

Oficina Escrevendo & Filmes

Coordenação: Juliana Reis

Mapas dos Encontros
Módulo de Introdução



FAParaná 2009
© Juliana Reis

APRESENTAÇÃO

40 horas de encontros com temas pré-definidos;
Apresentação das principais ferramentas de construção narrativa;
Espaço para discussão das idéias, seus desenvolvimentos e o acompanhamento dos projetos de cada um.

INDICAÇÕES DE LEITURA E MÉTODO

Aristóteles "A Poética";	Lavandier, Yves "La Dramaturgie" (inglês/francês/espanhol);
Bergson Henry, "O Riso";	Ferro Marc, "Historia e Cinema"
Mamet, David "Os Três Usos da Faca";	Carrière, Jean-Claude "A Linguagem Secreta do Cinema";
Tirard, Laurent, "Grandes Diretores de Cinema"	Scott, Kevin Conroy , "Lições de Roteiristas"

FILMOGRAFIA:

Desde que Otari Partiu, de Julie Bertucelli;	Janela Indiscreta, de Alfred Hitchcock,
O Bebê de Rosemary, de Roman Polanski;	A Rainha, de Stephen Frears;
Uma juventude como nenhuma outra, de Vidi Bilu Dalia Hagar;	Cleo, de 5 a 7, de Agniès Varda;
En soap, de Pernille Fischer Christensen;	Casa de Alice, de Chico Teixeira;
Depois daquele beijo, de M. Antonionni;	Eu, você e todos nós, de Miranda July;
Dogville, de Lars von Trier;	Se o meu apartamento falasse, de Billy Wilder;
Reencarnação, de Jonathan Glazer;	To be or not to be, de Ernest Lubitsch;
Voltar a morrer, de Kenneth Branagh;	Veludo azul, de David Linch;
Alphadog, de Nick Cassavettes;	Do outro lado, de Fatih Akin

ONDE ENCONTRAR ROTEIROS

www.roteirodecinema.com.br (em português);
<http://users.urbi.com.br/cinebook/roteiro2.htm> (em português);

www.joblo.com/moviescripts16.htm
www.script-o-rama.com

MANUAL LISTA DE DISCUSSÃO

Para os que não se sentem íntimos com o funcionamento dos fóruns, proponho um pequeno manual de ingresso e utilização:

0. Para os que nunca possuíram Identidade Yahoo, será necessário abrir uma conta (sign up) e criar um ID;

Com o ID você poderá aceitar o convite que enviei para vocês ou...

1. Entrar no endereço: <http://movies.groups.yahoo.com/group/escrevendofilmesXX> (onde XX é o número edição da Oficina)
Na parte inferior da home page tem um endereço de SUBSCRIBE, envie um mail e aguarde aceitação do moderador.

Isso feito...

... Já na página de abertura, embaixo da apresentação da Oficina, se encontram as últimas mensagens enviadas pelos participantes;

2. Bem no alto da pagina, vocês tem a possibilidade de EDIT MEMBERSHIP, editar a configuração da sua conta (como, por ex, para qual email enviar as mensagens do grupo e de que maneira recebê-las, etc)

3. No menu azulado da esquerda, ainda na página de abertura, vocês encontram as gavetas de:

- *mensagens (histórico de todas as mensagens enviadas),
- *arquivos de documentos publicados (files) por todos,
- *links para outros sites de interesse para a oficina
- *repertório dos participantes, etc

4. Escrevendo para <mailto:escrevendofilmesXX@yahogroups.com>, vocês estarão atingindo todos os inscritos na lista, que receberão as respectivas mensagens conforme critérios estabelecidos por cada um no momento do ingresso no grupo.

5. Não attache nenhum arquivo diretamente na mensagem. Selecione no menu azulado a opção FILE/ARQUIVO e adicione o arquivo neste espaço.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO DOS ENCONTROS

1. Introdução à Dramaturgia: Arte e Linguagem

Autor – Espectador – Personagem: o Triângulo Emocional; Dramaturgia X Literatura; Formatos e Etapas na Criação;
Os triângulos da dramaturgia: dramático – estrutural – emocional;

2. O Personagem e o Ponto de Vista

Personagem – Desejo - Conflito: o Triângulo Dramático; o Presente Narrativo, História e Narrativa: o ponto de vista;

3. O Triângulo Estrutural

Os 3 Atos estruturais; Os Nódulos Dramáticos; O 1º Ato: premissa do autor – engajamento do espectador;

4. Protagonista: Arquétipo e Nuance;

Caracterização e Ação; Biografia, o Diegético e o Extra-Diegético

5. Unidades Narrativas e unicidade de ação

Tempo – Espaço – Ação – temas e estilos; Objetivo: questão e resposta dramática; ponto de ruptura; Ação e Formato;
Sub-intrigas e Confluência;

6. Mecanismos Narrativos de Transmissão:

Informação e Sentido; Exposição: narração e flash-back; Demonstração: Atividade – Diálogo – Efeito;

7. O 2º Ato

Planejamento e conflito; Trajetória e progressão; O lugar e a função do Espectador

8. Preparação

Plantar e pagar; Anúncios e telefones; Deus (ex-machina) e acúmulos;

9. Ironia Dramática

Instalação – Exploração – Resolução; Suspense, Surpresa e Mistério; A cena obrigatória;

10. Desfecho: o 3º Ato

Clímax mediano – clímax – resposta dramática;

O 3º Ato: antes que a luz acenda; Estrutura modificada e golpe de surpresa.

