foram ficando os meus romances, mais restritas e sufocantes se tornaram as narrativas em primeira pessoa. (MURAKAMI, 2017. p. 126-127)

Esta ponderação me fez aplicar uma mudança decisiva no que eu vinha criando. Com uma voz não sendo mais o suficiente pensei em dividir, como já citado acima, minha personagem única em duas. A primeira personagem que eu concebi estaria, assim, como uma voz em primeira pessoa, estaríamos "dentro" de suas sensações. A segunda, por sua vez, seria algo como a terceira pessoa: podemos observá-la, tentar entendê-la, mas jamais sentiremos como/com ela.[129]

Com o segundo tratamento do roteiro completo eu posso fazer uma análise dessas anotações que foram feitas durante o processo e dizer que isso não aconteceu. Naturalmente esse era o plano mas ao longo do processo criativo senti que queria sentir pelas duas e talvez o eventual espectador também. É possível que uma leitura feita por outra pessoa diga o contrário mas acredito que saí de fato de uma protagonista para duas, e que a narrativa de cada uma importa igualmente para este drama aos meus olhos.

---

[129] Com o segundo tratamento do roteiro completo eu posso fazer uma análise dessas anotações que foram feitas durante o processo e dizer que isso não aconteceu. Naturalmente esse era o plano mas ao longo do processo criativo senti que queria sentir pelas duas e talvez o eventual espectador também. É possível que uma leitura feita por outra pessoa diga o contrário mas acredito que saí de fato de uma protagonista para duas, e que a narrativa de cada uma importa igualmente para este drama aos meus olhos.

Passei a achar importante também trazer um contraponto ou uma âncora para essa narrativa. A segunda personagem, portanto serve para isso. Para transitar pelos mesmos caminhos da primeira personagem mas de um lugar espelhado: se uma está transitando pelo luto no campo das sensações a outra está fazendo o mesmo em um campo mais familiar, mais calcado na realidade. Acredito que essa contraposição vai contribuir para que sintamos pelas duas. Para que possamos nos relacionar com as duas formas de sentir, comparando as duas.

Sobre o quinto ponto citado, as referências iniciais deste trabalho, eu acho importante ser lúcida sobre uma coisa: (ao meu ver) seria um desperdício buscar referências apenas cinematográficas para esse (ou qualquer) trabalho criativo. Geralmente, nos meus processos criativos direcionados a roteiro parto muito de pinturas e diante daquelas imagens ali eu imagino uma narrativa que contorne essa imagem ou uma narrativa para chegar até essa imagem. Acho que o caso aqui é que para além do ato de criar está também o de escrever sobre criar então talvez eu tenha involuntariamente me apegado bastante à palavra em si.

Trouxe comigo, durante a criação, muitas referências silenciosas de livros que li e sim, de outras imagens (sejam elas fotografias, filmes, pinturas) mas acho que em primeiro lugar privilegiei o trabalho com imagens que pudessem ser criadas através de palavras. Coisas que não são necessariamente ou exclusivamente metáforas visuais, porque as metáforas sempre precisam de um ponto de referência para fazer sentido. Quero criar e me inspirar em figuras que são fruto da linguagem e ver no que isso dá. Acredito também que este ímpeto vem das referências teóricas que escolhi e que até aqui vim estudando.

Decidi ler/reler alguns livros sobre o tema que escolhi. Para conhecer outras sensações. Não acredito que eles sejam referências diretas à minha narrativa e sim, como já disse, podem contribuir ao meu glossário de percepções e imagens. Talvez dessas ficções[130] me sirva apenas uma linha, e estou confortável com isso, ao contrário, por exemplo, de uma escolha de bibliografia teórica.

Trago também alguns filmes que, agora, com o roteiro ainda sendo roteiro, ou seja, sem estar passando por uma pré-produção de fato, me parecem ser boas referências. Para a "jornada" da primeira personagem tenho "O sangue de um poeta" (1930) de Jean Cocteau e para a segunda personagem trago "Sombras da Vida" (2017) de David Lowery. Ter esses filmes como referência não quer dizer que eu pretenda fazer alusão a algo específico como a fotografia, a montagem, o roteiro, etc. Quer dizer que há algo ali que me inspira e que acredito que possa me auxiliar a criar minha história. Como todas as outras referências é impossível dizer agora se

[130] "A desumanização" (2017) do autor angolano Valter Hugo Mãe; "O pai da menina morta" (2018) do autor brasileiro Tiago Ferro.

elas vão funcionar ou não. Em uma eventual fase de pré-produção, poderei ver mais claramente onde cada coisa deve ser aplicada olhando muito também para a opinião e referências que serão certamente trazidas por outros membros da também eventual equipe.

4.3. Criação e métodos

Desde que tomei a decisão de iniciar este projeto já estou trabalhando nele. Acredito que toda a etapa do pensamento é de importância equivalente às de escrever de fato, de aplicar métodos consolidados, de organizar. Começar a escrever sem antes muito ponderar, deixar as ideias boiando na cabeça, geralmente resulta, para mim, em um roteiro que sai de qualquer lugar e não vai a lugar nenhum. Acho que é preciso deixar a mente fazer somas e associações à sua maneira antes de recorrer à escrita que, por si, envolve muitos sistemas: das letras, de construções de frase, de uma busca por clareza. O pensamento trabalha com outras lógicas, resultando em processos criativos que não ocorrem em qualquer outro lugar. Quando perguntado[131] acerca da "base linguística em que operamos, a sentença declarativa afirmativa", William Burroughs responde algo que pode acrescentar a essa noção:

> [...] infelizmente é um dos grandes erros do pensamento ocidental, toda essa posição do isso-ou-aquilo. [...] O pensar isso-ou-aquilo simplesmente não é um pensar acurado. Esse não é o modo como as coisas ocorrem, e sinto que a construção aristotélica é uma das grandes algemas da civilização ocidental. (BURROUGHS *in* MAFFEI, 1988. p.143)

O registro do subcapítulo anterior, portanto, é uma tentativa de expressar em palavras esses caminhos complexos que são uma parte do processo que a mim é muito cara, a da reflexão, e interfere em meus resultados.

Após passar por essa primeira etapa de reflexão organizo minhas ideias. Para isso utilizei o método de Mckee[132], o qual, apesar de ligeiramente longo e detalhado transcreverei aqui para que o processo fique claro a quem interessar:

> Escrever de dentro para fora
> [...] Se, hipoteticamente e de modo otimista, um roteiro pode ser escrito da primeira ideia até o último tratamento em seis meses, esses escritores [bem sucedidos] gastam os primeiros quatro desses seis meses escrevendo em pilhas de cartões três-por-cinco polegadas: uma pilha para cada ato - três, quatro, talvez mais. Nesses cartões ele cria a *step-outline* da estória. (MCKEE, 2006. p.383)

[131] Em entrevista a Conrad Knickerbocker, Paris Review.
[132] Nunca utilizei este método e não imagino que ele será aplicado neste trabalho em sua totalidade ou que será seguido com rigor. Servirá como um guia para a etapa de organização.

Em um primeiro momento não me ative com rigor à questão dos atos. Dividi os cartões de acordo com o que entendi que a narrativa pedia. Preliminarmente, pretendi dividí-los entre as personagens, portanto, iniciei o processo com duas pilhas de cartões. Adiante as reorganizei para tentar vislumbrar um ritmo e cadência sem me preocupar ainda com uma cronologia propriamente dita.

> Como o termo infere, uma *step-outline* é a estória contada em passos. Com afirmações de uma ou duas sentenças, o escritor simples e claramente descreve o que ocorre em cada cena, como ela se constrói e como ela vira. Por exemplo: "ele entra esperando encontrá-la em casa, mas ao invés disso descobre um bilhete dizendo que ela foi embora". Atrás de cada cartão, o escritor indica qual passo no design da estória ele vê que essa cena atinge - pelo menos nesse momento. (MCKEE, 2006. p.383)

O autor afirma que após passar "meses" organizando esses cartões para descobrir o clímax de sua história o autor irá poder testá-la com um ouvinte para só então seguir para a próxima fase, o argumento. No meu caso esta etapa ocorreu mas de forma menos organizada. Testei com ouvintes variadas vezes para entender onde eu perdia seus interesses ou para ser alertada caso eu estivesse equivocada de alguma forma.

Organizadas as ideias seguindo algumas das direções deste manual senti que imediatamente teria que recuar de uma coisa que não pretendia fazer. Eu havia dito que não ia seguir a recomendação de dividir as coisas em atos ao aplicar o método de organização de McKee mas tem coisas que são como uma receita: se alguém escreveu a receita é porque testou vários jeitos de fazer uma coisa e essa foi a que chegou ao melhor resultado. Fazendo um bolo, por exemplo, eu posso acrescentar um pouco a mais de chocolate na receita e ele ainda será um bolo de chocolate. Mas não posso tirar o chocolate. Então, organizando o "quadro" para montar meu roteiro eu logo senti falta da divisão em atos pois sem eles eu só estaria colando várias ideias na parede, sem organizá-las. Foi essencial entender que eventualmente eu poderia reorganizar tudo e que o método me serviria como um guia visual para o processo que viria adiante.

Figura 1: primeira organização do quadro dentro do método de McKee.

Na figura acima é possível notar que mesmo tendo adotado a organização em atos permaneci na divisão entre as duas personagens porque ainda achava que estava escrevendo dois filmes paralelos, um para cada personagem. A etapa a seguir seria a de posicionar os cartões de ideias dentro dessa divisão seguindo uma organização que achei, a esta época, ser a ideal para a narrativa que eu vinha construindo - ao invés dos três atos recomendados por McKee eu estava dividindo o quadro da seguinte forma: sete blocos para uma personagem e sete para a outra, acreditando que meu guia seria um prólogo, as cinco etapas do luto[133] e uma conclusão. Apesar de essas "divisões" ainda estarem presentes no roteiro, aos poucos percebi que talvez eu devesse olhar para essa estrutura de blocos mais como algo relacionado à maneira que eu iria *contar* do que com o tema em si.

A escolha que estava sendo feita me impedia de saber ou delimitar uma etapa correta para as ações acontecerem e, assim, eu não conseguia encontrar ou definir a intensidade ou a importância de cada evento para a narrativa como um todo.

Percebo a partir da minha resistência a importância da organização de uma história, algo que eu não observei com tanto apreço em trabalhos anteriores. Essa organização auxilia a comunicação da minha obra e no caso do roteiro especificamente, como eu comunico meus objetivos para a equipe e então para o público, mas dentro de um processo de criação essa organização serve como norte, como uma fundação para minha construção.

[133] Negação, raiva, barganha, depressão aceitação. KÜBLER-ROSS, "Sobre a morte e o morrer" (2008).

Como o objetivo deste trabalho é um de investigar processos criativos, de libertar e aguçar minha imaginação dos modos de inventar costumeiros, como os citados por Burroughs, por exemplo, senti grande liberdade para *me* testar também com esses costumes de formatação e estruturas. Senti que o levantamento das metodologias para criar, ao lado das metodologias de organização abrem novos caminhos para meus processos criativos. Acredito que para além deste roteiro, as lições que estão me chegando através desta pesquisa irão ficar impressas em todos os meus trabalhos de agora em diante.

Como citei anteriormente, a primeira vez que escrevi a ideia do roteiro ocorreu ali algo de elaboração onírica[134], uma escrita que foi fruto de minha consciência em um estado entre o sonho e a vigília. A etapa da qual trato agora, foi realizada nos moldes das recomendações para a escrita automática[135], servindo como um retrabalho da ideia inicial. A confecção das ideias para os cartões foi feita de forma intuitiva e livre, estava escrevendo coisas que gostaria de ver em um filme, mas ainda que esteja sendo chamada de "livre" essa escrita é algo que, diferente da elaboração onírica, fica entre o consciente, quer dizer, eu escrevo as palavras e as vejo e tomo decisões, inevitavelmente; e o inconsciente, minha mente fazendo associações.

O resultado inicialmente foi confuso, mas uma boa forma de me ambientar com as personagens que criei, de deixar vir possíveis cenas que eu não consideraria se estivesse pensando muito, de me familiarizar com esse universo restrito que estava deixando crescer.

Em uma passagem do Manifesto Surrealista há, como a receita de Tzara, uma "receita" surrealista. "Segredos da arte mágica surrealista" contém direções "Para escrever falsos romances" (BRETON, 1985. p. 64), que guiam a etapa à qual me refiro agora. Cito:

> Você, seja quem for, se é de seu agrado, faça queimar algumas folhas de louro, e sem atiçar esse fogo fraco, comece a escrever um romance. Você tem a permissão do surrealismo: basta você mudar a agulha de 'Tempo bom, estável' para 'Ação' e a mágica está feita. Eis aqui personagens com atitudes disparatadas: o nome deles em sua escritura são uma questão de maiúsculas e minúsculas e estarão tão à vontade com os verbos ativos como na conjugação impessoal, os pronomes estão subentendidos, em expressões tais como: *chove, há, é preciso,* etc. (BRETON, 1985. p. 64)

Faço uma pausa na citação para sublinhar até aqui duas coisas que aprecio muito nesta "receita": a primeira é notar que, de fato, um *chove* em um roteiro diz muito e funciona sem maiores explicações na maioria dos casos. Digo, na maioria dos meus casos. A segunda reflexão que salta entre as outras para mim é a feita em relação aos nomes: "são uma questão de maiúscula ou minúscula" - quer dizer, daria no mesmo ter uma personagem chamada Bernadete

[134] Ver subcapítulo 3.3.
[135] Ver subcapítulo 3.3.

ou uma personagem chamada Blusa em minha narrativa. Isso abre para muitos pensamentos, mas o mais importante, ao meu ver, é que olhar para essa noção me faz lembrar de que eu, por enquanto, sou a dona deste universo que crio, e este é um sentimento que pode servir muito bem ao roteirista se estiver lhe acompanhando.

Voltando à receita: "[...] Eles vão comandá-los [os personagens], por assim dizer, e quando a observação, a reflexão, e as faculdades de generalização não lhe tenham ajudado nada, esteja certo de que eles vão lhe atribuir mil intenções que você não teve." (BRETON, 1985. p. 64). O que posso aproveitar desta passagem é o entendimento de que em uma escrita livre, a da mágica surrealista, os personagens que crio estarão a agir de forma também livre e, portanto, não deixam minha escrita a operar de forma que a coerência e a estabilidade sejam determinantes durante a criação. Pelo contrário, estão abertos a ser, na melhor das hipóteses, imprevisíveis, abrindo muito as possibilidades com as quais posso trabalhar. " [...] Assim dotados de poucas características físicas e morais" (p. 64), ou que, em outras palavras, podem ser qualquer coisa, sem que eu esteja presa às minhas referências de realidade somente, permito que estes seres, que me devem tão pouco, se desviem de certas linhas de conduta, com a qual não preciso me incomodar (BRETON, 1985. p. 65), segundo a metodologia de mágica surrealista para escrever falsos romances.

Devo me abrir a todas essas possibilidades para criar e que bom estar diante de tão boas instruções.

Escrevi tudo o que tive vontade e achei necessário utilizando este método. Quando senti que era o suficiente, retornei ao esquema de Mckee e preenchi aquele “quadro” com as ideias, olhei pra elas, vi como funcionavam: uma observação mais racional. Com as peças no lugar tive uma visão geral de proporcionalidade entre as coisas: se havia coisas demais em um ato ou no outro, muito mais de uma personagem que outra, etc. Fazendo isso pude entender a importância que cada cena tem no filme. O processo foi também uma forma de descobrir essas personagens, apresentar seus passados e/ou presentes, identificar nas ações, se eram uma criação de tensão ou conflito, se aquela cena ou outra estavam ali por puro prazer estético, se eram parte de alguma metáfora. Pude analisar a utilidade de cada cena para a minha história e entender, a partir desta observação o que poderia estar faltando ou sobrando.

A título de esclarecimento (sem querer me adentrar muito no enredo do roteiro em detrimento deste relato, que trata dos processos de criar a narrativa e não da própria narrativa), anoto aqui que o roteiro está composto por duas protagonistas que são irmãs, Vera e Lúcia. Elas se encontram e permanecem o tempo todo no espaço restrito que é a casa materna. Mãe esta,

que acabaram de perder. Este roteiro quer contar essa história. É muito bom imaginar que ela poderia ser contada de muitas, muitas formas e todo este processo elegeu uma.

Voltando ao processo de criação e das aplicações dos métodos acho bom enumerar aqui quais foram as categorias de divisão para os cartões que fiz ou um glossário de cores:

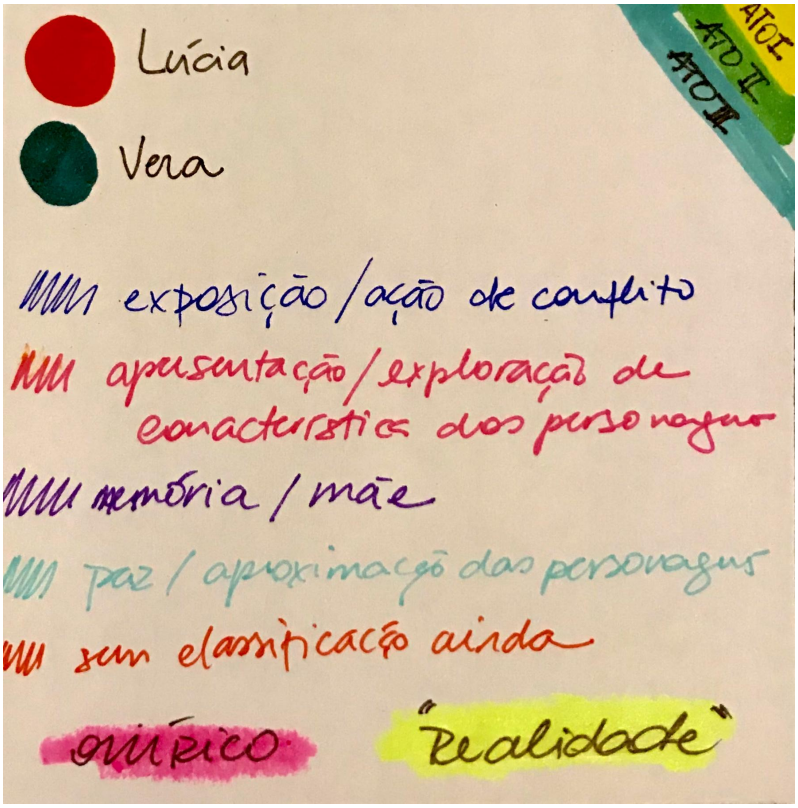


Figura 2: referências de organização.

Nunca antes eu havia olhado para um roteiro meu desta forma. Durante este processo pude notar que com organização é possível visualizar tudo melhor e, consequentemente prever melhor: de certa forma este é um jeito de o roteirista também não ser egoísta para com sua equipe.

McKee ressalta que estes cartões, parte do método, não necessariamente irão conter apenas ideias de cenas, mas também "biografias, o mundo ficcional e sua história, anotações temáticas, imagens e até mesmo retalhos de vocabulário e expressões idiomáticas". (MCKEE, 2006. p.384) e é verdade. Quanto mais eu pensava em tudo, nessas imagens, mais eu tinha que anotar ou pensar em coisas que eu poderia me esquecer depois ou ideias que geravam questionamentos e precisavam de respostas. Em pouco tempo percebi que uma biografia mínima destas protagonistas me daria muito com o que trabalhar, ao lado das coisas que já havia escrito de forma livre anteriormente. Pensar em suas ações e seus conflitos, pensar que são humanas. Pensar no ambiente da narrativa também, neste universo, que é a casa, me trouxe

muitas ideias e esta foi uma etapa de fato importante, reveladora. Criei, outrora sem ela e hoje a recomendo.

Seguindo as recomendações do método de McKee e passada essa fase, iniciei o desenvolvimento de um "esboço de argumento", preenchendo e repensando algumas coisas do "quadro". Vi, então, que a divisão em dois, ou seja, "um roteiro" para cada personagem não estava funcionando muito bem porque era justamente a interação dessas duas que eu deveria estar buscando, essa troca de duas realidades, dessas perspectivas. Notei que, aos poucos, o quadro estava ficando bem diferente daquele que eu comecei e mais parecido com quase tudo que propõe a metodologia de McKee, como se de etapa em etapa a proposta do autor fosse se demonstrando eficaz para o que me propus fazer.