1A. DRAMATURGIA – ARTE E LINGUAGEM

DRAMA, do grego Ação.

DRAMATURGIA é a arte (ou melhor, o trabalho) de IMITAR as AÇÕES HUMANAS (Aristóteles)

"Mas IMITAR não é repetir; IMITAR é olhar com encanto". (FÁBIO FABULOSO, de Pedro Cézar)

A Dramaturgia e suas gêneses:

- Das **Temáticas**: questões sagradas, naturais e do mundo objetivo (ritos religiosos, representação de fenômenos da natureza e etapas da vida); tentativas do homem de apreender o que ele não compreende. Evolução temática em direção às questões ligadas ao profano, psíquico e ao subjetivo de um mundo mais complexo.

- Do **Discurso**: do *indireto* (cerebral) da escadaria dos palácios, onde o narrador "reportava" acontecimentos da guerra, dos salões, se relacionando diretamente com o povo-público que o assistia, ao *direto* (visceral e sensível) dos atores que representam e interpretam as ocorrências, reproduzindo as cenas e dando ao público o sentimento de vivência sem intermediário do fato "narrado".

- Das **Vivências**: o indivíduo APRENDE (andar, falar) por IMITAÇÃO; o coletivo experimenta (*Khatarsis*).
 - Da criança que precisa que lhe contem uma história para ela poder dormir
 - Do adulto que vê fora de si, aquilo que dentro lhe atormenta ou persegue

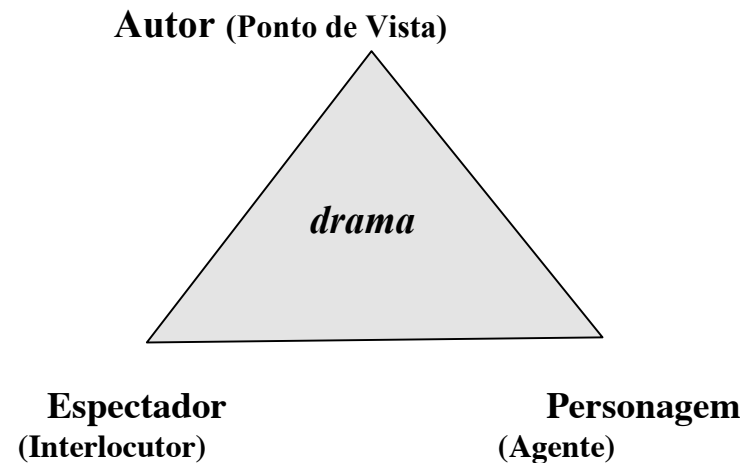
O Autor é um espectador desesperado em busca da história que ainda não lhe foi contada.

E é por isso que ele próprio é o seu primeiro espectador.

Mephisto . A Escolha de Sophie . Cidadão Kane

1B. O PRIMEIRO TRIÂNGULO EMOCIONAL

Objetos de arte são tristes e vazios pedaços de matéria pendurados no escuro enquanto ninguém os olha. O artista faz somente a metade da obra. O observador faz o resto. (Vik Muniz)



Se olharmos para o mundo, assistiremos a mil e uma histórias que ele nos oferece, sem que nenhum autor as tenha concebido (*Ten, de Kiarostami*).

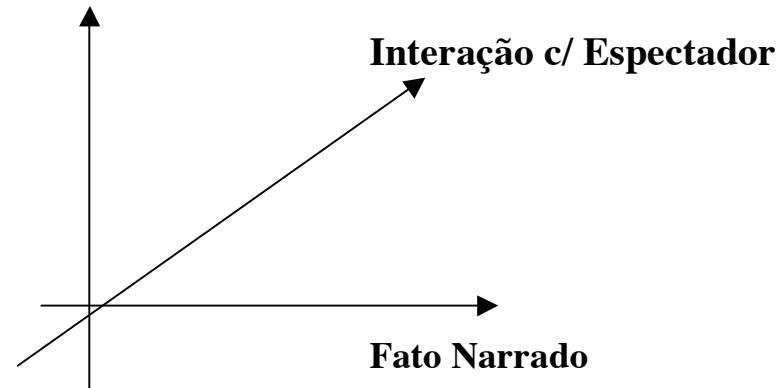
Ou melhor, o nosso olhar (**Ponto de Vista**) será, ao mesmo tempo, **autor** e **espectador** do que veremos.

Mas, sem esse olhar que abraça e recebe, nenhum autor existe, nenhuma história, nenhum fato existe (*BlowUp, de Antonioni*).

Uma história é composta:

- dos fatos que nela são narrados;
- da maneira de narrá-los;
- e da percepção daquele para quem se narra (sentido do narrado)

Procedimento Narrativo



1C . PERSONAGEM, PROTAGONISTA E PONTO DE VISTA

ponte de identificação entre autor e espectador

O Personagem:

Fator humano que aproxima qualquer experiência dramática de nossa compreensão.
É o motor da **Ação**, vetor de **Emoção** e a ponte de **Identificação com o Espectador**.

O Protagonista:

Aquele com o qual o espectador se associa em *compaixão* e se identifica emocionalmente;
Pode ou não ser o Personagem Principal; Pode ou não ser o Personagem Título;
Pode ou não responder a todas as prerrogativas abaixo:

- Impõe seu **Ponto de Vista**, como enfoque narrativo da história
- Suporta (o máximo) de **Conflito**, sendo o **eixo emocional do espectador**
- Porta a **Ação principal**, sendo aquele que tem um **Objetivo** determinado
- É **Onipresente** (física ou tematicamente)
- É **Evolutivo**, se transformando no decorrer da trajetória narrativa

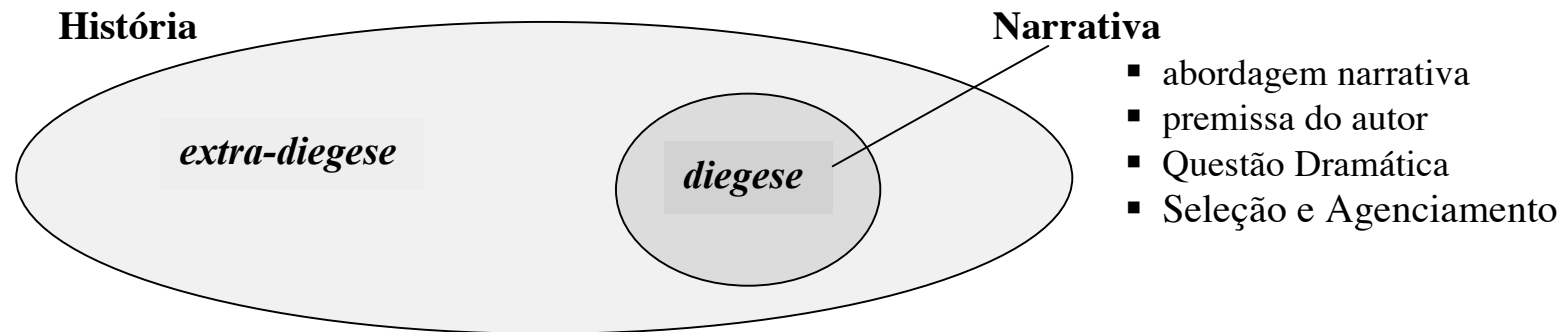
Atenção para não fazer do protagonista o porta voz do discurso do autor.

É a ação narrativa que deve transmitir valores e visões de mundo e não os personagens.

2A. HISTÓRIA E NARRATIVA

A **História** é uma sucessão cronológica e ininterrupta de fatos, comportando desde os elementos irrelevantes e até versões antagônicas.

Narrativa é a história condicionada pelo **Ponto de Vista do Autor**.



- **O Ponto de Vista** (do Autor) vem dar a História o caráter determinante de uma **Narrativa**, através do seu critério de seleção e agenciamento de elementos participando da trajetória narrativa.
- O **Diapasão** é uma alusão subjetiva e emblemática do ponto de vista do autor sobre a história. É uma espécie de sumário autoral, tese ou prefácio metafórico e imagético que anuncia o tom e o universo da narrativa que se inicia.

Body snatchers (4 versões), **A grande Ilusão**

2B. O PRESENTE NARRATIVO

o momento presente, onde se desenvolve a ação principal e que serve de esteira narrativa. esteira que sustenta e contém os fatos relatados pela narrativa

- ***Diegético** são todos os elementos selecionados para participar da construção narrativa, intervindo dramaticamente na ação.*
- ***Extradiegético** pode ser a elipse não narrativa, o ponto de vista do antagonista, a outra versão dos fatos, o passado ou o futuro dos personagens, etc.*
- *O **Prólogo** oferece ao espectador elementos extra diegéticos de informação, determinantes para o seu posicionamento dentro da construção narrativa, mas que se situam no exterior do presente narrativo. Ele não intervém diretamente na progressão da ação, à exceção de fornecer ao espectador elementos para a construção de sentido. Muito utilizado antes ou durante os créditos de abertura do filme.*
- *O Presente narrativo de **Édipo rei** é de 3 horas, em que Édipo descobre quem matou Laio; mas comporta em seu interior toda a sua vida. O de **Cidadão Kane** é a semana na qual o repórter Thompson tenta descobrir o significado da palavra Rosebud; mas ele comporta toda a biografia de Charles Foster Kane. Isso acontece por meio de exposições e flashbacks.*