Escrever nos cartões me revelou muitas coisas. Na maioria do tempo minha maior dificuldade era a de resumir as ideias em um espaço tão pequeno, o que tornou o processo penoso mas também se mostrou muito útil eventualmente: me eduquei a escrever o necessário. Ao olhar os cartões na parede foi possível notar como os primeiros eram extensos e a partir de um certo ponto foram diminuindo. Passei a pensar mais antes de escrever, organizar melhor.

Durante o processo senti que ele se parecia com uma engenharia reversa (se é que isso pode ser dito), me senti desmontando uma coisa que estava montada para então montar tudo de novo. Olhando para as ideias de forma fragmentada fui percebendo onde era possível inserir outras que haviam ficado de fora, pude perceber também quando estava sendo repetitiva ou quando não estava explorando algo muito bem, como se eu estivesse jogando um jogo de encaixes.

Como mostrado na figura 2, dividi as ideias por cores, as "medidas de tensão" das situações e, colocados lado a lado, os cartões e suas respectivas cores me mostraram se eu deveria repensar a ordem dos acontecimentos. Fazendo isso, consegui enxergar a construção quase involuntária de uma cronologia desta narrativa. Por involuntária quero dizer que este não era meu foco principal nesta etapa, meu foco era o de olhar para as ideias, mas é exatamente isso, olhando para as ideias algo parecido com uma cronologia vai aparecendo. Sinto que passo a conhecer bem meus objetivos com cada cena quando a passo da cabeça para o cartão.

Este método me possibilitou enxergar os arcos das minhas personagens sem pensar exatamente em diálogos ou imagens, o que deixei a cargo dos jogos surrealistas e dadaístas adiante, trazendo sempre também as referências do Simbolismo e do Teatro do Absurdo para criar situações e imagens. Sinto que esta etapa me serviu para criar uma base sólida que depois despejei nos jogos e referências.

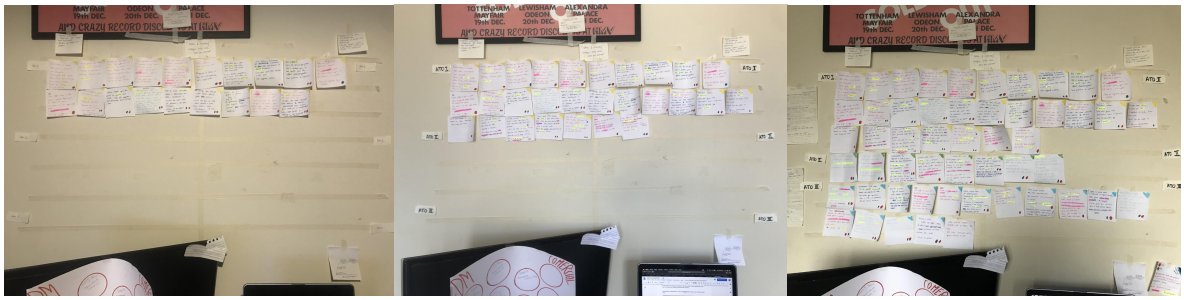


Figura 3: progressão da aplicação seguindo o método de McKee.

Passar por esse processo me fez repensar tanto a ideia original que talvez tenha sobrado muito pouco daquilo com o que eu comecei, mas que ótimo. Na altura do processo na qual registrei a figura 3 havia muitas ideias iniciais de fora mas ali já era possível enxergar um começo, um meio e um fim para a narrativa depois de utilizar o método de McKee.

Algo que ocorreu foi que o roteiro, ali no quadro, pareceu desbalanceado em um primeiro momento. O que eu havia imaginado como um primeiro ato tinha o triplo de cartões do que imaginei ser o segundo ato. Ponderei que passando para a escrita de um primeiro tratamento do roteiro vou conseguir enxergar se de fato tem muito menos coisa acontecendo em um momento ou outro mas também pode ser possível que eu só não tivesse ainda me educado a ser sucinta no começo deste processo.

Pode ser interessante também olhar para os números por trás dos cartões de acordo com o índice de cores e divisões que apresentei na Figura 2:

Ao todo foram 52 cartões de ideias;

15 cartões nos quais ocorrem situações ou imagens somente à protagonista (Lúcia);

5 cartões nos quais ocorrem situações ou imagens somente à personagem secundária (Vera);

32 cartões nos quais ocorrem situações ou imagens a ambas as personagens;

em 18 cartões acreditei que as cenas/ideias estavam me servindo para apresentar ou explorar as características das personagens;

em 16 cartões acreditei estar expondo o conflito das personagens;

em 9 cartões acreditei que as cenas representavam uma trégua no conflito;

em 8 cartões acreditei ter explorado, através das personagens, o tema, o luto.

O que esses números querem dizer? Acho que neste momento eles representavam que Lúcia estava como protagonista e que, em contato com Vera, que a este ponto estava como uma personagem secundária, havia mais conflito do que qualquer outra coisa.

Com a etapa dos cartões realizada e um esboço do argumento comecei a trabalhar em um primeiro tratamento do roteiro, como um modo de olhar realmente para o que os números significavam e refletindo se deveria ou não introduzir mais situações de trégua, se deveria

diminuir ou manter o número de situações conflituosas ou levá-las para outros campos de conflito, etc. O objetivo deste primeiro tratamento foi um de trabalhar a partir dos cartões, detalhando ações e esboçando diálogos que seriam então retrabalhados depois a partir dos jogos e das referências. Achei prudente, porém, iniciar esta fase do jogar com uma base bem trabalhada do roteiro para que eu não perdesse o fio que conduz esta narrativa, que é o conflito entre as duas personagens, um conflito que fica muito no verbal ao mesmo tempo em que é uma disputa de espaço, o espaço que é a casa materna.

4.4. O encontro com o primeiro tratamento

Gostaria de relatar agora uma coisa que não tem muito a ver com as metodologias empregadas neste processo criativo mas, imagino, tem a ver com todos os roteiros. Na verdade com todas as criações: a dúvida. Logo antes de iniciar a escrita do roteiro, após concluir todos os "cartões", me peguei não gostando muito de tudo que havia criado até agora. Pensei que as imagens que o tema havia se perdido ou que estava pouco expressivo, que era muito comum ou que minha abordagem dele estava equivocada. Essa parte é sempre ruim. Pensei em começar tudo de novo mas logo concluí que isso seria preguiçoso da minha parte. A verdade é que nesses processos é preciso se dar uma chance para errar. Uma vez ou quantas forem necessárias. E questionar também o que é esse errar.

Agora não estou falando de todos os roteiros do mundo, de todos os processos criativos, mas do meu. Preciso que seja algo pessoal, sempre, que parta de algo pessoal para que o ponto de partida da minha criatividade seja familiar. Ainda que eu não esteja falando de mim ou da minha experiência neste roteiro o tema é algo que me incomoda e sobre o qual eu preciso, no momento, tratar.

Neste momento precisei passar pelo convencimento de que o que eu faço quando duvido de mim é que é o interessante: o que eu já sei e aquilo do que tenho certeza não tem mais surpresa nenhuma. Então vou me permitir errar caso eu esteja errando e seguir em frente. Essa é uma parte importante do processo criativo, na minha opinião, essa conversa consigo mesmo.

Passado isso, decidi que iria escrever dez cenas por dia nesse primeiro tratamento com o entendimento de que se um "cartão" se tornasse dez cenas, tudo bem, da mesma forma que se três cartões se tornarem uma linha, idem. Sem ainda escrever, me senti curiosa para ver o resultado, mesmo trabalhando dessa forma "paciente".

Explicando a razão de eu ter decidido escrever dez cenas por dia, cito o que na verdade é um método também, de um escritor de ficção:

> Quando escrevo um romance, imponho uma regra a mim mesmo: produzir cerca de dez páginas de 400 caracteres de manuscrito por dia. No computador isso equivale a cerca de duas folhas e meia, mas, por hábito, calculo com base no manuscrito. Não escrevo mais do que isso nem quando estou inspirado, e me esforço para escrever esse tanto mesmo quando estou sem inspiração. Pois, para um trabalho de longo prazo, a regularidade é muito importante. Não conseguirei alcançar isso se escrever um grande volume de forma impulsiva quando estiver inspirado e descansar quando não me sentir inspirado. Então escrevo cerca de dez páginas manuscritas por dia, como se eu tivesse que bater o cartão do ponto. (MURAKAMI, 2017. p. 80)

Reconhecendo a realidade de que não estou escrevendo um romance adequei o método de Murakami à criação de um roteiro, trabalhando por cenas e não páginas, por concordar que este parece um bom método para se trabalhar a longo prazo independente daquilo que se produz pois tem a ver com a criação e não com o meio para o qual se cria necessariamente.

Sinto que preciso deixar as ideias dormirem um pouco e também noto que diversas vezes ao longo do memorial uso a palavra “sinto”, algo que também se aplica ao roteiro. Durante a escrita, há cenas que me cansaram realmente, ou imagens que me fizeram sentir coisas que precisei parar um pouco e processar. Sem a certeza de estar aplicando o método de Murakami pelos mesmos motivos que ele, porém notando sua utilidade, entendi que este modo de organizar minha criação foi útil pela característica de “bater ponto” que esse modo de trabalhar traz consigo.

Escrevi primeiro o que chamei de "prólogo" pois eram, então, cenas que não achei que cabiam no primeiro ato. Essas eram cenas que ocorrem fora do espaço restrito onde as duas personagens vão passar todo o roteiro, por isso a divisão. Apesar de prever que essa seria uma parte breve no roteiro reconheci sua importância, de estabelecer a "realidade" que tanto as personagens quanto a narrativa irão abandonar ao se "enclausurar" pelo resto da história, sendo a ideia da "realidade" esse mundo de fora, exterior, e a casa o local aberto ao onírico, um mundo fechado para as personagens mas aberto às suas elucubrações. São cenas muito diferentes também, do resto, então neste momento entendi que elas talvez não fossem parte propriamente dita de um primeiro ato. Essa divisão de um prólogo talvez não tenha relevância direta para o filme em si, é muito mais uma organização para o próprio roteiro, pois não prevejo no filme cartelas escrito "Prólogo, ato I, ato II e ato III" nem mesmo uma divisão marcada para cada etapa.

Escrevendo as primeiras cenas senti muita necessidade de "controlar" a câmera, que é um hábito que sempre tento abandonar escrevendo roteiros e geralmente não consigo. Acredito que a linguagem da imagem tem que ser sugerida (no caso, como roteirista e diretora) porque ela afeta muito a mensagem da cena e é algo que em outro contexto já foi ressaltado nesta

pesquisa mas repito aqui pela justificativa "[...] o *que* é dito está indissoluvelmente ligado à *maneira* por que é dito, e não pode ser dito de nenhuma outra maneira." (BECKETT apud ESSLIN, 2018. p.42). Isso não era algo que eu pretendia repetir adiante no roteiro mas achei que nesse primeiro momento era necessário. Em um primeiro tratamento este "controle" fez sentido, para auxiliar a minha visualização da história e dessas personagens mas eventualmente retornei ao roteiro e omiti essas sugestões porque me lembrei que o roteiro não existe só pra mim.

Adiante, criando aquilo que seria o Ato I, senti que estava começando a me perder dentro da história que eu mesma criei. Dando voltas e inventando coisas no meio da narrativa que eu já havia definido antes, tirando outras que adiante se mostram imprescindíveis para outras coisas acontecerem mais a frente. Chegando à cena 40 percebi como estava confuso este primeiro tratamento do roteiro e, principalmente, como ele estava caminhando para uma narrativa muito fechada em si mesma, sem espaço para a entrada dos resultados dos jogos. O que avalio, agora, como a situação em que eu me encontrava, era a de que eu parecia estar com um certo receio de que o filme se tornasse algo pouco inteligível e recorrendo a um didatismo, com medo de que o resultado parecesse um ensaio e não uma ficção. Talvez neste primeiro tratamento eu ainda estivesse também tentando "explicar" a narrativa pra mim mesma.

Ainda tentando organizar as ideias percebi que eu talvez estivesse deixando algumas coisas de fora, coisas que me apeteciam e que não estava incluindo justamente por esse receio. Pensei, então, que seria um desperdício não tentar aproveitá-las já que gostava delas. Resolvi então fazer novos cartões e tentar entender onde eles poderiam ser acomodados, algo que condiz com a metodologia que McKee propõe e que se demonstra útil em diferentes etapas. Dentro do processo de criação pode ser útil, às vezes, voltar atrás.

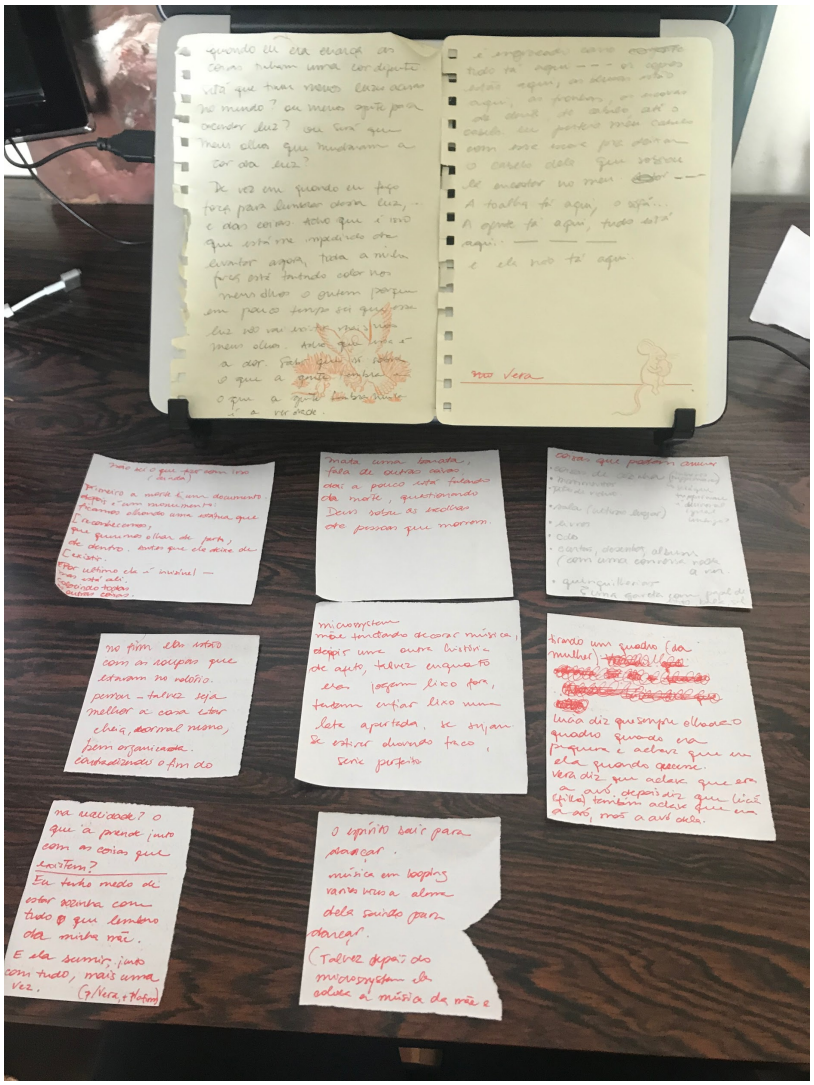


Figura 4: ideias sobressalentes.

Essa "pausa" na escrita para olhar ideias que estavam esquecidas foi muito produtiva pois as encontrei muito sinceras. Situações ou falas que eu não havia colocado no primeiro esboço do argumento porque não faziam parte da engrenagem principal da narrativa, e que, no fim, descobrir serem as pequenas coisas que eu queria dizer.

Uma sensação de desorganização nasce junto a essa pausa também. Com os cartões, as ideias soltas, o esboço do argumento e agora um primeiro tratamento do roteiro crescendo senti que tinha coisas demais em lugares demais. Escrever um roteiro é ir catando essas coisas em todos os lugares e trazendo pra ele. Contando que a história não perca o sentido é possível seguir em frente. Quer dizer, contando que a história, caso perca o sentido ainda fique interessante, tudo bem. Parte do processo criativo também é descobrir que a história que você achou que ia contar não é a melhor pois no caminho você descobre outra mais interessante ainda.

Me aproximando do final deste primeiro tratamento e, mesmo sem aplicar ainda a esta etapa, todos os jogos e referências que propus, me vi satisfeita com a base que criei.

Considerando que este memorial não comporta precisamente todos os dias de trabalho, e que estão suprimidos muitos dias de dúvida em relação ao que estava produzindo, é reconfortante chegar ao primeiro "final" do processo com um pouco de satisfação. Acredito que assim como a realidade é o ponto de início para a arte surrealista, e que o objetivo é encarar essa realidade e colocar sobre ela uma nova perspectiva, esse primeiro tratamento de roteiro vai me servir assim: como a realidade que reconheço e da qual saio para passear por outras perspectivas.

Recapitulando, portanto, neste primeiro tratamento do roteiro estavam contidas as ações e situações ordenadas em um esquema de causa e efeito, organizadas dentro de uma cronologia ou coerência temporal, e também das personagens, de seus arcos. A etapa seguinte foi uma de explorar os jogos e referências já selecionadas e juntar os resultados a essa base sólida que foi o primeiro tratamento. Relato, a partir de agora, a experiência individual de cada uma dessas aplicações. Considerando que até aqui já haviam sido aplicadas técnicas de escrita automática e elaboração onírica (mesmo não impedidas de serem aplicadas novamente) cito abaixo cada um dos jogos e referências utilizados ao lado do primeiro tratamento do roteiro estabelecido:

4.5. Jogos e referências

4.5.1. Aquilo que peguei emprestado de Alfred Jarry[136]

Para além do espírito mágico deste autor, o qual gostaria de carregar comigo não apenas neste processo criativo, mas em todos, acredito que existem certos pontos muito inspiradores nas criações de Jarry que quero incorporar nesse processo criativo. Seria anacrônico trazer que o desprezo de Jarry à narrativa realista e ao naturalismo na dramaturgia me serviriam diretamente mas é possível entender também que, talvez, desde a época de Jarry as convenções não tenham mudado muito e que seu espírito idiossincrático[137] pode me acompanhar ainda que não afete de forma radical a minha criação.

Retomar esse sentimento a essa etapa do memorial quer dizer muitíssimo ao meu processo criativo: segurar a base sólida de causa e consequência que construí no primeiro tratamento do roteiro e revirá-la em favor de que se intensifiquem as sensações e as imagens contidas na história em detrimento, talvez, da clareza da narrativa mas definitivamente em favor da experiência cognitiva e metafórica que a obra pode ter. Nas palavras do próprio Jarry, se

[136] Ver 3.1.

[137] O abandono das convenções espaço-temporais do teatro naturalista, uma infração dos princípios aristotélicos preservados pela tragédia clássica e da verossimilhança almejada pelo naturalismo. Uma redução dos procedimentos espaciais e temporais ao que, em última análise, são: meras convenções. (STAM, 1981. p.88).

referindo à Patafísica[138], mas que aqui bem se aplicam: "a natureza imaginária ou virtual das coisas como seriam vistas através da visão elevada da poesia, ou da ciência ou do amor podem ser aproveitadas e vividas como reais." (JARRY, 1996. p.22). Em outras palavras, se trata de tudo aquilo que é subjetivo, de sensações, muito mais do que de uma coerência pela própria coerência.

Desde o primeiro momento em que decidi escrever essa história, gostaria que este fosse um roteiro que pudesse falar de um tema muito comum e real, o luto, através das sensações, das incoerências e dos absurdos que podem existir ali se olharmos com a visão da poesia, do amor, citadas por Jarry. Vestir de exageros o cotidiano, exageros que ali existem de fato, mas talvez não venham à tona porque temos olhos voltados ao hábito. O que aprendi com todas essas referências foi a verdade de que aproximar o absurdo do habitual faz algo tremendo: intensifica ambos.