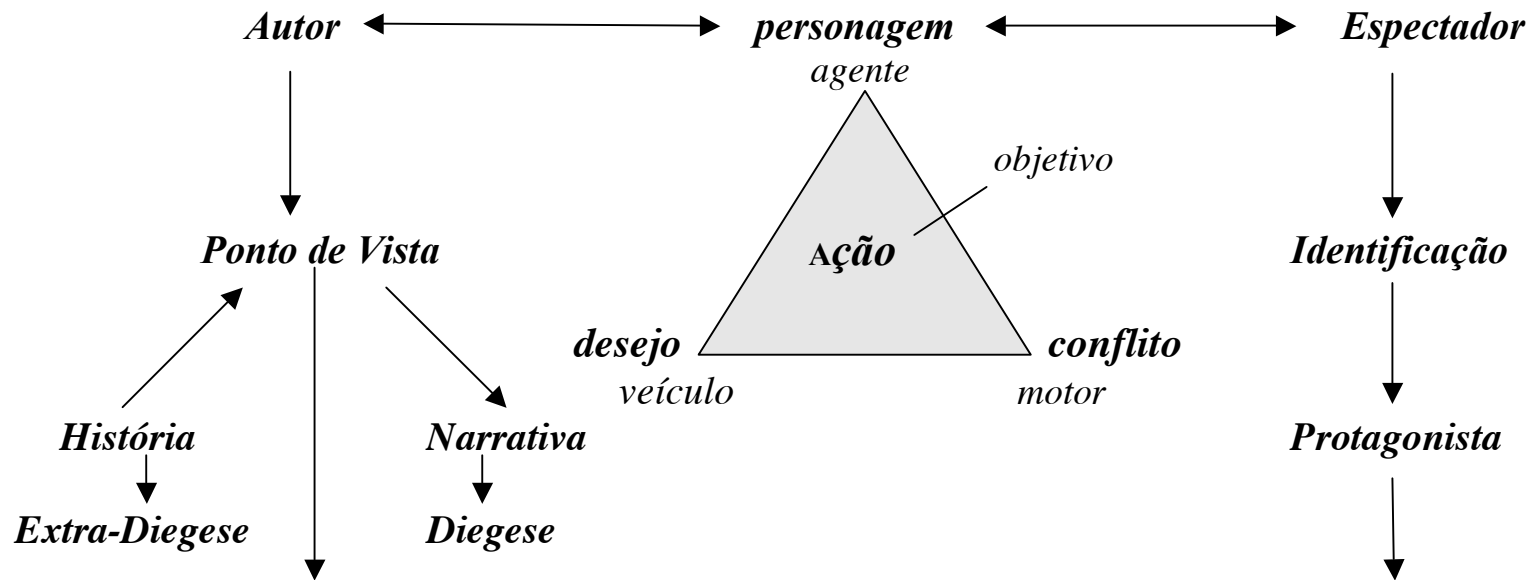
*OBS: O **Diapasão** não deve ser confundido com o prólogo, ainda que muitas vezes eles se misturam na forma de intervenção: quase sempre em começo de narrativa, antes, durante ou imediatamente posterior aos créditos de abertura, ele é, como seu nome indica, uma mini-cena (logo comportando significação dramática), servindo a dar o tom para o espectador.*

Cidadão Kane** (em oposição a **Barry Lindon**), **O advogado do diabo**, **Janela indiscreta

3A. PERSONAGEM, DESEJO E CONFLITO: O Segundo Triângulo Dramático

Como na física, uma força atua para mudar o estado de repouso ou de movimento uniforme de uma partícula. Observe-se que, neste caso, repouso e movimento se igualam sob o nome magistral de *INÉRCIA*. Em Dramaturgia, o conceito de *FORÇA* equivale ao do *CONFLITO*, oposto ao da Inércia.

Quando observamos que uma partícula não está em um desses estados ideais de Inércia, podemos dizer que ela está sob a ação de uma Força. É neste âmbito que a dramaturgia se instala, e somente nele, ela é possível.



- Ponte de identificação c/ Espectador
- Abordagem Questão/Resposta Dramática
- Premissa do Autor
- Questão Dramática
- Agenciamento (critérios) dos fatos
- Progressão

- Porta a Ação – possui Objtv
- Suporta o Conflito – Identificação c/ Espectador
- Onipresente
- Evolutivo
- Pto de Vista (enfoque narrativo)

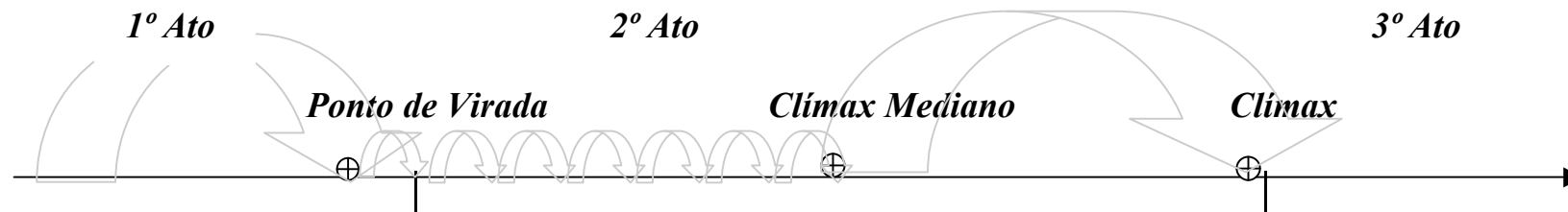
3B. NÓDULOS DRAMÁTICOS

A ação narrativa é uma progressão em quiques, movida a conflito

Cada um desses quiques, de natureza conflituosa e geradora de ação, possui uma estrutura em três atos, contendo apresentação com um ponto de ruptura, desenvolvimento e/ou exploração e resolução, que porta em si o estabelecimento de um novo Núdulo Dramático.

Frequentemente ele conclui o que precede e inaugura o que sucede. Poderíamos dizer que uma narrativa avança de nóculo dramático em nóculo dramático.

Os Principais Núdulos Dramáticos



Ponto de Virada

- Caráter Fortuito
- Quebra a rotina/equilíbrio Protag
- Cria instabilidade
- Impulsiona Protag a definir Objtv
- Instala a Questão Dramática

Clímax Mediano

- Inexistente na Poética
- Revela evolução Protag
- Muda curso da Ação Principal
- Redireciona o Protag e a ação
- Aponta para Resposta Dramática

Clímax

- Principal N.D.
- Pto convergência da Ação
- Traz a Resposta Dramática
- Encerra a Ação Principal (abandono ou satisfação Objtv)

Outros Núdulos Dramáticos:

Reviravolta, Golpe de Surpresa, Ironia Dramática, Anúncio, Preparação, Falsa Pista, Crise, Pto de não Retorno, Gancho, e todo tipo de obstáculo ou informação que altera o curso da ação.

3C. ESTRUTURA NARRATIVA

Contar uma história, através das ações descritas pelos personagens, que geram e são geradas por conflito.

O TERCEIRO TRIÂNGULO ESTRUTURAL

1º ATO . Apresentação



- Nascimento do Conflito (Hegel)
- Prótase (Aristóteles)
- Antes estabelecimento do Objetivo e da Ação
- Estabelecimento da Questão Dramática

2º ATO . Desenvolvimento

- Choque e Paroxismo (Hegel)
- Epítase (Aristóteles)
- Durante Objetivo e Conflito
- A Ação propriamente dita

3º ATO . Conclusão

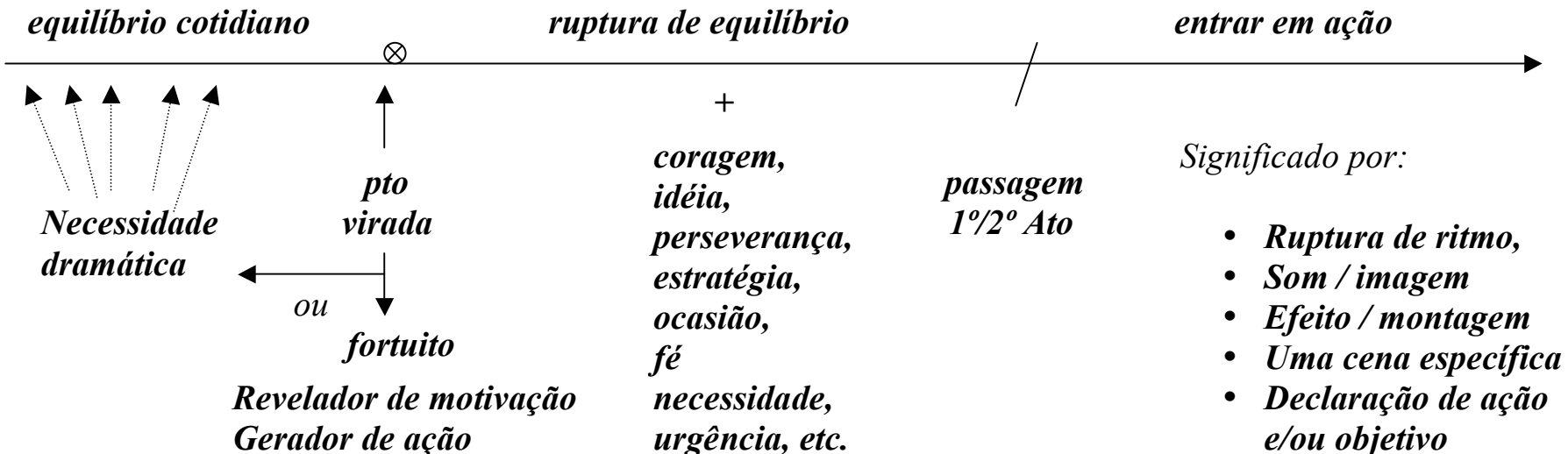
- Conciliação (Hegel)
- Catástrofe (Aristóteles, Tragédia)
- Após Objetivo (realização ou abandono)
- Resposta Dramática - Conseqüências

4A . O 1º ATO

Antes que o Objetivo seja conhecido pelo Espectador.

- Apresenta procedimento narrativo e fílmico: impõe um estilo, uma atmosfera;
- Introdução premissa e/ou **prólogo** (*Extra-Diegético*);
- Anuncia temática abordada pelo autor (*Diapasão*);
- Estabelece o *lead* da história: quem, onde, quando, o que, porque, como;
- Apresenta Personagens; Caracteriza Protagonista em seu mundo ordinário e em equilíbrio;
- Descreve as circunstâncias dramáticas e temáticas nas quais o Objetivo é definido;
- Estabelece Questão Dramática (portando sobre o desejo de história do Autor);
- Faz aparecer o conflito, ou a perspectiva do conflito.