4.5.2. O que foi trazido do Teatro do Absurdo[139]

"A irracionalidade da experiência transferida ao palco" (HINCHLIFFE, 2018. p.1.). Retornando ao que aprendi com o Teatro do Absurdo, trago deles para meu roteiro a conclusão de que a vida é uma experiência irracional[140]. Demonstrar isso em um filme quer dizer que será feita a opção de não "mascarar[141]" essa realidade com artifícios de transparência de uma narrativa clássica, quer dizer, a vida não é sempre feita de causa e consequência, diálogos nem sempre fazem sentido dentro de um contexto específico, as experiências e organização temporal das situações nem sempre são ordenadas e traduzir isso a um roteiro é um trabalho que, na minha opinião, reforça o resultado das sensações que estão contidas na vida muito mais que sua moral.

Como ficou apontado no subcapítulo dedicado ao Teatro do Absurdo, busca-se nessas obras a concentração dos esforços dramáticos nas ações e nos objetos muito mais do que nas palavras, indo até uma comunicação que não está necessariamente baseada no verbo. Ao olhar para o primeiro tratamento do roteiro que tinha até então notei que ainda que eu tenha escolhido trazer diálogos no filme, neles estão contidos outros conflitos das personagens e que, de forma

---

[138] Ver notas 15 e 30.

[139] Ver 3.4.

[140] Trago novamente uma citação já feita para justificar uma afirmação que parece muito forte para não ser referenciada: “O Teatro do Absurdo desistiu de falar *sobre* o absurdo da condição humana; ele apenas o *apresenta* tal como existe - isto é, em termos de imagens teatrais concretas.” (ESSLIN, 2018. p.24)

[141] A realidade da aparência é desmascarada em favor da verdade da existência. (GOLL apud ESSLIN, 2018. p.321)

indireta, carregam consigo a temática do filme. O luto, a primeira camada de discurso do filme, fica, ao meu ver, impresso nos objetos, nas interações não verbais, no próprio espaço e no resultado que imagino para as imagens.

Sobre a questão do tema e a lida dos teatrólogos do absurdo para com ele, é preciso sublinhar que o contexto político e histórico em que eles e eu estamos inseridos são diferentes, bem como nossas reações, obviamente. Seus olhares para com a realidade são de total desapontamento para com os homens[142] e apesar de todos os pesares não sei se este é meu caso, ou melhor, não sei se este é meu estado de espírito enquanto estou escrevendo este roteiro. Acredito que me propus a pegar elementos que pudessem a agregar à minha criação e, assim sendo, nem todos irão me servir.

É um exercício extremamente difícil abandonar ou abstrair da forma como propõe o Teatro do Absurdo. Isso não significa, porém, que eu não esteja usando seus outros meios de *contar*, como o exagero ou a "tolice". Talvez eu as esteja utilizando sem o mesmo fim que os teatrólogos do absurdo, mas acho que isso nada mais é que um experimento com a linguagem, tanto a minha, a habitual, quanto com a deles, que já tem suas próprias tradições estabelecidas.

Independente do resultado deste experimento espero um dia conseguir largar tanto de um tema ao ponto de atingir esse absurdo "sem objetivo" mas ao mesmo tempo largar tão pouco do tema que terei de fazer um exercício intenso para dar a volta nele, como eles faziam.

É interessante também olhar para as coisas que tive, sim, intenção de fazer e questionar se fui capaz. Se as peças do absurdo não carregam consigo o propósito de levantar questões morais ou de valor: eu fui capaz de atingir esta postura dentro da forma como construí minha história? Fiz juízos de valor em meus subtextos? Será que dei importância demais a alguma situação ou personagem? Ou de menos - poderia ter exagerado mais? Um filme que não tem um vilão ou um perdedor tem menos chances de parecer conter uma lição de moral? Acho que as respostas para essas questões são as de que este roteiro não quis ser nada além de um vislumbre acerca do que seria possível em uma situação como a que ele mesmo apresenta, que não é comum, mas é banal. É real e intensificado, e também uma ficção mas o tempo todo verdade.

Olhando para este primeiro tratamento sinto que existia ainda a necessidade de retornar ao roteiro e aplicar aos diálogos a característica das palavras e conceitos familiares utilizados

[142] "Absurdo é aquilo que não tem objetivo… divorciado de suas raízes religiosas, metafísicas e transcendentais, o homem está perdido; todas as suas ações se tornam sem sentido, absurdas inúteis" (IONESCO apud ESSLIN, 2018. p.23)

de forma premeditadamente descontínua e desorganizada visando desestruturar o sentido convencional ao qual estou (estamos) habituada (habituados) para que se intensifiquem as contradições existentes na realidade. A esta altura, o que imaginei para os diálogos ainda estava muito explicativo, talvez, muito convencional em termos narrativos, com as personagens falando e atuando sobre seus conflitos de forma excessiva e talvez muito literal. Não gostaria que todos os diálogos e ações tivessem relevância para o enredo principal mas ao mesmo tempo ainda quero algo de realmente inteligível ali, pois como já disse, muito provavelmente não sou capaz de uma abstração tal qual a presente em Beckett e outras peças do absurdo.

Já aquilo que li de Ionesco[143], por exemplo, seus exageros que se dão através de objetos, os vi utilizados provavelmente como uma das peças fundamentais do conflito que construí nesta trama: neste primeiro tratamento minhas personagens se deparam com uma mão gigante, ficam afogadas em uma quantidade excessiva de lençóis e em uma devida homenagem a Ionesco, passam um tempo com muitas cadeiras. Além também da dilatação do tempo, característica de obras do Absurdo (TAVARES, 2015, p.21) que ocorre durante a narrativa do roteiro e o confinamento nos limites da casa materna, que como cita também Tavares, funciona também como simbologia à condição humana nas peças do absurdo (TAVARES, 2015. p.83) vejo que há referências que vêm bem aplicadas nesse tratamento do roteiro.

É algo interessante voltar ao primeiro tratamento depois de tanto ter estudado estes modelos de dramaturgia e notar que, ainda que não estivesse ocorrendo um esforço deliberado para tal, várias características daquilo que vim aprendendo com esta pesquisa estão tão claramente aplicados ao roteiro e suas intenções. Ainda, noto não só aqui, no Teatro do Absurdo, mas de igual forma em Jarry, no dadaísmo e no surrealismo um elemento que acho também extremamente relevante para este processo criativo: o abandono da lógica causal. Colocá-la em segundo plano na elaboração de uma narrativa significa não especificar o antes, o agora e o depois. Esta escolha, presente ou indicada em todos esses momentos artísticos e é algo que quero, indubitavelmente, trazer à minha narrativa.

> Na maior parte das convenções dramáticas, o público está sempre a perguntar: 'o que será que vai acontecer agora?'. No Teatro do Absurdo, o público enfrenta ações às quais falta motivação aparente, nos quais os personagens estão em fluxo constante e nas quais os acontecimentos estão nitidamente fora do campo da experiência racional. Aqui, também, o público pode perguntar: 'o que será que vai acontecer agora?', mas *qualquer* coisa poderá acontecer,

[143] Se a concisão é de auxílio a Beckett nesta tarefa, a Ionesco serve o exagero. A proliferação de objetos, que tomam, em suas peças, lugares tão ativos quanto os de protagonistas, é uma característica marcante do texto deste autor. Cadeiras, xícaras de café, mobília, cestos de ovos, um defunto que cresce até explodir uma casa: “Ela [a proliferação] expressa o horror do indivíduo ao ter de enfrentar a avassaladora tarefa de lidar com o mundo, sua solidão em face das proporções e duração monstruosa que ela assume”. (ESSLIN, 2018. p.131)

> de modo que a resposta não poderá ser elaborada segundo as leis comuns de probabilidade. [...] A pergunta mais importante aqui não é tanto o que será que vai acontecer depois, mas o que será que está acontecendo *agora?* (ESSLIN, 2018. p.358)

Ao olhar para o que havia produzido até aqui me perguntei: estou atingindo isso? Será que eu atinjo isso? Eu gostaria. Pensar sobre isso é também importante para o processo criativo: o que eu quero para o meu filme? Do que eu quero que meu filme fale? Como eu quero que meu filme fale? Do que quero *sinceramente* falar? Para essas perguntas devo citar uma passagem de Esslin sobre o Teatro do Absurdo que influencia não só em formas narrativas mas também em postura e, consequentemente, resultado:

> Não existe contradição entre teatro realista e não realista, ou entre o teatro objetivo e o subjetivo, mas apenas entre, por um lado a visão poética, a verdade poética e a realidade imaginativa, e por outro, a composição árida, mecânica, inerte e poeticamente falsa. Uma peça de tese escrita por um grande poeta como Brecht é tão verdadeira quanto a exploração de pesadelos particulares como *As cadeiras,* de Ionesco. E, paradoxalmente, uma peça de Brecht na qual a verdade do poeta tenha sido mais forte que a tese apresentada poderá ser *politicamente* menos eficaz que aquela mesma peça de Ionesco, que ataca os absurdos da sociedade educada e da conversa burguesa. (ESSLIN, 2018. p.364)

Os *pesadelos particulares*: acho que aí está minha resposta. E também na crença de sua eficácia em comunicar uma experiência que só depende de um ponto de vista para ser menos ou mais "real", menos ou mais política, menos ou mais objetiva.

A essa altura me senti satisfeita por notar o quanto estava aprendendo com todo o estudo realizado até ali. Sentindo que quanto mais sabia mais tinha a aprender, mas ao mesmo tempo sentindo que quanto mais sei mais livre sou para criar.

4.5.3. Tentando capturar o acaso com um jogo dadaísta[144]:

Se os jogos surrealistas querem abrir a imaginação (e para tal os uso), os jogos dadaístas querem se abrir para o acaso e negar a lógica. Mesmo dentro desta negação, porém, existe metodologia[145], uma tão clara que o jogo dadaísta foi chamado de receita.

A receita dadaísta é uma das muitas alternativas que estes artistas dão à dureza da realidade. O acaso, a desordem, o lúdico e o absurdo parecem ótimas, se não as únicas respostas cabíveis, ao assombro que essa época trouxe consigo. A receita dadaísta quer construir peças, poemas ou "demonstrações", como chamavam, a partir da realidade. Realidade que na "receita" é obtida através de jornais; e o método para o encontro do acaso, recortar, embaralhar e sortear

[144] Ver 3.2.
[145] The absence of system is still a system, but it is still better. (TZARA apud SOUPAULT, 2016. p.13).

dessa "realidade" o resultado dadaísta. Um resultado que se assemelha mais com a vida do que aquilo que se veste de realidade[146].

Para este processo criativo a primeira opção de realidade não foi a do jornal, mas a do próprio roteiro, a base sólida. O objetivo, em um primeiro momento, foi o de testar o que resultaria do embaralhar e aplicar no acaso, as imagens, objetos e situações que já existiam para a narrativa. Trago também uma noção dada por Burroughs[147] sobre as possibilidades que existem no rearranjo de coisas que já têm significado:

> Qualquer passagem narrativa ou qualquer passagem, digamos, de imagens poéticas está sujeita a um sem-número de variações, e todas podem ser interessantes e válidas por si mesmas. Uma página de Rimbaud cortada e rearranjada lhe dará imagens bastante novas. Imagens de Rimbaud - verdadeiras imagens de Rimbaud -, só que novas. (BURROUGHS *in* MAFFEI, 1988. p.142)

O método, dessa forma, foi testado para criar um diálogo e uma situação para o roteiro que partissem do próprio roteiro e que pudessem, depois ser testados ao lado do resto da narrativa. Em um segundo momento o método "puro" foi utilizado para criar um diálogo para as duas personagens, me utilizando mesmo de um jornal, para trazer elementos externos à narrativa de forma confusa e desordenada, ou seja, realizando de fato o jogo como ele "deve" ser jogado. Eis, novamente a receita, que neste processo criativo foi empregado para os todos os experimentos respectivamente:

> Pegue um jornal.
> Pegue a tesoura.
> Escolha no jornal um artigo do tamanho que você deseja dar a seu poema.
> Recorte o artigo.
> Recorte em seguida com atenção algumas palavras que formam este artigo e meta-as num saco.
> Agite suavemente.
> Tire em seguida cada pedaço um após o outro.
> Copie conscienciosamente na ordem em que elas são tiradas do saco.
> O poema se parecerá com você.
> E ei-lo um escritor infinitamente original e de uma sensibilidade graciosa, ainda que incompreendido do público.
> (TZARA, 1987. p.42)

Experimentos dadaístas 1 e 2 - O roteiro como o jornal. Criação de diálogo e situação:

---

[146] Seu argumento era que um poema tradicional (e o status enaltecido do poeta) era falso por sua própria natureza; era uma estrutura ordenada que fazia perfeito sentido. A vida, por outro lado, era aleatória e imprevisível. (GOMPERTZ, 2013. p.243)

[147] Autor este que realizava um processo similar à receita dadaísta, chamado de *cutup.* Os *cutups* de Burroughs consistiam em recortes de revistas, fotografias e palavras visando estabelecer novas relações entre imagens e consequentemente expandindo o campo de visão para a criação. (BURROUGHS *in* MAFFEI, 1988)

O primeiro ímpeto que tive de controlar neste primeiro experimento foi o de organizar as palavras recortadas em montinhos de adjetivos, substantivos, etc para formar frases claras e estruturadas porque isto seria exatamente o oposto do que propõe esse jogo. Me limitei apenas a separar três folhas em branco: uma para Lúcia, uma para Vera e uma para a situação. Do mesmo conjunto de palavras sorteei para as três e para a situação sorteei a esmo os nomes Vera e Lúcia apenas para saber quem fazia ou estaria presente na situação. Diante das possibilidades do acaso iniciei o primeiro jogo.

Passo 1: Pegue um jornal (o roteiro). Pegue a tesoura. Escolha no jornal um artigo do tamanho que você deseja dar a seu poema. Recorte em seguida com atenção algumas palavras que formam este artigo.

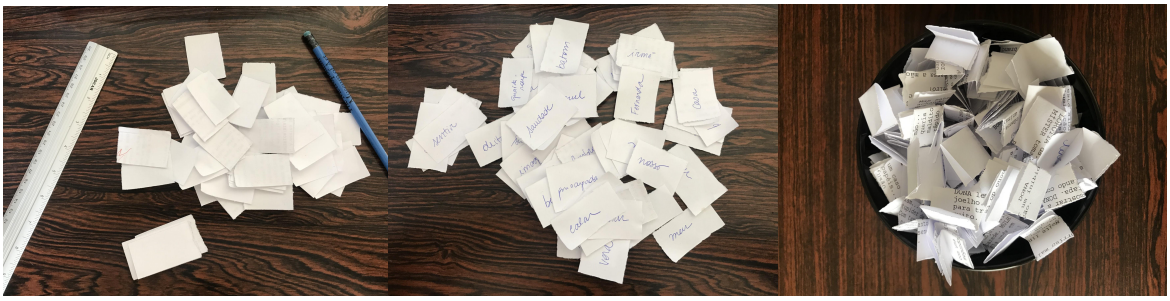


Figura 5: passagens do roteiro "recortadas".

Para essa etapa, como eu não tinha o primeiro tratamento do roteiro transcrito e impresso, resolvi cortar papéis de rascunho e copiar palavras do roteiro para eles, o que foi como recortar o roteiro de forma analógica.

Percebi, ao terminar de cortar e dobrar todos os papéis que escolhi realmente muitas palavras, ciente de que provavelmente não tiraria todas, mas achei importante trazer para o jogo uma variedade grande de palavras como substantivos, adjetivos, verbos, artigos, etc porque a escolha de pegar somente palavras presentes no roteiro já limita os resultados. Escrevi algumas repetidas também para intensificar o acaso caso esse acaso quisesse ser repetição. Me apoiei também na noção da escolha que estava fazendo aqui: "Lembre-se de que primeiro fiz uma seleção. De centenas de sentenças possíveis que poderia ter usado escolhi uma." (BURROUGHS *in* MAFFEI, 1988. p.146), no caso aqui, várias, porém no mesmo espírito.

Passo 2: [...] e meta-as num saco. Agite suavemente.

Figura 6: palavras no saco.

Passo 3: Tire em seguida cada pedaço um após o outro. Copie conscienciosamente na ordem em que elas são tiradas do saco.

Para o diálogo foi chegado a esse resultado:

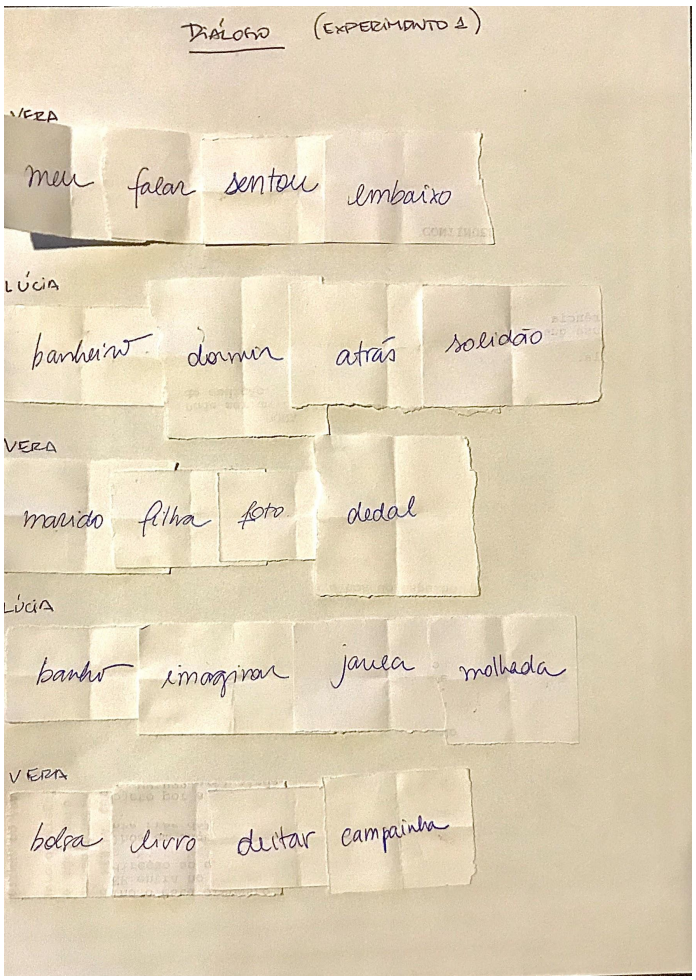


Figura 7: experimento dadaísta 1 - diálogo.

Transcrito, assim fica o diálogo:

VERA

Meu falar sentou embaixo.

LUCIA

Banheiro dormir atrás solidão.

VERA

Marido filha foto dedal.

LUCIA

Banho imaginar janela molhada.

VERA

Bolsa livro deitar campainha.

Para a situação esse foi o resultado:

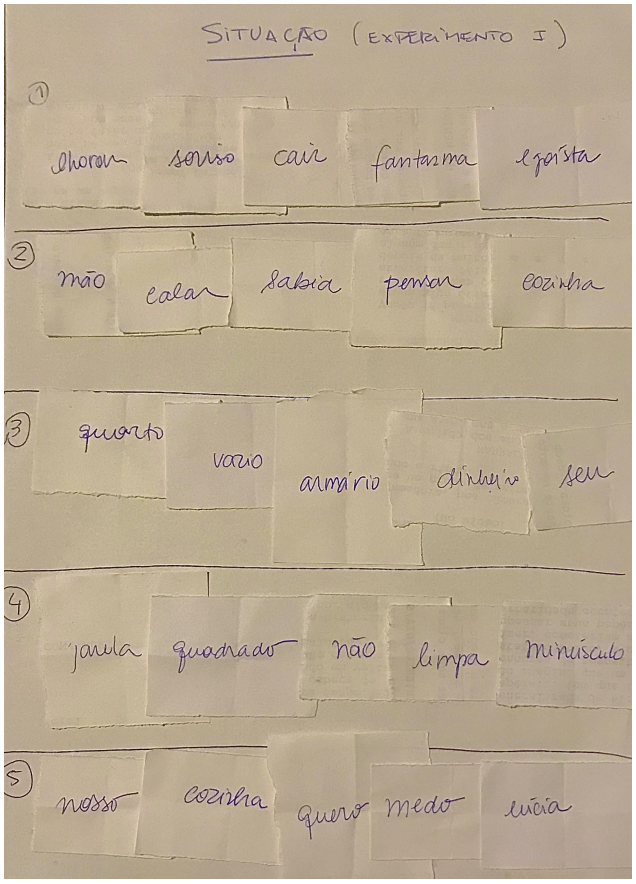


Figura 8: experimento dadaísta 1 - situação.