PONTO DE VIRADA E PASSAGEM 1º/2º ATO



Rosa Púrpura (OBJTV), Ligações Perigosas (motivação Protag), Festim Diabólico (PV na primeira cena)

4B. O PROTAGONISTA & CARACTERIZAÇÃO

Como a imitação se aplica aos atos dos personagens e estes não podem ser senão bons ou maus (diferindo apenas pela prática do vício ou da virtude), daí resulta que os personagens são representados ou melhores ou piores ou iguais a todos nós. (Aristóteles)

CONCEPÇÃO: O AUTOR LONGE DO JULGAMENTO

- As razões e desejos do Protagonista: estabelecimento do enfoque narrativo e *ponto de vista*.
- Biografia: perfil físico, psíquico, sociológico. Seu passado e seu time de futebol.
- Triagem /seleção do *Diegético*, orientado pela unidade de Ação (objetivos gerais e locais).

IDENTIFICAÇÃO: PONTE COM O ESPECTADOR

- O *Arquétipo* é alguém que mora no meu prédio. E o personagem, menos complexo que o ser.
- Verossímil, mas não verdadeiro. Realista, mas não real.
- Os 12 signos astrológicos, os 9 tipos do eneagrama ou da *Comedia del arte*, os 7 anões ou pecados.

APRESENTAÇÃO: NO CONTEXTO CONFLITUOSO DA NARRATIVA

- *Ação* (revelando o que ela *faz* e como ele *faz*)
- *Caracterização* (revelando o que ele *é* e como ele *é*)
- *Diálogos* (sotaque, vocabulário, inflexão, discurso, etc.)

Agente da Unidade de ação

- Protagonista múltiplo ou não, age em função de um objetivo único;
- Se vários objetivos, com o mesmo protagonista ou não, vários núcleos narrativos (multi-plot ou filme a episódios)

Festim Diabólico . Janela Indiscreta . Cléo, de 5 as 7

5A. UNIDADES NARRATIVAS

"A unidade estrutural das partes é tal que, removida ou deslocada qualquer uma delas, o todo ficará desarticulado. Porque algo cuja presença ou ausência não fará diferença, não constitui parte orgânica do todo". (Aristóteles)

Tempo

- No teatro Clássico: Tempo da história = Tempo da peça < 1 Revolução Solar (dia).
- O tempo necessário para o protagonista atingir o seu objetivo (unicidade de objetivo).
 - * no filme e na cena: começar o + tarde possível.
 - * concentrar, o problema da Biografia: *Cidadão Kane* x *Ray*
 - * o presente narrativo e o flashback.

Lugar

- A liberdade do cinema e a realidade de produção.
- O contra-exemplo Hitchcock: *Janela Indiscreta*.
 - * o plano seqüência e a unidade de ação.
 - * o espaço relativo e o telefone.

Ação

- A mais poderosa das unidades dramáticas, com tendência a prevalecer sobre as outras.
- Principal unidade a orientar a construção narrativa.
- Pressupõe uma ação principal e a unicidade de objetivo.
- Exercendo-se no conjunto narrativo, assim como nas partes (cenas e seqüências).
 - * unicidade de objetivo e protagonistas múltiplos.
 - * subintriga e ação principal.
 - * ação e formato.

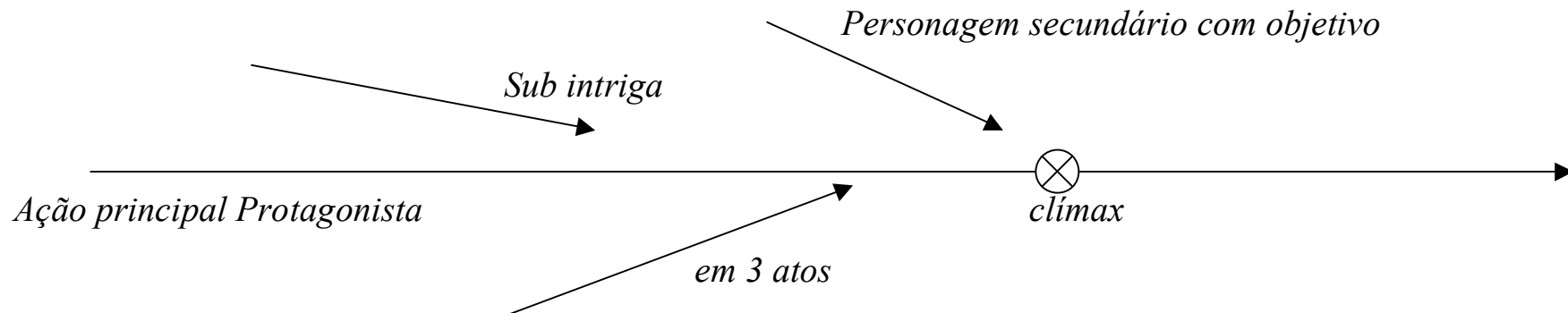
Outras unidades

- Tema, Estilo, Tom: do filme a *sketches* a Fellini e Tarantino .
- O *multi-plot* da moda e a unidade de ponto de ruptura.