Transcritas, assim ficam as situações:

CENA 1
Chorou sorriso cair fantasma egoísta.
CENA 2
Mão calar sabia pensar cozinha.
CENA 3
Quarto vazio armário dinheiro sem.
CENA 4
Janela quadrado não limpa minúsculo.
CENA 5
Nosso cozinha quero medo Lúcia.

Bom, acho que era de se esperar que o resultado aqui seria totalmente anárquico, portanto essa pode ser uma boa hora para retornar a um ponto que fiz no início desse memorial: este trabalho consiste em experimentos para imaginar, para criar, tirando do dadaísmo, surrealismo, simbolismo e teatro do absurdo apenas posturas, espíritos, técnicas de criação, tentando encontrar formas de empregá-las dentro da concepção de um roteiro de ficção, sem o intuito de necessariamente atingir uma obra que possa ser dita dadá, surreal e assim por diante.

Encarar os resultados desse jogo torna possível o entendimento de que essas práticas não trazem respostas prontas, que o filtro da criação fica apenas renovado através deles mas ainda deve existir. O que os surrealistas diziam sobre arrumar o resultado adequando a gramática para que esta faça sentido: "Os jogadores podem concordar em pequenas mudanças [ao texto] para garantir consistência gramatical.[148]" (BROTCHIE, 1995. p.25), pode não ser exatamente o caso aqui, mas fica próximo: acredito que o caminho do olhar para o resultado dessas experiências seja o de uma análise que quer encontrar as imagens que eles evocam para, então, trazê-las para o roteiro.

Vejo que num poema, por exemplo, uma imagem como "um fantasma egoísta" faz sentido e soa muito bem. Para um filme, no entanto, para imagens e ações, o que eu faço para criar um fantasma egoísta? Gosto muito desse exercício que talvez eu possa entender como um adequar da "gramática" da palavra escrita para a palavra de cinema.

Diante dos diálogos, vi várias possibilidades de incorporação ao roteiro e considerei que poderia adotar posturas diversas, sem necessariamente entender que deveria transcrever o resultado do jogo à voz da personagem. Foram sorteadas ações dentro dos diálogos então uma das opções foi a de dar à personagem essa ação e fazer com que ela falasse dos outros elementos que estavam no resultado. Por exemplo, em "Banheiro dormir atrás solidão" me parece um caminho colocar Lúcia dormindo no banheiro porque queria ficar sozinha. Isso não quer dizer que eu teria essa cena necessariamente, mas que também é possível, em um diálogo, colocar Vera a comentar o fato de que Lúcia dormiu no banheiro e Lúcia responder que estava atrás de solidão. Ou pensar em um símbolo para essa solidão e colocar Lúcia, no banheiro, dormindo atrás dele. Foram muitos caminhos considerados mas acho que o importante é olhar para cada resultado e vislumbrar todas, procurando saber e imaginar qual se encaixaria melhor com o tom que já era inerente ao roteiro e/ou o que funcionaria melhor na tela.

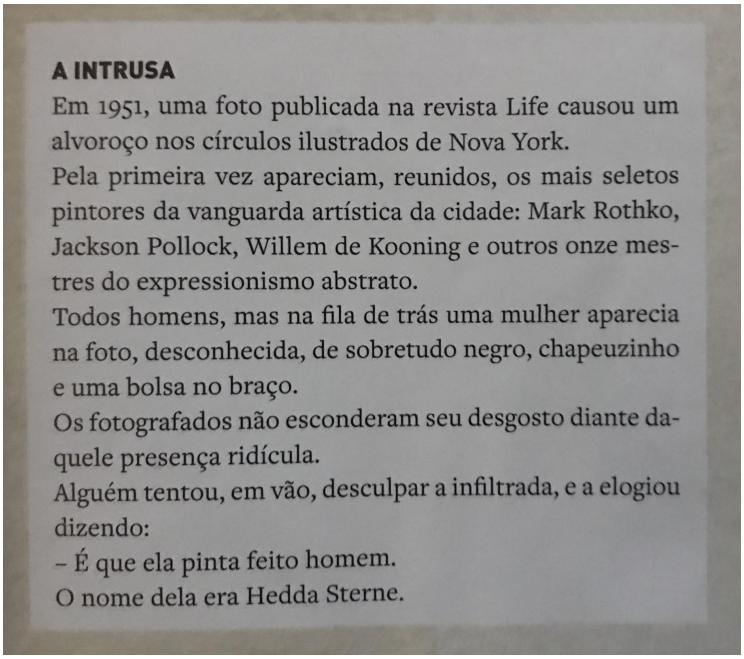
[148] Tradução nossa. No original: "Players may agree small changes to ensure grammatical consistency."

Uma imagem que me inspirou bastante foi "Banho imaginar janela molhada". É como se fosse um convite a imaginar o espaço da casa também como um personagem, como algo/alguém que também está de luto ou que personifica os sentimentos daquelas que estão ali dentro. Achei riquíssima e é algo que adicionei ao roteiro porque além de tudo acho uma imagem muito forte, uma janela chorando.

Experimento dadaísta 3 - Um jornal para a criação de um diálogo:

Achei por bem trazer a "realidade" pra dentro da ficção. Achei também importante fazer um teste com a técnica "pura". Aqui, portanto, o jornal é o jornal mesmo.

Passo 1: Pegue um jornal. Pegue a tesoura. Escolha no jornal um artigo do tamanho que você deseja dar a seu poema. Recorte o artigo.



A INTRUSA

Em 1951, uma foto publicada na revista Life causou um alvoroço nos círculos ilustrados de Nova York.

Pela primeira vez apareciam, reunidos, os mais seletos pintores da vanguarda artística da cidade: Mark Rothko, Jackson Pollock, Willem de Kooning e outros onze mestres do expressionismo abstrato.

Todos homens, mas na fila de trás uma mulher aparecia na foto, desconhecida, de sobretudo negro, chapeuzinho e uma bolsa no braço.

Os fotografados não esconderam seu desgosto diante daquele presença ridícula.

Alguém tentou, em vão, desculpar a infiltrada, e a elogiou dizendo:

– É que ela pinta feito homem.

O nome dela era Hedda Sterne.

Figura 9: artigo escolhido.
Fonte: *Revista Select,* São Paulo, ano 5, ed.28, p.54, 2016.

Para essa etapa e essa forma "pura" de jogar o jogo escolhi, entre muitas opções, um texto escrito por Eduardo Galeano e impresso em uma revista chamada Select e eu acho que escolhi porque gostei das palavras. Não é bem uma notícia e não é bem um jornal, mas não sei, olhei para as notícias em jornais e achei as coisas muito duras comparadas com o que eu estava querendo criar. É como já mencionei, de Burroughs: ainda que eu esteja jogando com o acaso sempre há escolhas sendo feitas e isso interfere no resultado (BURROUGHS *in* MAFFEI, 1988. p.146).

Passo 2: Recorte em seguida com atenção algumas palavras que formam este artigo e meta-as num saco. Agite suavemente.

Figura 10: palavras do artigo recortadas.

Recortei, em seguida, palavras que escolhi do artigo, sem pensar muito no roteiro, mas pensando em mim e em uma frase contida na "receita" de que o resultado do poema, no final, iria "se parecer" comigo. Tão pequenininhas as palavras, quase sumiam enquanto eu ia recortando, mas foi uma tarefa mais interessante do que a de usar as palavras do roteiro, devo sublinhar: me coloquei em contato com um vocabulário que não é o meu e isso pode ser um sinal de que jogar o jogo da forma "pura" é melhor maneira de trabalhar, de fato. O objetivo todo é livrar a ideia do hábito. A palavra "intrusa" me chamou muito a atenção e é uma que não usei no roteiro, sendo que uma das personagens passa essa sensação, a de achar que sua antagonista é uma intrusa ali. Só essa etapa do recortar já me trouxe muitas ideias.

Passo 3: Tire em seguida cada pedaço um após o outro. Copie conscienciosamente na ordem em que elas são tiradas do saco.

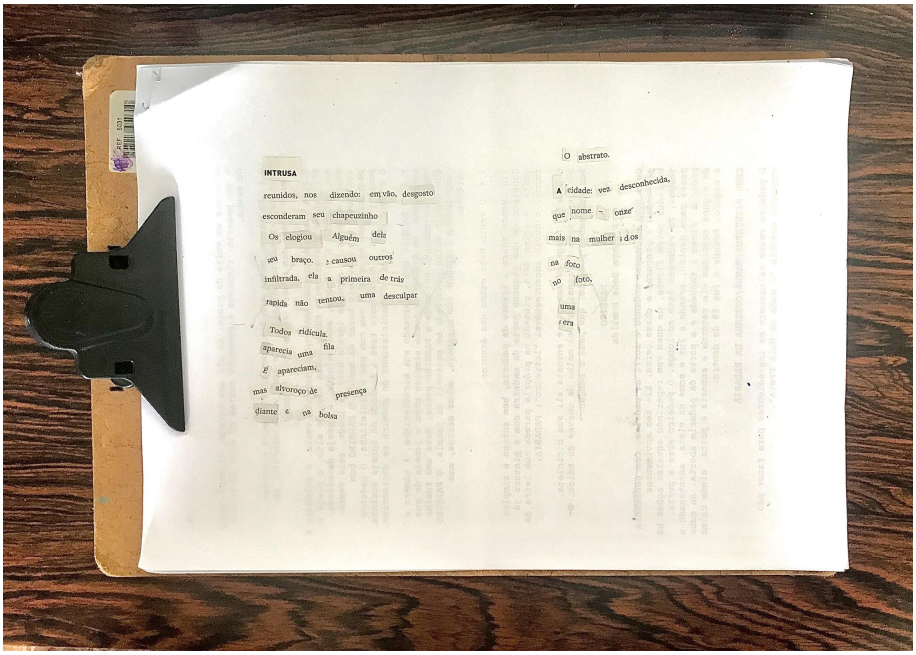


Figura 11: experimento dadaísta 2 - poemas.

Resolvi ir colando as palavras ao invés de copiar para não esquecer que essas palavras não eram minhas. À medida que ia fazendo o sorteio não conseguia acreditar nas coincidências, no acaso, nestes resultados improváveis e verdadeiros. Primeiro, o fato do título do texto sair como a primeira palavra. Será porque o papel era maior? Ou, realmente, o acaso trabalha bem? Em segundo lugar, as construções das frases, muito bem feitas: "A cidade: vez desconhecida" eu realmente não teria escrito isso sozinha. Abaixo, transcritos, levemente modificados para fazer sentido gramatical, e comentados, os resultados dos poemas:

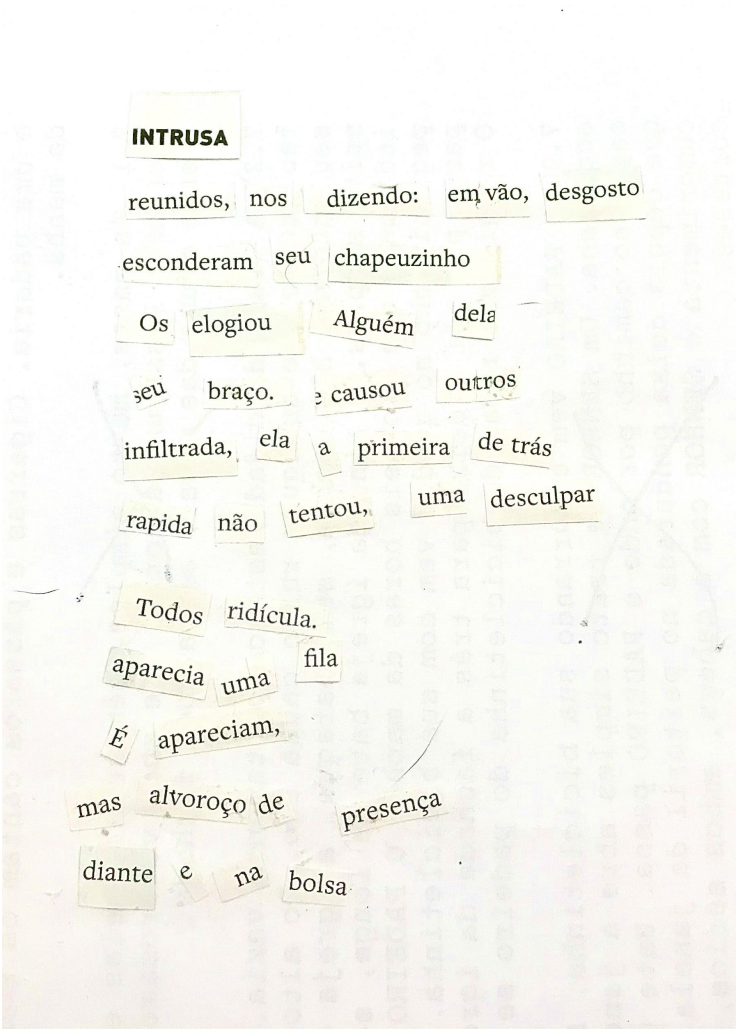


Figura 12: experimento dadaísta 2 - poema 1.

Intrusa
Reunidos, nos dizendo: em vão, desgosto!
Esconderam seu chapeuzinho.
Nos elogiou alguém dela:
"seu braço causou outros".
Infiltrada, ela, a primeira de trás,
rápida, não tentou uma desculpa:

Todos ridículos.
Aparecia uma fila, é, apareciam,
Mas o alvoroço da presença
estava diante
e na bolsa.

As imagens que encontrei nesse texto são fortíssimas. Me entregam tantas ideias mais para o que colocar no roteiro. "Seu braço causou outros" e "o alvoroço da presença estava diante e na bolsa" são imagens que evocam muitas outras e querem dizer muito, principalmente lado a lado com a narrativa que eu estava tentando criar. A presença dessa mãe que não está mais ali está ao mesmo tempo em todas as coisas, grande, ocupando a casa toda mas também em todas as coisas pequenas, como uma bolsa. Pode também querer dizer que essas duas personagens querem guardar a presença da mãe na forma de objetos, como coisas que cabem numa bolsa, e fazem isso de forma desordenada, em alvoroço.

Questões como: "eu posso estar indo longe demais nas interpretações?" E "estou perto demais do processo para perceber?" Começaram a aparecer e a solução foi a de guardar essas palavras e olhar para elas ao lado do roteiro tentando entender onde elas cabiam, o quanto eu deveria expandir ou encolher dessas imagens evocadas para que elas não só existissem na narrativa mas também fizessem parte dela.

Ao segundo poema:

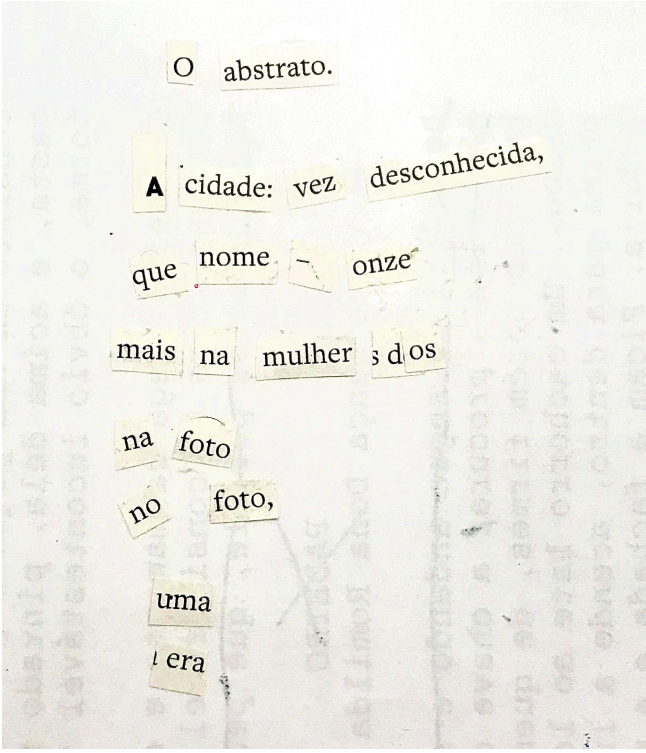


Figura 13: experimento dadaísta 2 - poema 2.

O abstrato
A cidade: vez desconhecida.
Que nome! Onze.
Mais na mulher:
na foto, na foto.
Uma
era.

Olhando para os dois poemas a sensação que tive era a de que cada um desses dois poemas parecia ser correspondente a uma das personagens. O poema 1, dramático e cheio de palavras fortes, sinto que pertence à boca de Lúcia e lendo o roteiro em anexo talvez o leitor compartilhe dessa opinião. Este segundo poema, quase quieto, com palavras repetidas e estáticas, sinto que só poderiam ter nascido da personagem Vera. Mais uma vez me vi impressionada com a potência do acaso.

A conclusão aqui é a percepção de que tendo chegado a resultados que são poemas e não cenas, situações ou um diálogos, trouxe consigo uma sensação de liberdade para manejá-los visando que eles se tornassem o mais agradável para o roteiro que já existia vindo de outras lógicas. Vi a possibilidade colocar o espírito desses poemas nas bocas das personagens e na casa por elas ocupada. Eu gostaria de ter conseguido fazer essa transferência sem alterar os poemas mas achei que o resultado disso não teria combinado com a proposta que vim construindo até aqui, a de ter os jogos como um ponto de partida para o que eu imagino e não o destino final. Durante o processo de pensar essas palavras para o roteiro senti como se estivesse fazendo uma adaptação.

4.5.4. Jogos surrealistas: livrar as palavras[149]

Identifico uma característica de coletivo muito maior nos jogos surrealistas do que no dadaísta. Geralmente trabalho sozinha durante meu processo de criação, com contatos limitados e, por isso, preferi testar meu comportamento diante deste convite ao outro antes de qualquer uso dos jogos surrealistas visando incorporação de fato à narrativa. Foi um teste limpo, com resultados que não utilizei no roteiro mas que me auxiliou a entender a dinâmica da prática e também a pensar no que fazer com os resultados. Com isso em mente, me reuni com um grupo de amigos e os convidei a jogar. A primeira coisa que percebi foi que eu precisava explicar demais o que aconteceria ali. O que me parece é que por uma crença comum (talvez deste grupo

[149] Ver 3.3.

específico), as pessoas enxergam os jogos surrealistas como algo que traz consigo uma resposta para todas as coisas ao mesmo tempo que não traz respostas para nada.

O que parece é que todos ali achavam que os surrealistas e os dadaístas brincavam por brincar, como crianças talvez, sem um objetivo e que o "resultado" dos jogos poderia ser aplicado a qualquer coisa. Este primeiro processo envolvendo outras pessoas foi muito confuso. Quis criar um ambiente amigável onde jogar não era necessariamente uma obrigação e contei a eles sobre o projeto, a narrativa desenvolvida até então, mas disse que naquele dia brincaríamos como eles achavam que os surrealistas faziam: sem objetivos especificados.

Expliquei que uma das funções desses jogos era a de servir de alongamento para a imaginação, um empurrão, para que livrássemos nossa linguagem e nossas ideias do hábito, das palavras que usamos no cotidiano, para encontrarmos outras formas de olhar para o comum, para a realidade, e então aplicar esse novo olho naquilo que podemos produzir enquanto arte ou mesmo na vida.

> Com efeito 'todos esses métodos - e muitos outros - não eram e nem são exercícios gratuitos de caráter estético. Seu propósito é subversivo: abolir esta realidade que uma civilização vacilante nos impôs como unicamente verdadeira.' (PAZ apud BRETON, 1985. p. 17)

Foi interessante dividir essas informações e entendimentos com outras pessoas porque explicar a eles foi como explicar a mim mesma também. Achar palavras novas para falar de uma coisa que já falei tantas vezes. E não é essa a proposta?

O que acontece é que deu certo até certo ponto. Para a minha surpresa os jogos renderam boas imagens mas eventualmente a noite parecia algo como terapia em grupo. Parece que libertar a linguagem ou talvez a atmosfera de jogo deixou as pessoas muito à vontade. Uma nota: eu conhecia todos mas nem todos se conheciam entre si - quatro mulheres e quatro homens estavam presentes. Como foi uma noite de teste aprendi alguma coisa de como conduzir essas atividades e foi interessante também a resposta destes indivíduos presentes, que apreciaram as imagens criadas em grupo.

Feito este teste e já tendo exercitado e mencionado anteriormente a escrita automática e a elaboração onírica dentro deste processo criativo aqui relatado, passo agora ao relato sobre os resultados dos jogos surrealistas que apliquei a essa narrativa.

Os experimentos, que aqui são chamados de jogos e não mais receitas, são norteados pelo fio condutor da escrita automática e são bases aplicáveis à criação de narrativas ou obras que visam libertar tanto o autor, quanto o receptor da razão que cerca a imaginação e, por consequência, a própria interpretação.

Jogar os jogos e estar procurando neles respostas prontas, na minha opinião não é o caminho certo. Acredito que, em primeiro lugar, os jogos servem para que eu me abra, para que meus pensamentos façam um alongamento: os resultados dos jogos não são o fim, são o caminho. Encarando as coisas dessa forma percebi minha criação se desdobrando com mais liberdade, mais flexibilidade. Ainda, é sempre bom lembrar que eu sou a responsável pelo roteiro, portanto eu sou a pessoa que deve ir atrás das imagens e trabalhá-las então não devo colocar responsabilidades nesses atividades, mas em mim. Além de tudo, é muito bom me deparar com os resultados e pensar: o que posso fazer com isso? No que essa frase aparentemente sem sentido pode contribuir com meu filme, com sua organização, com seu tom, com sua narrativa, personagens e situações?

Com tudo isso em mente passo ao relato do primeiro jogo, o mais conhecido jogo surrealista, "*Cadavre Exquis*": um jogo de sequência para ser jogado com outros participantes. Ao longo desse processo todo joguei este jogo muitas vezes com pessoas de diferentes idades e com propósitos diferentes, isto é, joguei mas nem sempre com o direcionamento de aplicação no roteiro. Joguei para me familiarizar com o jogo, para entender da dinâmica com outros e para chegar a questões como as que cheguei e relatei no parágrafo acima.

Das instruções para o jogo:

Cadáver Exquisito: Os jogadores se reúnem em torno de uma mesa e escrevem, um por vez em uma folha de papel, um artigo definido ou indefinido e um adjetivo, tendo certeza de que seus vizinhos não vêem. As folhas são dobradas para que fiquem escondidas as palavras e passadas para o jogador seguinte. Cada jogador, então, escreve um substantivo, o esconde, e o processo é repetido com um verbo, outro artigo definido ou indefinido e um adjetivo, e finalmente outro substantivo. O papel é desdobrado e as frases são lidas. Os jogadores podem concordar sobre pequenas mudanças para garantir consistência gramatical. Esta é a versão mais simples do jogo, estruturas mais complexas de frases podem ser acordadas previamente. (BROTCHIE, 1995. p.25)

Partindo dessas instruções testei três formas do jogo.

Experimento surrealista 1:

Cadáver Exquisito jogado na forma "pura".

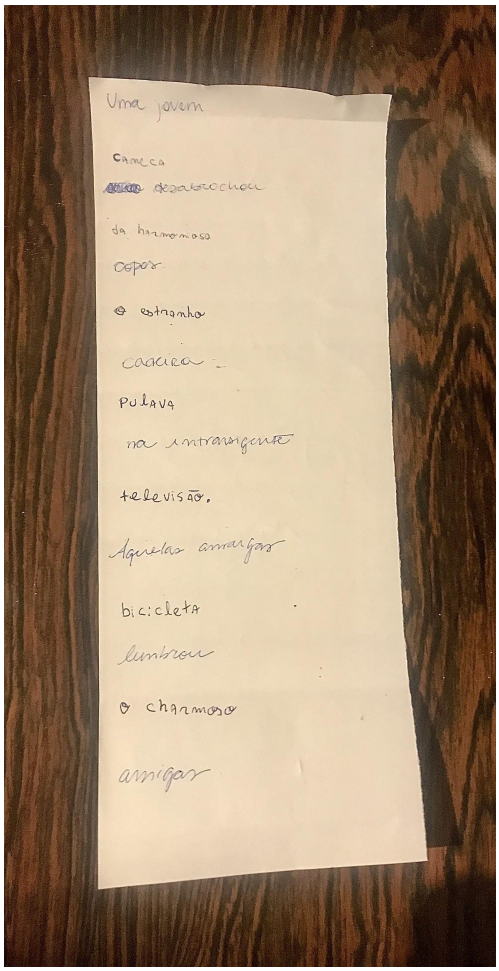


Figura 14: experimento surrealista 1 - cadáver exquisito puro.

O jogo foi realizado segundo as regras, utilizando a estrutura gramatical e dinâmica propostas e utilizando a escrita automática para a "escolha" das palavras. Com as devidas adequações gramaticais, aqui está o resultado transcrito:

Uma jovem caneca desabrochou dos harmoniosos copos.

A estranha cadeira pulava na intransigente televisão.

Aquelas amargas bicicletas lembraram dos charmosos amigos.

Esta foi a primeira das atividades de jogo realizada neste dia e serviu para familiarizar os jogadores com a dinâmica. Algo que acredito ser de muita relevância é o fato de que a escrita pode ser automática mas a recepção dos resultados nunca deve ser. É rico olhar para os resultados e pensar que deles existem muitas imagens possíveis. Quem eram os charmosos amigos das bicicletas? Por qual motivo estariam amargas? Como funciona a memória das bicicletas? Foram deixadas de lado ou só estão estacionadas?

Olhando para todas essas perguntas e para essas imagens fecundas que surgem do Cadáver Exquisito "puro" concebi o experimento 2, que acredito ser adequado a esse processo criativo que tem um fim específico: expandir e enriquecer nossa narrativa.

Experimento surrealista 2:

Cadáver Exquisito levemente modificado.

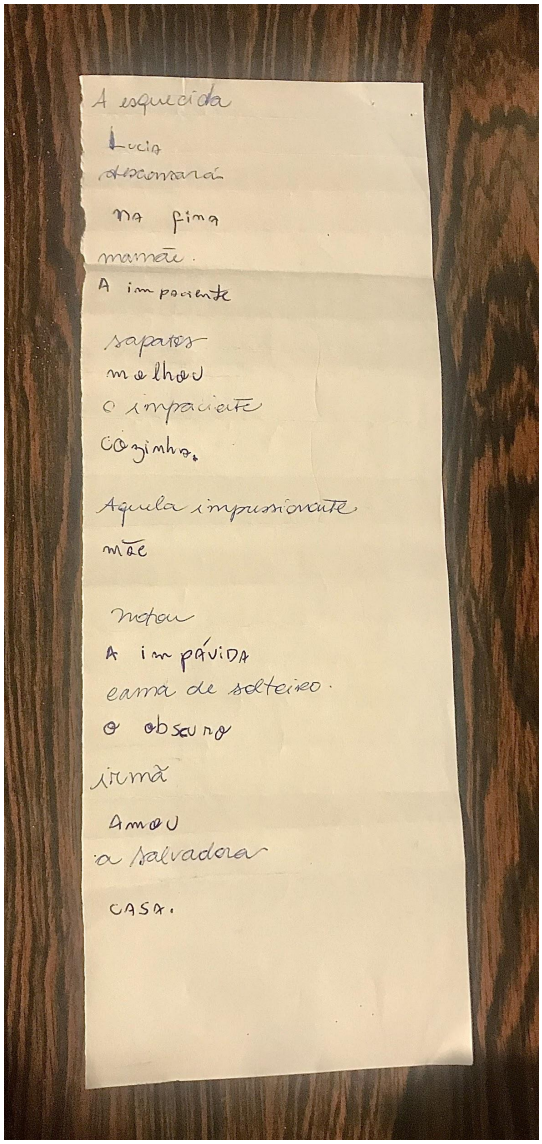


Figura 15: experimento surrealista 2 - cadáver exquisito levemente modificado.

Para esse experimento foram mantidas as estruturas de frase propostas no jogo "puro" mas sugeri aos jogadores que quando fosse pedido o substantivo que colocassem Vera, Lúcia ou mãe mas não de forma obrigatória. Pensei que como resultado talvez fosse possível enxergar novas ações ou sentimentos para essas personagens que eu não tivesse pensado de forma consciente. Eis o resultado transcrito e organizado gramaticalmente:

A esquecida Lúcia descansará na fina mãe.

Os impacientes sapatos molharam a impaciente cozinha.

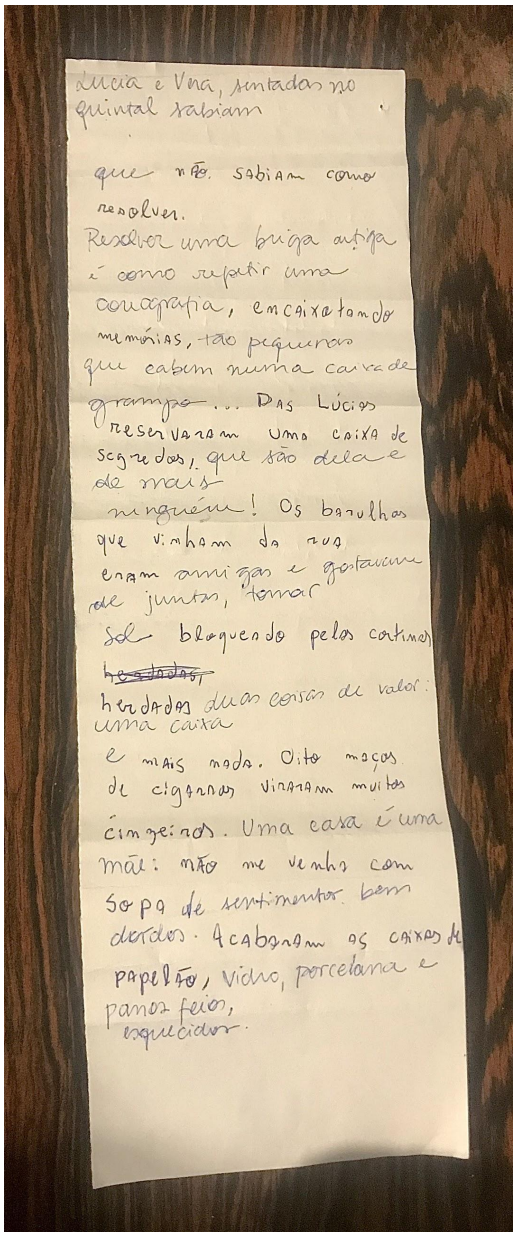
Aquela impressionante mãe notou a impávida cama de solteiro.

A obscura irmã amou a salvadora casa.

Achei interessante notar a sensação de que a presença da mãe está forte ali, como se ela fosse uma terceira personagem em cena. Enquanto entendo que de certa forma ela está, para o roteiro, de forma objetiva ela não está (está morta). Vendo todos esses resultados, porém, me questiono acerca disso. O que seria a presença dessa mãe dentro do roteiro? Como mostro isso? Se não me rendeu imagens exatamente, esse experimento me rendeu essa reflexão. "A esquecida Lúcia descansará na fina mãe": como solucionar essa imagem para dentro de um filme? O que fazer com ela? Será que transformadas a imagem, essas palavras terão outro significado?

Experimento surrealista 3:

Cadáver Exquisito modificado.


Lucia e Vina, sentadas no quintal sabiam

que não sabiam como resolver.
Resolver uma briga antiga é como repetir uma
oncografia, encaixotando memórias, tão pequenas
que cabem numa caixa de grampo... Das Lúcias
reservaram uma caixa de segredos, que são dela e de mais
ninguém! Os barulhos que vinham da rua
eram amigas e gostavam de juntas, tomar
sol bloqueado pelas cortinas
~~herdadas~~
herdadas duas coisas de valor:
uma caixa
e mais nada. Oito maços
de cigarros viraram muitos
cinzeiros. Uma casa é uma
mãe: não me venha com
sopa de sentimentos bem
dados. Acabaram as caixas de
papelão, vidro, porcelana e
panos feios,
esquecidos.

Figura 16: experimento surrealista 3 - cadáver exquisito modificado.

Para esse experimento foi sugerida uma estrutura de construção um pouco diferente daquela presente nas instruções, seguindo porém uma outra regra, a de um acordo comum sobre sentenças mais complexas. Adotamos o processo de escrever livremente e deixar uma palavra amostra para o próximo jogador, com ou sem pontuação. Ainda, em um esforço similar ao dos experimentos dadaístas 1 e 2, quis tentar aqui trazer o universo do roteiro já criado como realidade, ou seja, como ponto de partida para o jogo. Contei aos jogadores a premissa da narrativa, os nomes das personagens e citei brevemente alguns objetos relevantes para a trama. Eis o resultado transcrito e organizado para acomodar a gramática:

Lúcia e Vera, sentadas no quintal, sabiam que não sabiam como resolver. Resolver uma briga é como repetir uma coreografia, encaixotando memórias, tão pequenas que cabem numa caixa de grampo… Das Lúcias reservaram uma caixa de segredos, que são dela e de mais ninguém! Os barulhos que vinham da rua eram amigos e gostavam de, juntos, tomar sol (bloqueado pelas cortinas herdadas). Duas coisas de valor: uma caixa e mais nada. Oito maços de cigarro viraram muitos cinzeiros. Uma casa é uma mãe. Não me venha com sopa de sentimentos bem doídos. Acabaram as caixas de papelão, de vidro, porcelana e panos feios, esquecidos.

O jogo assim jogado trouxe como resultado conjuntos muito coesos, de imagens que surgem com muita força e de fácil transferência ao material fílmico ainda que dentro dessas transferências ocorressem indubitavelmente transformações em seus significados. É um exercício rico para a criação mas também estou sendo levada à reflexão de que deve ter um equivalente para esses jogos dentro da montagem, se pensando em cinema. Uma coisa ao lado da outra se transforma em x, essa mesma coisa ao lado de outra se transforma em y e assim por diante. Como bem apontado na entrevista de Burroughs, um processo como o *cutup* é "análogo à montagem cinematográfica, consistindo na justaposição de materiais diversos numa nova estrutura que altera o significado de cada um deles, em função do novo contexto" (KNICKERBOCKER *in* MAFFEI, 1988. p.134). Diante de meus olhos, esses jogos realizados até então se demonstram como o encontro de muitos contextos, o meu, o da minha imaginação, o das minhas referências e consequentemente o das minhas escolhas e, respectivamente, as imaginações e referências das pessoas que escreveram os artigos recortados e/ou das pessoas com as quais joguei.

Retornando à análise do resultado deste jogo percebo também a presença de sensações, coisas que seriam muito subjetivas dentro de um filme: "sabiam que não sabiam como resolver", "encaixotando memórias tão pequenas que cabem numa caixa de grampo". É importante observar essas palavras que juntas, e na boca das personagens, correriam um grande risco de cair no clichê e é preciso um esforço para talvez desdobrar essas palavras em outras

possibilidades, como "memórias pequenas" ser algo como uma lembrança banal, ligada a um objeto também banal, muito mais do que apenas transferir essa frase a um diálogo (o que foi tentador).

O que encontrei de mais compensador em todo esse processo é poder olhar para palavras e não encerrá-las em apenas um significado, pelo contrário, procurar outros muitos, observar possíveis ramificações e constatar que todo resultado possível saiu da realidade por mais longe que tenha ido.

O próximo experimento surrealista realizado é um jogo de nome "Para fazer uma história surrealista", um jogo que está na categoria de jogos de linguagem. A técnica se parece muito com a da receita dadaísta, na qual o jogador deve recortar de uma notícia o material de sua criação, com uma diferença essencial: se na receita dadaísta quem definia o resultado era o acaso, aqui quem define é o jogador, que deve cortar e colar de acordo com suas vontades. A semelhança entre os métodos e também essa essencial diferença foram um fator decisivo na escolha deste jogo para que pudesse haver uma comparação entre o grau de influência do acaso e do jogador nas duas técnicas diferentes, e o quanto disso pode ser utilizado dentro do processo de criação do roteiro.

As instruções para o jogo são simples e diretas: "Pegue um jornal, revista ou livro: corte e cole à vontade." (BROTCHIE, 1995. p.39)

Foram realizadas aqui duas rodadas do jogo, como foi feito com o jogo dadaísta: uma com recortes do roteiro (experimentos dadaístas 1 e 2) e outra com recortes de um artigo (experimento dadaísta 3).

Experimento surrealista 4:

"Para fazer uma história surrealista" com recortes do roteiro.

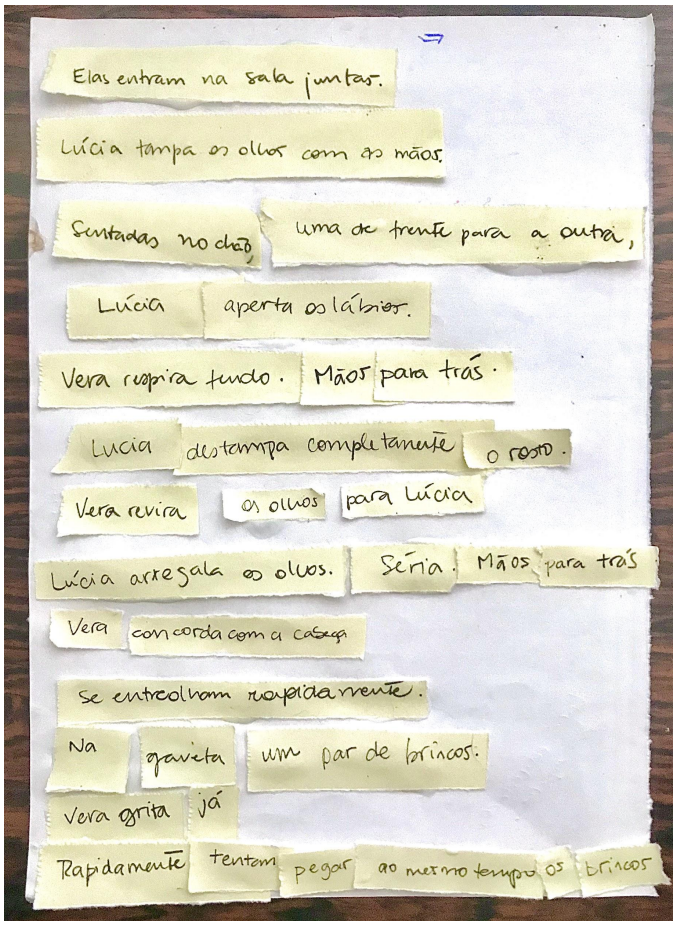


Figura 17: experimento surrealista 4 - para fazer uma história surrealista (a partir do roteiro).

A primeira sensação que tive com esse experimento foi o de estar sendo repetitiva. No início do processo não me senti criando nada, e sim reciclando coisas que eu já tinha feito. Eventualmente, porém, notei que este estava sendo um exercício de criar dentro das regras e posturas inventadas para as personagens mas de uma forma nova. Olhando as palavras e frases a procura de fragmentos, sem olhá-las como um todo, encontrei novas possibilidades de explorar o universo e essas personagens que já existiam. O resultado foi uma cena que se enquadra no contexto geral do roteiro mas que eu não tinha até agora, uma interação entre as personagens que é triste mas engraçada. Eis o resultado transcrito:

CENA 1

Elas entram na sala juntas. Lúcia tampa os olhos com as mãos. Sentadas no chão, uma de frente para a outra. Lúcia aperta os lábios. Vera respira fundo. Mãos para trás. Lúcia destampa completamente o rosto. Vera revira os olhos para Lúcia. Lúcia arregala os olhos. Séria. Mãos para trás. Vera concorda com a cabeça. Se entreolham rapidamente. Na gaveta um par de brincos.

VERA

Já!