5B. INTRIGAS SECUNDÁRIAS

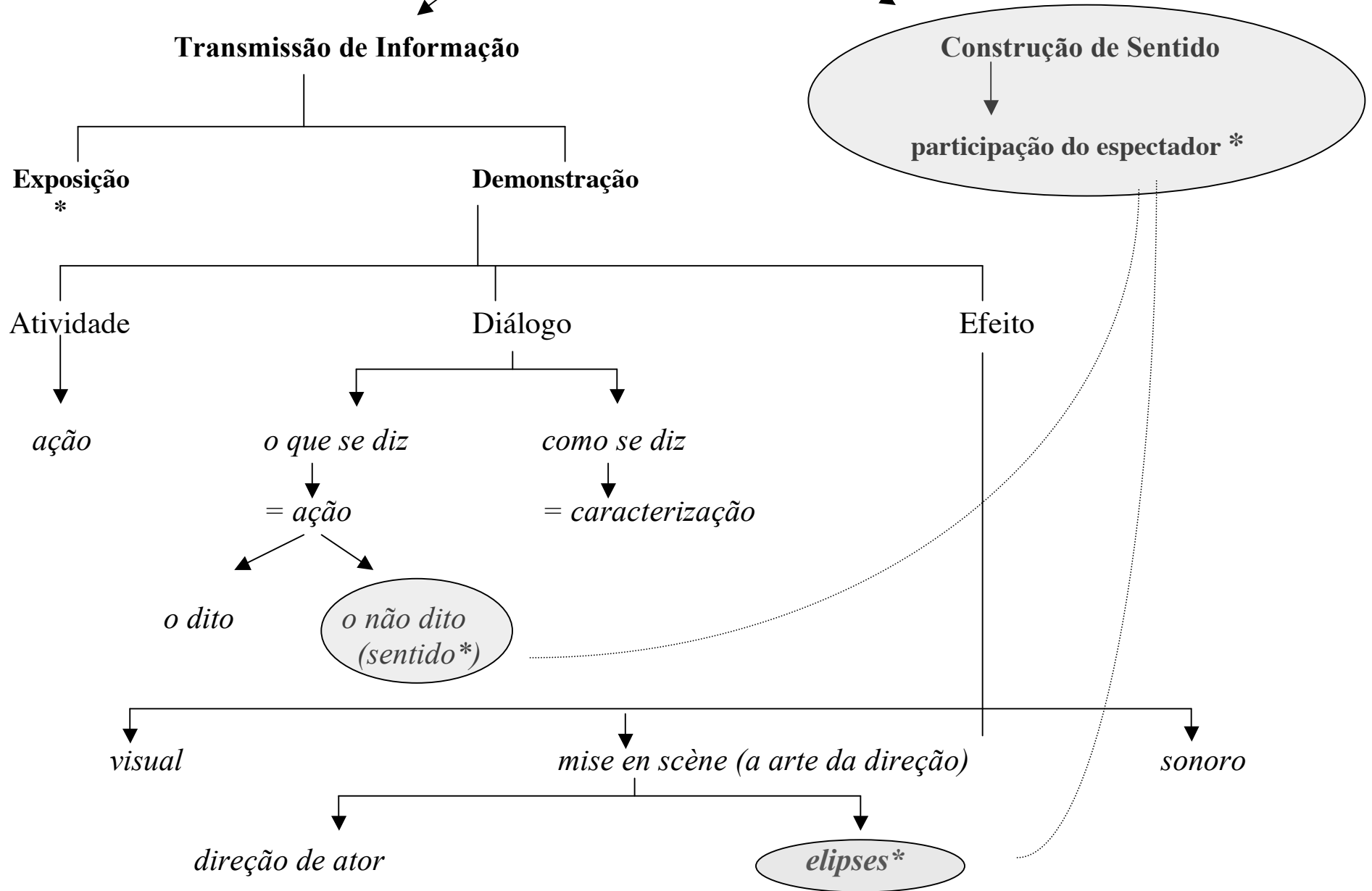
Ela pode privar o autor de ir ao fundo de sua trama principal, e somente se ela tiver uma incidência direta sobre a ação principal, poderá contribuir para enriquecer a narrativa, ao invés de meramente preenchê-la. (Yves Lavandier)

- *Estabelecer paralelo temático com ação principal, sem o que ela a esvazia*
- *Confluência na direção da ação principal, repercutindo sobre ela, ao invés de divergir dela.*
- *Gerando obstáculos para o protagonista, e girando em torno de seu objetivo.*
- *Protagonizada por outro personagem. Senão, ruptura de unidade de ação.*
- *Convergindo para o clímax.*



Janela Indiscreta . Rainha . Quanto Mais Quente Melhor

6A. MECANISMOS NARRATIVOS



6B. EXPOSIÇÃO

Tudo o que é narrado, e não mostrado, na história.

- Aproxima a Dramaturgia da Literatura (oral);
- 90% passado, mas pode ser presente (adivinhar), futuro (projeto) ou atemporal (sonhos, desejos);
- 99% diálogos, mas pode ser legenda ou texto;
- Valorização do *Foco Narrativo (Versão)*;
- Caracteriza *Narrador*;
- Privilegia a *Transmissão* – Relação *Emissor/Receptor* – à *Informação*;
- Permite o não rompimento de *unidades* de ação, tempo e espaço;
- Viabiliza econômica ou culturalmente: censura, limites de orçamento, conjunturas culturais;
- Potencial dramático se o efeito ou o conteúdo é *Conflituoso*;
- Pode ser diluído em cenas misturando os procedimentos (*Falsa pista, Humor, Anúncio, Ironia Dramática*, etc)

O Flashback – alternativa como procedimento de linguagem.