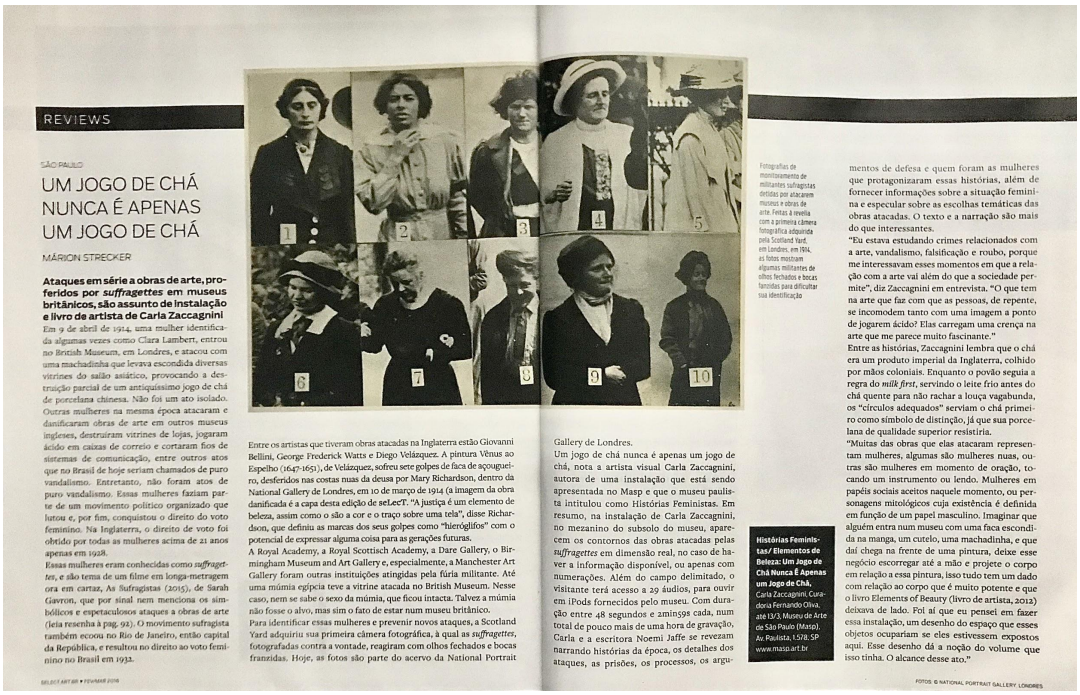
Rapidamente tentam pegar ao mesmo tempo os brincos.

Algo que não me surpreendeu aqui é o fato de o resultado deste experimento ter sido muito mais inteligível do que o resultado obtido no experimento dadaísta 1. Pude construir ações que são novas por justaposição ou proximidade com outras que já existiam, reforçando a noção de realidade como ponto de partida para a criação. Ainda que o resultado não tenha sido surpreendente ou necessariamente fantástico, o exercício se demonstrou frutífero pois serviu como uma forma de rearranjar tudo aquilo que eu já tinha. Vejo que esta lógica se assemelha muito à montagem de um filme: você tem tudo aquilo que está pronto e reorganiza esses fragmentos podendo criar um novo sentido[150], encontrar coisas novas - que não irão muito longe de seu material de origem, mas podem mudar drasticamente.

A ideia deste duelo silencioso entre as personagens não tinha ainda me ocorrido mas achei um resultado riquíssimo e devo sublinhar que não teria chegado (como, de fato não havia chegado) até ele sem uma dinâmica como essa, que me deixou aberta e alongou minha imaginação, talvez pelo formato lúdico do jogo, talvez pelo contato com fragmentos e, com certeza, pela nova perspectiva que essas ações trouxeram ao meu olhar.

Experimento surrealista 5:

"Para fazer uma história surrealista" com recortes de um artigo, jogado da forma "pura".



REVIEWS

SÃO PAULO

UM JOGO DE CHÁ NUNCA É APENAS UM JOGO DE CHÁ

MÁRION STRECKER

Ataques em série a obras de arte, proferidos por *suffragettes* em museus britânicos, são assunto de instalação e livro de artista de Carla Zaccagnini

Em 9 de abril de 1914, uma mulher identificada algumas vezes como Clara Lambert, entrou no British Museum, em Londres, e atacou com uma machadinha que levava escondida diversas vitrines do salão asiático, provocando a destruição parcial de um antiquíssimo jogo de chá de porcelana chinesa. Não foi um ato isolado. Outras mulheres na mesma época atacaram e danificaram obras de arte em outros museus ingleses, destruíram vitrines de lojas, jogaram ácido em caixas de correio e cortaram fios de sistemas de comunicação, entre outros atos que no Brasil de hoje seriam chamados de puro vandalismo. Entretanto, não foram atos de puro vandalismo. Essas mulheres faziam parte de um movimento político organizado que lutou e, por fim, conquistou o direito do voto feminino. Na Inglaterra, o direito de voto foi obtido por todas as mulheres acima de 21 anos apenas em 1928.

Essas mulheres eram conhecidas como *suffragettes*, e são tema de um filme em longa-metragem ora em cartaz, As Sufragistas (2015), de Sarah Gavron, que por sinal nem menciona os simbólicos e espetaculosos ataques a obras de arte (leia resenha à pag. 92). O movimento sufragista também ecoou no Rio de Janeiro, então capital da República, e resultou no direito ao voto feminino no Brasil em 1932.

Entre os artistas que tiveram obras atacadas na Inglaterra estão Giovanni Bellini, George Frederick Watts e Diego Velázquez. A pintura Vênus ao Espelho (1647-1651), de Velázquez, sofreu sete golpes de faca de açougueiro, desferidos nas costas nuas da deusa por Mary Richardson, dentro da National Gallery de Londres, em 10 de março de 1914 (a imagem da obra danificada é a capa desta edição de *select*). "A justiça é um elemento de beleza, assim como o são a cor e o traço sobre uma tela", disse Richardson, que definiu as marcas dos seus golpes como "hieróglifos" com o potencial de expressar alguma coisa para as gerações futuras.

A Royal Academy, a Royal Scottisch Academy, a Dare Gallery, o Birmingham Museum and Art Gallery e, especialmente, a Manchester Art Gallery foram outras instituições atingidas pela fúria militante. Até uma múmia egípcia teve a vitrine atacada no British Museum. Nesse caso, nem se sabe o sexo da múmia, que ficou intacta. Talvez a múmia não fosse o alvo, mas sim o fato de estar num museu britânico.

Para identificar essas mulheres e prevenir novos ataques, a Scotland Yard adquiriu sua primeira câmera fotográfica, à qual as *suffragettes*, fotografadas contra a vontade, reagiram com olhos fechados e bocas franzidas. Hoje, as fotos são parte do acervo da National Portrait Gallery de Londres.

Um jogo de chá nunca é apenas um jogo de chá, nota a artista visual Carla Zaccagnini, autora de uma instalação que está sendo apresentada no Masp e que o museu paulista intitulou como Histórias Feministas. Em resumo, na instalação de Carla Zaccagnini, no mezanino do subsolo do museu, aparecem os contornos das obras atacadas pelas *suffragettes* em dimensão real, no caso de haver a informação disponível, ou apenas com numerações. Além do campo delimitado, o visitante terá acesso a 29 áudios, para ouvir em iPods fornecidos pelo museu. Com duração entre 48 segundos e 2min59s cada, num total de pouco mais de uma hora de gravação, Carla e a escritora Noemi Jaffe se revezam narrando histórias da época, os detalhes dos ataques, as prisões, os processos, os argumentos de defesa e quem foram as mulheres que protagonizaram essas histórias, além de fornecer informações sobre a situação feminina e especular sobre as escolhas temáticas das obras atacadas. O texto e a narração são mais do que interessantes.

"Eu estava estudando crimes relacionados com a arte, vandalismo, falsificação e roubo, porque me interessavam esses momentos em que a relação com a arte vai além do que a sociedade permite", diz Zaccagnini em entrevista. "O que tem na arte que faz com que as pessoas, de repente, se incomodem tanto com uma imagem a ponto de jogarem ácido? Elas carregam uma crença na arte que me parece muito fascinante."

Entre as histórias, Zaccagnini lembra que o chá era um produto imperial da Inglaterra, colhido por mãos coloniais. Enquanto o povão seguia a regra do *milk first*, servindo o leite frio antes do chá quente para não rachar a louça vagabunda, os "círculos adequados" serviam o chá primeiro como símbolo de distinção, já que sua porcelana de qualidade superior resistiria.

"Muitas das obras que elas atacaram representam mulheres, algumas são mulheres nuas, outras são mulheres em momento de oração, tocando um instrumento ou lendo. Mulheres em papéis sociais aceitos naquele momento, ou personagens mitológicos cuja existência é definida em função de um papel masculino. Imaginar que alguém entra num museu com uma faca escondida na manga, um cutelo, uma machadinha, e que daí chega na frente de uma pintura, deixe esse negócio escorregar até a mão e projete o corpo em relação a essa pintura, isso tudo tem um dado com relação ao corpo que é muito potente e que o livro Elements of Beauty (livro de artista, 2012) deixava de lado. Foi aí que eu pensei em fazer essa instalação, um desenho do espaço que esses objetos ocupariam se eles estivessem expostos aqui. Esse desenho dá a noção do volume que isso tinha. O alcance desse ato."

Fotografias de monitoramento de militantes sufragistas detidas por atacarem museus e obras de arte. Feitas à revelia com a primeira câmera fotográfica adquirida pela Scotland Yard, em Londres, em 1914, as fotos mostram algumas militantes de olhos fechados e bocas franzidas para dificultar sua identificação

Histórias Feministas/ Elementos de Beleza: Um Jogo de Chá Nunca É Apenas um Jogo de Chá, Carla Zaccagnini. Curadoria Fernando Oliva. até 13/3. Museu de Arte de São Paulo (Masp). Av. Paulista, 1578. SP www.masp.art.br

SELECT ART 28 ▶ FEVMAR 2016

FOTOS © NATIONAL PORTRAIT GALLERY, LONDRES

Figura 18: experimento surrealista 5 - para fazer uma história surrealista (puro). Artigo escolhido.

Fonte: *Revista Select,* São Paulo, ano 5, ed.28, p.90-91, 2016.

[150] Como comenta Carrière, da relação entre montagem e roteiro: "[...] no final das filmagens, o roteirista é muitas vezes encontrado na sala de montagem, excitado e ansioso: 'Meu roteiro continua aí? E em que estado?'" (CARRIÈRE, 1996. p.13)

Aqui foram várias decisões e várias ordens possíveis para tomá-las. A liberdade causa confusão (ou indecisão). Por exemplo, eu poderia fazer uma pré-seleção das palavras, frases, etc e depois cortá-las, e depois arranjá-las; eu poderia ir cortando o que me apetecia e depois colandom e vendo como ia ficando e procurando arranjos durante o processo; eu poderia fazer uma pré-seleção com um resultado específico em mente… isso, para citar algumas das possibilidades aqui.

Por fim, resolvi cortar alguns fragmentos, arranjá-los e depois cortar mais outros de acordo com o que fosse achando adequado. Olhando para o resultado que há de exemplo para este jogo dentro do livro de Brotchie (1991, p.39) notei que mais de um artigo foi utilizado para a colagem e decidi fazer o mesmo. Assuntos diferentes, juntos, causariam talvez um efeito melhor, com temas mais distantes entre si colocados lado a lado. Escolhi, então, um segundo artigo para recortar. Peguei um artigo sobre lixo de uma revista chamada Lisboa, publicada em março de 2019.

Registos

EXPLICADOR DE LISBOA

QUE FAZER COM TANTO LIXO?

Quem é responsável pela limpeza da cidade?

A CÂMARA MUNICIPAL
• Recolhe o lixo dos contentores que instala.
• Fornece contentores para o lixo doméstico e equiparado.
• Recolhe o lixo volumoso (*monstros*), mediante agendamento prévio.
• Varre e lava avenidas e ruas principais.
• Limpa *graffiti* e publicidade ilegal.
• Instala e lava papeleiras.
• Limpa terrenos camarários vazios.
• Desinfesta e faz o controlo de pragas em espaço público.

A JUNTA DE FREGUESIA
• Varre e lava ruas e passeios.
• Limpa as sarjetas.
• Despeja as papeleiras.
• Corta as ervas dos passeios.

OS RESIDENTES
• Separam o lixo.
• Fecham bem os sacos do lixo indiferenciado (no papelão e vidrão não usam sacos).
• Mantêm as tampas dos contentores fechadas.
• Respeitam os dias e horas estipulados para a sua zona para pôr e recolher os contentores da rua.
• Asseguram a limpeza dos contentores dos prédios.
• Pedem à Câmara para substituir contentores danificados ou desaparecidos.
• Apanham os cocós do cão e metem-nos no lixo comum ou nas papeleiras, em sacos fechados.
• Não abandonam na rua sacos do lixo, entulho de obras, lixos resultantes da limpeza de jardins ou objetos volumosos (*monstros*), mesmo que seja junto de contentores ou ecopontos.
• Agendam com a Câmara a recolha pontual de resíduos (até 1m³).

OS COMERCIANTES
• Não abandonam caixas de cartão e embalagens à porta dos estabelecimentos (a não ser no âmbito do sistema implementado na sua área, e autorizado pela CML).
• Nas esplanadas, disponibilizam cinzeiros e caixotes de lixo; e não deixam restos de comida para pombos ou outros animais errantes.
• Agendam com a Câmara a recolha pontual de resíduos (até 1m³).

Como devo separar os lixos?

CONTENTOR AMARELO
SIM
Embalagens para alimentos líquidos (do tipo tetra brik) – pacotes de leite, sumo ou vinho –, garrafas de plástico, latas de bebidas e de conservas, tampas e caricas de metal, embalagens de iogurte, aerossóis, esferovite que vem dentro das caixas de eletrodomésticos.
NÃO
Aparelhos elétricos, pilhas ou brinquedos.

CONTENTOR AZUL
SIM
Revistas e jornais, caixas de cartão desmanchadas e espalmadas, papel impresso, caixas de ovos.
NÃO
Papel sujo, guardanapos usados ou fraldas, papel vegetal e de aluminio, caixas de *pizza*, pratos de papel, papel plastificado ou autocolante.

CONTENTOR CINZENTO
SIM
Restos de comida, fraldas, toalhetes, papel de cozinha usado, papel vegetal e aluminio.
NÃO
Todos os materiais que possam ser reciclados.

VIDRÃO
SIM
Garrafas, frascos e boiões de vidro, sem tampas, sem caricas e sem rolhas.

cinquenta e oito

Registos

NÃO
Lâmpadas, cristais, loiças, pirex, objetos de cerâmica, vidros de janelas ou espelhos – estes materiais não podem ser reciclados porque precisam de mais calor para fundir do que as garrafas de vidro; deve colocá-los no lixo comum para serem incinerados e transformados em energia.

Porque é que os ecopontos estão a ser substituídos pela recolha seletiva porta a porta?
A recolha porta a porta é mais cómoda para os munícipes porque evita deslocações; faz aumentar a taxa de reciclagem; evita situações de insalubridade pela acumulação indevida de lixo no exterior dos ecopontos; e reduz o impacto negativo destes equipamentos no espaço público.

A Câmara vai instalar mais contentores subterrâneos?
A autarquia está a investir neste tipo de solução, mas só é possível em grandes áreas sem obstáculos à superfície ou no subsolo, e em locais que permitam as manobras das viaturas de remoção.

Não temos espaço suficiente para arrumar todos os contentores dentro do prédio.

Rua João Ortigão Ramos, Benfica.

O que fazemos?
O tipo de equipamento a atribuir a uma determinada habitação é definido previamente pelos serviços da CML, de acordo com as características do edifício e da sua envolvente (o sistema de deposição por sacos vai acabar até 2020). No entanto, a autarquia está disponível para reavaliar situações específicas.

Os contentores do meu prédio não chegam para acondicionar todo o lixo. O que fazemos?
Verifique se todos os residentes acondicionam o lixo de forma adequada, ou seja, se espalmam as embalagens e os plásticos para ocuparem menos espaço. Caso haja uma acumulação de resíduos fora do comum, e os contentores estejam cheios, guarde o seu lixo em casa até à recolha camarária seguinte. Se o problema persistir, contacte os serviços camarários para ajudar na solução.

Tenho um computador velho que quero deitar fora, como faço?
Computadores, telemóveis ou pequenos eletrodomésticos que têm reparação podem ser entregues a instituições de solidariedade social. Se chegaram ao fim da sua vida útil, devem ser depositados num eletrão. Mas não se esqueça: na compra de novos eletrodomésticos, as lojas têm de aceitar os velhos para reciclagem.

O que faço a lâmpadas, pilhas e baterias usadas?
Deposite-as nos centros de recolha da cidade e nos operadores autorizados (pilhões e eletrões). Também pode entregar nas lojas que habitualmente as comercializam.

E a roupa usada?
Há contentores de recolha de roupa na rua. Há também lojas que as recebem para reciclagem, qualquer que seja o seu estado. Se ainda forem prestáveis pode doá-las a uma instituição de solidariedade social.

Que faço aos óleos usados?
Nunca os despeje no lava-louças nem na sanita. Deposite-os num oleão.

O que faço aos medicamentos fora de prazo?
Não os ponha no lixo. Entregue-os na farmácia mais próxima.

Para saber mais:
Lixo volumoso:
808 203 232
Regras de separação de lixo:
cm-lisboa.pt/viver/higiene-urbana
Locais de receção de resíduos:
cm-lisboa.pt/viver/higiene-urbana/recolha-de-residuos/locais-de-rececao-de-residuos.
valorsul.pt
entrajuda.pt
(eletrodomésticos e aparelhos eletrónicos reutilizáveis)
amb.5e.pt/reciclar/locaisrecolha/
(rede Eletrão)
Compostores:
lisboaacompostar.cm-lisboa.pt
Participação de problemas em espaços públicos:
naminburaulx.cm-lisboa.pt
Contactos:
Tel. 218 170 552 - 808 20 32 32 / municipe@cm-lisboa.pt / Lojas Lisboa – Serviço de atendimento municipal.

cinquenta e nove

Figura 19: experimento surrealista 5 - Para fazer uma história surrealista (puro). Segundo artigo escolhido.
Fonte: *Revista Lisboa,* Lisboa, n.26, p.58-59, 2019.

Achei que o encontro dessas duas coisas tão estranhas entre si: pequenos atos de rebeldia das sufragistas e a coleta de lixo em Lisboa, produziriam algo no mínimo diferente. Na primeira tentativa encontrei um resultado muito interessante mas achei que estava distante da narrativa

deste processo criativo. Guardei a história e produzi, em seguida, mais várias outras e esta que coloco abaixo foi a que mais me satisfez:

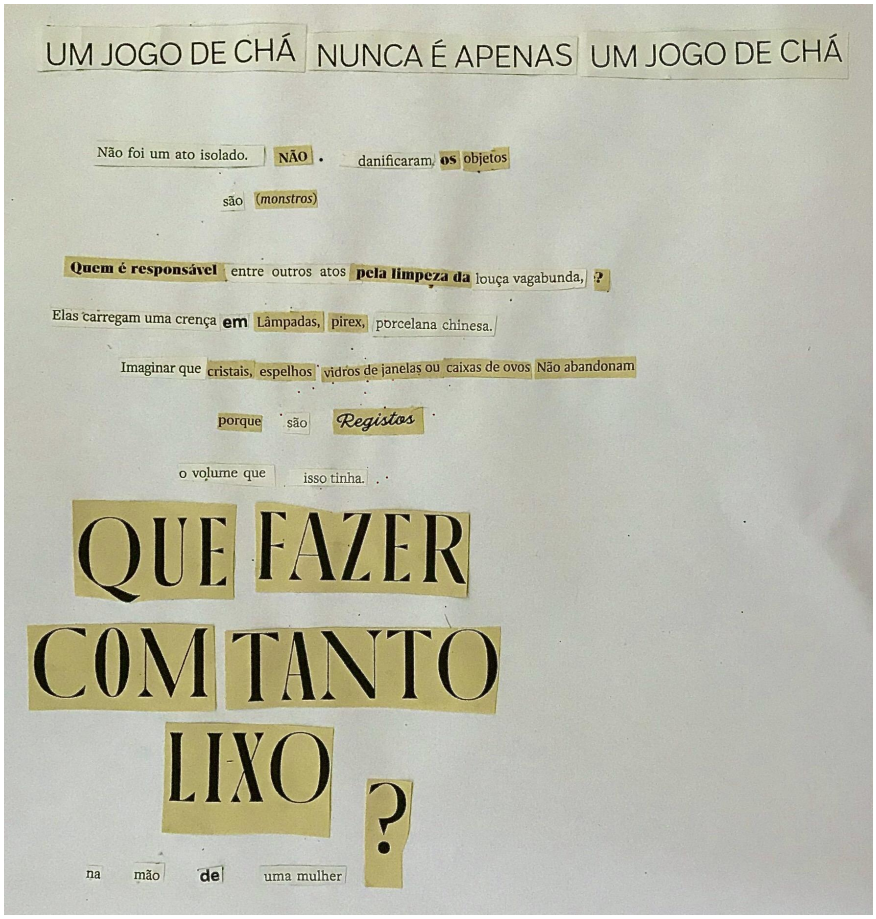


Figura 20: experimento surrealista 5 - Para fazer uma história surrealista (puro).

Aqui está a transcrição do resultado:

Um jogo de chá nunca é apenas um jogo de chá

Não foi um ato isolado. Não. Danificaram os objetos. São monstros. Quem é responsável, entre outros atos, pela limpeza da louça vagabunda? Elas carregam uma crença em lâmpadas, pirex, porcelana chinesa. Imaginar que cristais, espelhos, vidros de janelas ou caixas de ovos não abandonam porque são registros. O volume que isso tinha… Que fazer com tanto lixo na mão de uma mulher?

Desse experimento, algumas observações: a autonomia limitada, escolher a ordem mas não as palavras. Escolhe-se, sim, na verdade as palavras, mas palavras de outra pessoa tratando de assuntos dos quais eu não trataria. Tive que fazer algumas tentativas até me ambientar com a técnica, principalmente pelo contexto no qual estou produzindo, quer dizer, com um propósito específico. Pensar nas personagens e no universo criado dentro da narrativa para jogar o jogo é algo que muito influencia no resultado. Por exemplo, se eu tivesse em um dos artigos a palavra "cachoeira" é muito provável que eu não escolhesse usá-la como um cenário porque esse

universo criado dentro da narrativa não a comportaria. Poderia usá-la como uma metáfora ou algum exagero, mas o ponto é que se eu estivesse jogando livremente os resultados seriam muito diferentes.

Pensando no exercício realizado, portanto, este experimento me revelou dentro do universo já criado algumas regras ou situações sobre as quais eu ainda não havia refletido. O resultado acima transcrito me mostrou uma nova relação das personagens com os objetos, relação que ainda não havia ocorrido no tratamento que eu tinha escrito. Diante disso planejei voltar ao roteiro e acrescentar uma situação baseada nessa nova relação, nem que fosse um momento apenas, pois acho que estava, de fato, faltando uma contradição das personagens nesse aspecto (da relação com os objetos). Olhar para as coisas que já existem através de outra perspectiva é uma vantagem que esses jogos oferecem. É como se eu estivesse conversando com outras pessoas (mesmo que elas se parecam comigo).

Apreciei muito as dualidades presentes no texto resultado, que me alertaram para as contradições que podem e devem existir nas ações das personagens. Na passagem "são (monstros)", por exemplo: consegui ler e entender que as personagens destruindo objetos são monstros e ao mesmo tempo entender que os objetos seriam monstros. Lendo o resultado como um todo consegui imaginar as ações claramente, algo que demandou um esforço maior com os outros jogos. Consegui ver uma cena inteira ali, um conflito claro também. Com palavras que não são minhas mas ao mesmo tempo passam a ser depois de passar pela minha organização.

Por último e não menos importante gostaria de relatar dois experimentos que não foram de muito proveito. É importante, ao meu ver, que se registre também aquilo que não deu certo para que seja possível alargar as reflexões e enriquecer as próximas tentativas.

O jogo de reinvenção para "Objetos Surrealistas" e o jogo de inquérito "Pensamento para o dia" são dois jogos que entregam resultados muito pessoais, muito ligados a referências próprias, então todos os experimentos que fiz renderam boas descobertas sobre os jogadores mas nenhuma que, no fim, vi como aplicáveis ao roteiro.

Experimento surrealista 6:

"Objetos Surrealistas".

Seguindo as instruções de que um objeto surrealista se distingue dos "normais" por sua mudança radical de função, perdendo suas características de utilidade contidas no mundo ordinário, cotidiano (BROTCHIE, 1995. p.105) foi possível, com os jogadores, criar algumas imagens vagas, mas as instruções do jogo não se fizeram claras o suficiente para eles então resolvi trazer o jogo de sequência "Instruções para uso" (BROTCHIE, 1995. p.42) como exemplo, para em conjunto formar o resultado deste experimento. "Instruções para uso" tem

como objetivo a seleção de objetos do cotidiano para que se enumerem instruções para a sua utilização. Objetos estes, deslocados de sua função rotineira. O que esperei disso, portanto: que os participantes do jogo imaginassem os objetos a partir das regras dos "Objetos surrealistas" e, para ter um registro escrito, que eles criassem então as regras de uso destes objetos, de acordo com o jogo de sequência "Instruções para uso". Eis alguns resultados:

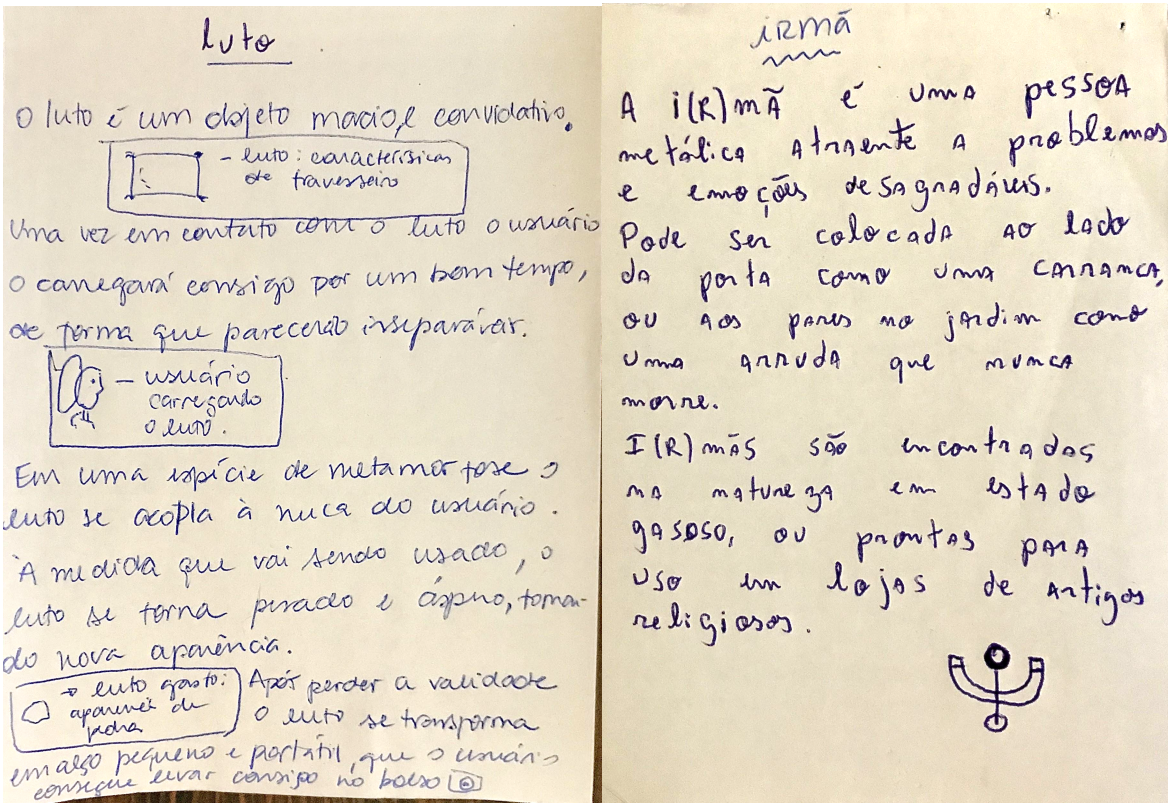


Figura 20: experimento surrealista 6 - Objetos surrealistas e Instruções para uso.

Por mais que eu tenha tentado conduzir o experimento para o caminho do roteiro, trazendo objetos que estão dentro da narrativa para o jogo, e por mais, também que ricas imagens tenham sido criadas, fiquei com a sensação de que elas extrapolavam as regras do universo que eu criei e que não condiziam com o tom ou com a atmosfera da narrativa. Pode ter sido uma coincidência, ocorrida dentro das doze tentativas. Talvez outros jogadores ou outros objetos tivessem rendido resultados mais apropriados.

É claro que, sem querer encontrar uma aplicabilidade direta é possível pensar que encarar esses objetos a partir de novas perspectivas já é em si um ótimo exercício de perspectiva. Deslocá-los de sua normalidade já é um procedimento de reorganização dos hábitos.

Experimento surrealista 7:

"Pensamento para o dia".

Um jogo de inquérito, que depende de perguntas e respostas. Perguntas estas, que são baseadas em provocações morais. Um jogo onde os jogadores investigam a si mesmos, na

tentativa de identificar seus recalques, seus hábitos. Através de perguntas sugestivas o jogo que alcançar o insuspeito e o inesperado que povoa o inconsciente de cada jogador. Para este experimento no contexto do processo criativo, fica claro que um autor que se utiliza desse jogo pode redirecionar suas perguntas ao ponto de questionar sua criação, ou seja, buscar em si os recalques que estão contidos em sua narrativa.

Entendendo que a narrativa que construo, apesar de autobiográfica, não tem intenção de contar minha história de forma objetiva percebo que devo jogar o jogo com o próprio roteiro e suas personagens. Tanto este quanto o experimento anterior, se transferidos ao universo já criado, levantam questões que me auxiliam na criação das personagens, dando a elas substância e novas camadas. Repensar a função dos objetos e vislumbrar qual seria a reação de uma personagem a uma situação que nem está no roteiro me fazem multiplicar a força da narrativa pois até aquilo que não está contido diretamente está ali, em algum lugar.

Como bem apontou Klingsöhr-Leroy "O que era importante para os surrealistas não era a obra de arte perfeita e autônoma, mas sim o processo através do qual foi criada e as ideias que transmitia." (2004, p.25), e aqui repito para lembrar que os resultados destes experimentos não são finais, mas algumas peças propostas no caminho para um processo de criação que quer reconduzir propostas de imaginar, de narrar, de *contar*.

4.6. Revisando tratamentos

Para transpor os resultados para o roteiro tive de, novamente, me organizar. Vale sublinhar que esta foi a forma que escolhi para trabalhar mas acredito que os jogos poderiam ter sido jogados antes de se ter um roteiro, ou concomitantemente à feitura do primeiro tratamento do roteiro, durante a elaboração do argumento… enfim, escolhi trabalhar os jogos com o primeiro tratamento do roteiro já desenvolvido e para trazer os resultados dos experimentos de forma ordenada, isto é, para fazer essa fusão, recorri novamente à McKee e retornei aos cartões. Escrevi neles todas as ideias que surgiram dos jogos, pequenas ou grandes, e olhei para o roteiro como um todo para entender onde seria possível encaixar estes conteúdos novos.

Friso que, para a minha criação, os jogos e as referências não serviram somente como fonte de imagens estranhas ou *surreais* mas foram muito valiosos para que eu pensasse nas contradições necessárias ao universo da narrativa e dos personagens, para que eu me abrisse a um vocabulário que não necessariamente estava em meu hábito, para que eu criasse com outros limites.

É relevante também compartilhar o fato de que neste roteiro, sinto muito mais a minha presença do que em todos meus trabalhos anteriores[151], como se os jogos tivessem me permitido acessar outras partes de mim que não utilizei antes em minhas criações. Para além disso percebo que aprendi novas formas de trabalhar, de me organizar, experimentando técnicas a mim novas e à convenção, talvez improváveis: Robert Mckee ao lado de Tristan Tzara e Alfred Jarry, por exemplo.

Durante meus processos criativos me senti sempre em um cabo de guerra (e acredito que essa sensação deve ser muito comum). De um lado puxo eu, a pessoa que ama todos esses modos de *contar* chamados de "não convencionais" e que quer criar narrativas completamente absurdas, sem pé nem cabeça, nem fim nem começo, que quer experimentar e fazer pouco sentido para ver quais outros sentidos desdobram disso. Do outro lado puxa uma outra versão de mim, uma roteirista que quer ter certo sucesso mesmo sem saber qual tipo de sucesso quer, sem saber muito bem o que fazer para atingir algo que também não sabe muito bem o que é, talvez o de se comunicar de forma eficaz com um público hipotético. Acho que dá para ir além ainda e dizer que a corda é tudo que imagino, tudo o que escrevo e o quanto me faço entender com essas coisas. Uma hora a Bruna de um lado puxa a corda para si e logo em seguida a outra Bruna puxa de volta. O meu constante medo é que isso resulte em algo que não está em nenhum dos dois lugares.

Minha intenção com este trabalho foi a de reunir métodos e espíritos que eu acredito serem ótimos companheiros para uma criação e experimentá-los, relatar seus resultados e comentar dos processos de aplicação a um roteiro cinematográfico de ficção entendendo também que *criar* e *contar* são sempre coisas muito específicas e pessoais.

Neste momento de revisão do primeiro tratamento retorno a Carrière para ressaltar a especificidade do esforço proposto por este trabalho, o de exercitar a imaginação como se fosse um músculo: "O treino cotidiano, a invenção de jogos, que cada um molda à sua maneira, ajudam a imaginação de início a se revelar, depois adquirir confiança em si mesma, a jogar enfim." (CARRIÈRE, 1996. p.42) De fato, noto que a experiência de imaginar a partir dos jogos aqui escolhidos me tornaram mais apta, ou me permitiram enxergar mais possibilidades no real, me colocaram em um estado de observação confiante, de permissão para *encontrar* coisas que pudessem ser histórias, cenas, situações etc. "Tal jogo [de livre associação de ideias e imagens] me permitirá desbloquear uma situação, encontrar aquilo *em que eu não teria jamais pensado*." (CARRIÈRE, 1996. p.42)

[151] Tenho, realizados, finalizados e em circulação oito roteiros de curta-metragem e um de longa-metragem.

Acredito, portanto, que estudar técnicas de *imaginar,* métodos que nos liberem de nossos hábitos e vícios criativos, quando se trata de roteiro, pode ter uma importância para o processo de criação de uma narrativa de ficção para cinema, análoga a de se estudar formatações, história e estruturas.

Retornando ao relato da revisão do primeiro tratamento, acompanhada dos novos cartões com as ideias vindas dos jogos e das referências, a primeira ação tomada foi a de dividir esses cartões em uma espécie de gráfico de sentimentos, quer dizer, foi feita uma tentativa de relacionar a ideia proposta no cartão com o nível de tensão contido em cada porção do roteiro. Se as personagens estavam desentendidas, por exemplo, não faria sentido inserir uma ideia de cena de aproximação logo após expor o conflito[152].

Dos jogos e referências, algumas ideias foram descartadas por não serem condizentes com o universo proposto dentro da narrativa. Se não foram descartadas foram retrabalhadas. Nesses casos me perguntei: o que essa ideia quer dizer, isto é, o que essa imagem quer comunicar? O que significa uma "janela chorando" fora dessa narrativa e o que significa dentro dela? O que significa o lugar onde insiro essa imagem dentro da narrativa? Que força essa ideia adquire ao lado de outra? Nesse processo de polir cuidadosamente os resultados dos jogos me percebi diante de outras ideias mais e me organizei novamente.

Sem deixar de anotar essas novas imagens concluí que me confundiria muito se não fosse até o fim com os resultados dos jogos. Essas novas ideias, reservadas, eram resultado de um primeiro tratamento em contato com os resultados dos jogos, ou seja, eram uma terceira coisa, fruto de uma interação de elementos provenientes de diferentes áreas da minha imaginação e, por sua vez, eram também produtos dela.

Concluída a fase de inserir os resultados dos jogos no primeiro (e então segundo) tratamento deixei que esse descansasse por alguns dias enquanto revisava o material novo que surgiu da etapa anterior. Algo que me interessou mesmo depois dos jogos foi trabalhar na melhoria dos diálogos que permaneciam didáticos de certa forma. Considerei isolá-los para para análise mas eventualmente concluí que eles dependem da atmosfera e das ações ao seu redor e preferi não olhá-los separadamente. Ao invés disso, tomei a decisão de voltar ainda mais no método de McKee e recortar o segundo tratamento do roteiro para olhá-lo disposto, aberto e dividido.

---

[152] Apesar das personagens terem uma relação que oscila entre uma boa convivência e discordâncias foi preciso saber dosar, encontrar os locais adequados dentro da narrativa para que elas estivessem agindo de certas formas, de acordo com a intenção que havia por trás de cada cena bem como de cada cena perante a narrativa como um todo.

Este processo foi similar ao anterior, uma proposta de encaixar elementos novos a algo preexistente. Me preocupei muito em não "bagunçar" a narrativa também em não perder a essência das personagens com ações que talvez fossem contraditórias às que já tinha exposto delas. É claro que reconsiderei muitos pontos nessa etapa também, principalmente o final e o começo do filme que, ao meu ver permanecem abertos, quer dizer, abertos pra mim, não consegui ainda me fixar em uma escolha sobre esses pontos do filme. Sei o quero dizer no começo e no final, sei de onde o filme sai e para onde ele vai, a questão mesmo é decidir com firmeza *como* quero dizer isso dentro nas cenas.

O presente tratamento que certamente não é o último poderia ter a seguinte sinopse curta: Lúcia e Vera, irmãs que não se falavam há sete anos, se reencontram na ocasião da morte da mãe. Na necessidade de devolver a casa ao locador, as irmãs navegam pelos pertences maternos para realizar a limpeza do local. Do convívio forçado e do encontro com o luto, as duas repensam sua relação e descobrem muito da vida da outra.

Sobre a experiência como um todo é possível perceber que a intenção de produzir um roteiro que se baseia em certas técnicas de criação não quer dizer que será obtido um resultado semelhante aos dos artistas que já utilizaram essas técnicas ou que meu roteiro deveria se parecer com os resultados dos jogos, crus. Assim como Burroughs, que afirmou utilizar os *cutups* na preparação de uma história que, no final, seria linear (BURROUGHS *in* MAFFEI, 1988. p.149), encaro os jogos aqui também como isso, uma preparação, um estágio da minha invenção, que segue em curso até o dia em que este roteiro deixar de ser roteiro para se tornar filme.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo propor uma reflexão acerca do processo de criar bem como fazer uma reunião de referências e técnicas criativas que pudessem ser aplicadas à concepção de um roteiro de ficção.

Criar uma história e escrevê-la em roteiro pode ser uma tarefa vagarosa e solitária. O processo que aqui se deu, de fato se estendeu por um considerável espaço de tempo mas se demonstrou menos solitário do que o de costume pois como autora me senti acompanhada pelos outros tantos que fizeram parte da bibliografia desta pesquisa. Ter lado a lado figuras como a de Alfred Jarry e Robert Mckee, aparentemente distantes, serviu como prova de que referências são plurais e que, por circunstâncias nem sempre claras, se encontram. Diante de referências multidisciplinares possíveis em uma pesquisa inserida no campo das artes, uma orientação sóbria é a de que se deve "extrair de nossa época o que ela tem a nos oferecer, sem deixar de admirar o que as épocas anteriores realizaram" (MANET apud GAY, 2008. p.63), justificando, assim, a escolha de referências múltiplas e aparentemente distantes para criar uma obra na atualidade.

Este trabalho passou por muitos caminhos até chegar ao ponto em que se encontra e, apesar de parecer se encerrar por chegar às suas considerações finais, é possível, a nível pessoal, afirmar com confiança que todo o conhecimento aqui reunido, discutido e aplicado irá repercutir em criações futuras. Todo este esforço de pesquisa e reunião de metodologias voltados a uma produção prática, portanto, não se encerra nesta atividade específica, nesta realização específica, mas contém em si uma característica de prolongação por poder ser transferido a qualquer outro processo criativo.

O "convívio" que tive com as teorias destes autores presentes na bibliografia (principalmente os textos das vanguardas) me provou que suas subversões talvez tivessem propósitos anacrônicos se comparados à minha realidade mas que o espírito de inovação para consigo mesmo, de libertação da criação artística a nível pessoal, interior, eram constantes muito alinhadas com a minha relação com meu trabalho, minhas formas de criar, etc. Muito além de uma reprodução das obras desses momentos artísticos, portanto, o que busquei foi uma absorção do sentimento de "devoção e anseio por uma autonomia artística [...], em que a orientação brota exclusivamente do íntimo do artista" (GAY, 2008. p.20) presente nas criações mencionadas nessa pesquisa.

Como pôde ser notado ao longo da pesquisa, o ímpeto artístico de Jarry, dos dadaístas, dos surrealistas e do Teatro do Absurdo, possuem, em comum, o objetivo de desvencilhar a criação do hábito, tendo sempre a realidade como ponto de partida e, surpreendentemente o

ponto final. Compreender que não é a realidade que tem limites e sim que as formas de olhá-la se encontram limitadas é um outro ponto de inspiração essencial transposto ao interior da criação do roteiro de ficção aqui apresentado, "Os egoístas morrem sozinhos".

Se tratando especificamente da utilização dos jogos surrealistas e das receitas dadaístas como métodos de criação posso dizer que estes não foram processos exatamente novos à minha criação mas que eu nunca os tinha praticado da forma correta, isto é, conhecendo e seguindo as metodologias com precisão. Foram atividades divertidas e lúdicas que muito acrescentaram ao ânimo de criar. Foi importante também me atentar para o fato de que os jogos em si não trariam respostas ou resultados por assim dizer e esta foi uma questão que em diversas situações me preocupei em dividir com os eventuais jogadores.

> Partindo da experiência de que uma sociedade ordenada segundo a racionalidade-voltada-para-os-fins limita cada vez mais as possibilidades de desdobramento do indivíduo, os surrealistas procuraram descobrir momentos do imprevisível na vida cotidiana. (BÜRGUER, 2012. p.120)

Os jogos e receitas, assim, colaboram para esse afastamento do hábito, para exercitar a imaginação, para se investigar, investigar o outro, a realidade. Para encarar o real por outra perspectiva, mais inusitada, e não irreal, mas acima do real[153] (e dependente do real como ponto de partida). Os jogos serviram para que eu pudesse entrar em contato comigo mesma, ou seja, com meu inconsciente, com processos de organização e pensamento não explorados através de meu uso habitual da linguagem e de associações.

Acredito, ainda, que através das aludidas metodologias pude acessar imagens que me auxiliaram a tratar de um tema extremamente pessoal e, em certa medida traumático, devido ao assunto que escolhi para a narrativa, o luto.

Baseado em uma experiência e querendo apenas exprimir essa experiência (e não relatá-la ou gerar possíveis respostas a ela) entendo que, enquanto uma narrativa fílmica, não posso ainda prever seu futuro, sua recepção, por ser fruto de algo tão pessoal. A narrativa contida no roteiro, ao meu ver, não traz em si uma visão generalista do luto, muito pelo contrário, traz um ponto de vista apenas e desse mesmo ponto de vista, baseado na realidade, quer explorar aquilo

[153] Guillaume Apollinaire cunhou o termo *Surréalisme* de forma consciente. Do francês, a palavra *sur*, significa acima, ou seja, algo acima da realidade. O termo se mostrou similar ao que idealizava André Breton, e o poeta escolheu usar "Surrealismo" como nome para o pensamento que então germinava. (ARGAN, 1992. p.361) No manifesto surrealista, André Breton declara: "Em homenagem a Guillaume Apollinaire, [...] Soupault e eu designamos com o nome de SURREALISMO o novo modo de expressão pura, agora à nossa disposição, e com o qual estávamos impacientes para beneficiar nossos amigos" (BRETON, 1924, p.56)

que pode ali estar contido mas não da forma habitual, quer dizer, visa buscar o que está acima do real dentro do que permite um tema assim.

> É, portanto, relevante aqui sublinhar o fato de que a apreciação de uma obra baseada em realidades experimentais ou interiores não deveria consistir em uma análise laboriosa baseada na lógica de realidade que um espectador 'preparado' traz consigo em relação à obra. Em vez disso, deveria consistir em um abandono de todas as realidades concebidas previamente. Essa apreciação depende de uma atitude de *receptividade inocente, que permite a recepção e a experiência* [ou experimentação] *dessa nova realidade.* Uma vez percebida e experimentada essa realidade, sua lógica pode ser deduzida se assim for desejado. Tal dedução não é necessária para a percepção e pode apenas seguí-la como uma atividade secundária, tanto quando uma análise do amor, por exemplo, pode ocorrer a partir da experiência, mas não pode nunca induzí-lo.[154] (DEREN, 2004. p.23)

Gostaria, assim, que enquanto filme, "Os egoístas morrem sozinhos" pudesse despertar sentimentos, sensações em seus eventuais espectadores, muito mais do que servir como uma descrição ou relato preciso de situações de *uma* realidade. Se explorei dentro da narrativa uma lógica de realidade que pertence apenas a aquele universo específico do filme, gostaria de saber que o roteiro está compelindo o espectador a se permitir essa experiência, a se permitir receber uma narrativa que não é uma "expressão de comunicação da qual o propósito é registrar, através da *descrição*, uma realidade existente[155]" (DEREN, 2004. p.22), mas uma tentativa de ser uma história devotada à "*experiência* da realidade muito mais do que à *realidade* em si.[156]" (DEREN, 2004. p.22)

Por último, devo sublinhar novamente que este trabalho é fruto de uma experiência específica e individual, com o propósito de aglutinar referências diversas para a construção de uma ficção. Encontrei semelhanças com criações anteriores, encontrei também algo que se pareceu com uma evolução ou amadurecimento de meu trabalho que certamente tem ainda muito a evoluir e amadurecer, mas também talvez a retroceder, do ponto de vista de um encontro consigo mesmo e de autocrítica. Citando ainda Deren,

> Qualquer declaração crítica dada por um artista no que diz respeito ao campo de sua experiência criativa é geralmente entendida como um manifesto ou uma afirmação de que certas teorias são aquelas nas quais seu trabalho criativo está

[154] Tradução nossa. No original: "It is therefore relevant to underline, here, the fact that the appreciation of a work based on experimental, or inner, realities consists not in a laborious analysis based on the logic of a reality which a 'prepared' spectator brings to the work. It consists, rather, in an abandonment of all previously conceived realities. It depends upon an attitude of *innocent receptivity which permits the perception and the experience of the new reality.* Once this reality has been perceived and experienced, its logic may be deduced if one wishes. Such a deduction is not necessary to the perception and can only follow it as a secondary activity, much as an analysis of love, for example, can only follow upon the experience but can never induce it."

[155] Tradução nossa. No original: "[...] merely the communicative expression whose purpose is to register, through *description,* an existent reality or an experience."

[156] Tradução nossa. No original: "[...] devoted to the *experience* of reality rather than reality itself."

> baseado [...] e as declarações são, quase sem exceção, inferiores às obras das quais esses princípios derivam. [...] No meu caso eu percebi ser necessário, a cada vez, ignorar qualquer uma das minhas declarações anteriores. [...] Eu acredito, claro, que algum tipo de desenvolvimento aconteceu; e sinto que o sintoma de tal desenvolvimento seria o de que a própria criação de cada novo filme não ilustraria tanto as conclusões anteriores, mas sim, faria de uma nova conclusão, necessária - e, portanto, a teoria permaneceria sempre dinâmica e volátil.[157] (DEREN, 2004. p.35)

Este ponto de vista ressalta e prova que cada momento e contexto (não só relacionados a fatores externos mas também da própria criação ou trajetória) nos induzem a escolhas e decisões particulares, influenciando diretamente nos resultados e também naquilo que escolhemos falar sobre tais escolhas e decisões.

Assim sendo, e diante da constatação de que um processo de criação pode possuir muitas métricas e regras mas junto a elas podem (e devem) vir muitos outros fatores como contexto, intenção, intuição e esta investigação de si mesmo, cada etapa desta pesquisa serviu a um propósito específico, como esclareço a seguir, tratando de capítulo a capítulo do estudo.

A elaboração de um roteiro cinematográfico passa por muitos elementos de definição como sua trajetória histórica, convenções de formatação, e classificações de estruturas narrativas, abordadas no primeiro capítulo desta pesquisa para que fosse possível entender que, aquilo que se faz de roteiro na contemporaneidade é fruto de construções e mudanças que ocorreram ao longo de anos em campos que não somente dizem respeito à prática cinematográfica mas também à dramaturgia.

Visando averiguar possibilidades de organização dentro da elaboração de um roteiro cinematográfico deu-se o segundo capítulo desta pesquisa, sublinhando as características específicas da prática de roteirização de narrativas para o Cinema. Foram levantadas as especificidades de um roteiro como sua qualidade de documento de transição, pelo entendimento de que um roteiro, em essência, existe para se tornar filme. Ainda, como esta noção influencia no processo criativo de uma escrita com esse fim, que difere dos processos de criação que existem na escrita literária ou voltada para peças teatrais, por exemplo.

Fundamentadas estas questões se passou a um levantamento de possibilidades criativas que pudessem ser transferidas ou aplicadas ao processo de criação de um roteiro, levando em

---

[157] Tradução nossa. No original: "Any critical statement by an artist which concerns the field of his creative experience is usually taken to be a manifesto or a statement of the theories upon which the creative work is based [...] and these are, almost without exception, inferior to those works from which the principles derived. [...] In my case I have found it necessary, each time, to ignore any of my previous statements. [...] I believe, of course, that some kind of development has taken place; and I feel the symptom of the continuation of such a development would be that the actual creation of each film would not so much illustrate previous conclusions as it would necessitate a new one - and thus the theory would remain dynamic and volatile."

conta todas as especificidades anteriormente citadas. Foram trazidas referências do Simbolismo, Dadaísmo, Surrealismo e do Teatro do Absurdo, momentos artísticos que possuem pontos em comum acerca da criação artística. Destes foram recolhidos posturas, espíritos e técnicas propriamente ditas para criar.

O último passo deste estudo se deu na aplicação destes métodos para o desenvolvimento de um roteiro de ficção e um memorial de registro no qual foram feitas reflexões acerca de todo o conhecimento reunido até esse ponto, desde as convenções, formatações e estruturas abordadas no primeiro capítulo até relatórios acerca da eficácia dos métodos utilizados em relação a esse processo criativo.

Durante a pesquisa pôde ser observado o ponto de que a especificidade de cada projeto e roteirista vai causar variação na eficácia dos métodos, bem como em suas escolhas. Ainda, a pesquisa trouxe o entendimento de que o estudo de métodos de criação e imaginação devem ser difundidos tanto quanto as técnicas de formatação, por exemplo, pois interferem no diretamente no resultado final de um roteiro.

Espera-se que a partilha contida neste trabalho possa contribuir com outros pesquisadores da área de roteiro e que ressalte, de alguma forma, a relevância da atenção ao que há de pessoal e imaginativo na criação e no que há de mais imperativo em um roteiro: o *contar* (e como se chega lá).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDREW, James Dudley. *As principais teorias do cinema:* uma introdução. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

ARGAN, Giulio Carlo. Arte moderna: do iluminismo aos movimentos contemporâneos. Tradução Denise Bottmann, Frederico Carotti. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

AUMONT, Jacques. *Moderno?* Por que o cinema se tornou a mais singular das artes. Campinas: Papirus Editora, 2008.

AUMONT, Jacques. *Dicionário teórico e crítico de cinema.* Campinas: Papirus Editora, 2012.

BAXANDALL, Michael. *Padrões de intenção:* a explicação histórica dos quadros. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

BECKETT, Samuel. *O despovoador. O mal visto e o mal dito.* São Paulo. Martins Fontes, 2008.

BECKETT, Samuel. *Esperando Godot.* São Paulo: Editora Abril, 1976.

BENEVENUTI, Clesiane Bindaco; FERREIRA NICOLINI, Patrícia Peres; MARTINS, Analice de Oliveira. *"Autobiografia" ou "autoficção": as possibilidades de representação do eu no universo fílmico contemporâneo.* Anais do Encontro Virtual de Documentação em Software Livre e Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online, [S.l.], v. 5, n. 1, jun. 2016. ISSN 2317-0239. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais_linguagem_tecnologia/article/view/10523/9375>. Acesso em: 08 maio 2020.

BORDWELL, David. In: RAMOS, Fernão (org.). *Teoria Contemporânea do Cinema* (Volume II). São Paulo: Editora Senac, 2005.

BRASIL, Luiz Antonio de Assis. *Escrever ficção: um manual de criação literária.* São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

BRETON, André. *Manifestos do Surrealismo.* São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

BROTCHIE, Alastair. *A Book of Surrealist Games.* Boulder: Shambhala Publications, 1995.

BUÑUEL, Luis. *Meu último suspiro.* São Paulo: Cosac Naify, 2009.

BÜRGUER, Peter. *Teoria da Vanguarda.* São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CAMPOS, Fernando Coni. *Cinema: sonho e lucidez.* Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2003.

CAÑIZAL, Eduardo. *Surrealismo: Rupturas expressivas*. São Paulo: Atual, 1986.

CARRIÉRE, Jean-Claude. *A Linguagem Secreta do Cinema*, Editora Nova Fronteira: Rio de Janeiro, 1994.

CARRIÈRE, Jean-Claude; BONITZER, Pascal. *A prática do roteiro cinematográfico.* São Paulo: JSN Editora, 1996.

COSTA, Filomena. *Lisboa,* Lisboa, n.26, p.58-59, 2019.

COSTA, Flávia. In: MASCARELLO, Fernando (org.). *História do Cinema Mundial.* Campinas: Papirus Editora, 2006.

COMPARATO, Doc. *Da Criação ao Roteiro*. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 1998.

DEMPSEY, Amy. *Estilos, escolas e movimentos:* guia enciclopédico da arte moderna. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

DEREN, Maya. *Essential Deren:* collected writings on film. Nova Iorque: McPherson & Company, 2005.

DEWEY, John. *Arte como experiência.* São Paulo: Editora Martins Fonte, 2010.

ESSLIN, Martin. *O teatro do absurdo.* Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2018.

FERRANTE, Elena. *Frantumaglia:* os caminhos de uma escritora. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017.

FERRO, Marc. *O filme, uma contra-análise da sociedade?* Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1992.

FIELD, Syd. *Manual do Roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico.* Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1995.

FRAGA, Eudnyr. *Qorpo Santo*: surrealismo ou absurdo?. São Paulo: Perspectiva, 1988.

FRANÇA, Andréa e HEYNEMANN, Liliane. Cinema Moderno no Brasil de 1968. *Revista Acervo*, Rio de Janeiro, v.11, n.1-2, p.87-100, jan/dez 1998.

FERRO, Tiago. *O pai da menina morta.* São Paulo: Todavia, 2018.

GALEANO, Eduardo *in Revista Select,* São Paulo, ano 5, ed.28, p.54, 2016.

GAUDREAULT, André; JOST, François. *A narrativa cinematográfica.* Brasilia: Editora Universidade de Brasília, 2009.

GAY, Peter. *Modernismo:* O fascínio da heresia. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2009.

GOMPERTZ, Will. *Isso é arte?* 150 anos de arte moderna do impressionismo até hoje. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2013.

HERMAN, Lewis. *A practical Manual of Screen Playwriting for Theater and Television Films.* Cleveland: Forum, 1963.

HINCHLIFFE, Arnold. *The absurd.* Nova Iorque: Routledge, 2018.

HINOJOSA, Fedra Rodríguez. Pas de deux: a questão dos pares no teatro do absurdo. Palimpsesto - *Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da UERJ*, Rio de Janeiro, v. 9, n. 10, p. 1-16, 2018.

HOWARD, David; MABLEY, Edward. *The tools of screenwriting:* A writer's guide to the craft and elements of a screenplay. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1993.

IONESCO, Eugène. *A lição e As Cadeiras.* São Paulo: Editora Peixoto Neto, 2004.

IONESCO, Eugène. O autor e seus problemas. *Revista Língua e Literatura, USP.* São Paulo, v. 15, ano XII, p. 105-111, 1986.

JARRY, Alfred. *Alguns Textos Teóricos de 1896.* Trad.: Eugénia Vasques. Amadora: Editora Escola Superior de Teatro e Cinema, 2011.

JARRY, Alfred. *Exploits & Opinions of Dr. Faustroll, Pataphysician.* Cambridge: Exact Change, 1996.

JARRY, Alfred. *In*: Encyclopaedia Britannica. Disponível em: <https://www.britannica.com/biography/Alfred-Jarry>. Acesso em: 05 fev. 2019.

KEMOCK, Clare. *The Rhinoceros in 2006: a dramaturgical analysis of Eugene Ionesco's Rhinoceros.* 2007. Tese (Masters of art) - Departamento de Teatro, Universidade de Miami, Oxford, 2007.

KIFFER, Ana e FERNANDES, Mariana (Org.). *A perda de si:* cartas de Antonin Artaud. Rio de Janeiro: Rocco, 2017.

KÜBLER-ROSS, Elizabeth. *Sobre a morte e o morrer.* São Paulo: Martins Fontes, 2008.

LAWSON, John Howard. *Theory and Technique of Playwriting and Screenwriting.* Nova Iorque: G.P. Putnam's, 1949.

LONGO, Leila. *Linguagem e psicanálise.* Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2006.

MÃE, Valter Hugo. *A desumanização*. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

MAFFEI, Marcos (Org.). *Os Escritores:* as históricas entrevistas da Paris Review. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

MARQUEZ, Gabriel Garcia. *Me Alugo Para Sonhar.* Niterói: Casa Jorge Editorial, 1997.

MASCARELLO, Fernando. *História do Cinema Mundial*. São Paulo: Papirus, 2012.

MATTERN, Mark. John Dewey, art and public life. *The Journal of Politics.* Orange, v.61, n.01, 1999.

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

MELSOHN, Isaias. Sentido, significação, sonho e linguagem: reflexões sobre as formas de consciência no processo analítico. *Revista Brasileira de Psicanálise,* São Paulo, v.23, n.3, p.34-48, 1989.

METZ, Christian. *A significação no cinema.* São Paulo: Editora Perspectiva, 2007.

MENDES, João Maria. *Culturas narrativas dominantes:* O caso do cinema. Lisboa: Editora Ediual, 2009.

MICHELI, Mário. *As vanguardas artísticas.* São Paulo: Editora Martins Fontes, 1991.

MORIN, Edgar. *O homem e a morte.* Rio de Janeiro: Imago Ed., 1997.

MOSS, Hugo. *Como formatar o seu roteiro:* um pequeno guia de Master Scenes. Rio de Janeiro: Editora Aeroplano, 2002.

MURAKAMI, Haruki. *Romancista como vocação.* São Paulo: Alfaguara, 2017.

OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processos de criação.* Petrópolis: Editora Vozes, 2018.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PINTO, Maria Emília. O aproveitamento do Ciclo Ubu, de Alfred Jarry, no espetáculo Ubu, folias physicas, pataphysicas e musicaes, do Teatro do Ornitorrinco. *Cadernos letra e ato,* Campinas, v.1, p.39-48, 2011.

PRICE, Steven. *A history of the screenplay.* Londres: Palgrave Macmillan, 2013.

RAMOS, Fernão Pessoa; MIRANDA, Luiz Felipe. *Enciclopédia do cinema brasileiro.* São Paulo: Editora SENAC, 2012.

RIVERA, Tania. *Cinema, imagem e psicanálise.* Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2008.

ROCHA, Glauber. *Revisão crítica do cinema brasileiro*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1963.

RUHRBERG, Karl. *Arte do século XX.* Köln: Editora Taschen, 2012.

SARRAZAC, Jean-Pierre. *Poética do drama moderno:* de Ibsen a Koltès. São Paulo: Perspectiva, 2017.

SARRAUTE, Nathalie. *Tropismes.* Campinas: Editora Komedi, 2009.

SGANZERLA, Rogério. *O Bandido da Luz Vermelha - Coleção Aplauso.* São Paulo: Imprensa oficial, 2008.

SGANZERLA, Rogério. *Por um cinema sem limite.* Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2001.

SIBILIA, Paula. *O show do eu: a intimidade como espetáculo.* Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SONTAG, Susan. *Diários: (1947-63).* São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

SOUPAULT, Philippe. *Lost profiles:* Memoirs of Cubism, Dada and Surrealism. San Francisco: Editora City Light Books, 2016.

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

TAVARES, Gil Vicente. *A herança do absurdo.* Salvador: Editora EDUFBA, 2015.

TELES, Gilberto. *Vanguarda européia e modernismo brasileiro:* Apresentação dos principais poemas, manifestos, prefácios e conferências vanguardistas de 1857 até hoje. Petrópolis: Editora Vozes, 1978.

TZARA, Tristan. *Sete manifestos dadá.* Lisboa: Hiena Editora, 1987.

WILLIAMS, Linda. *Figures of desire*: a theory and analysis of surrealist film. Illinois: University of Illinois Press, 1981.

APÊNDICE: Roteiro “Os egoístas morrem sozinhos”