- Atesta verossimilhança ao fato;
- Tem caráter de verdade (cf. *Suspension of disbelief, pausa do cartesianismo, trégua da incredulidade*);
- Perde o caráter de versão;
- Ponto de Vista do Narrador é inexistente;
- Deve estar inserido no contexto da cena que lhe introduz (precede ou sucede);
- Pode se referir ao Procedimento Narrativo global ou local (da cena)

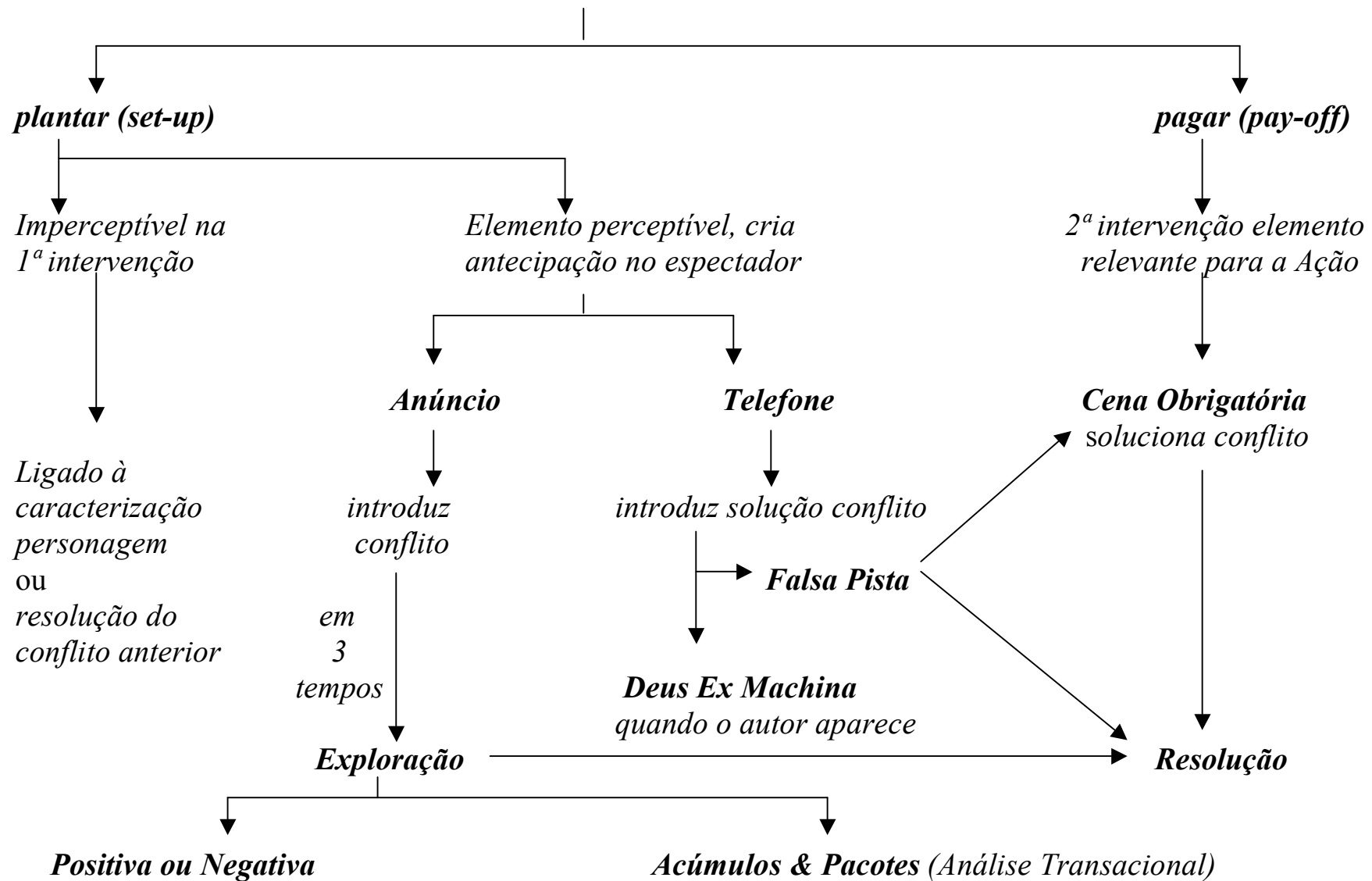
Hamlet . Reencarnação . O Beijo da Mulher Aranha . Pavor nos Bastidores

7A. O SEGUNDO ATO: PLANEJAMENTO & AÇÃO

"Numa roda de roteiristas, um deles diz para o outro: 'Como está indo a peça?' O outro responde: 'Estou tendo problemas com o segundo Ato'. Todo mundo ri: 'É claro que você está tendo problemas com o segundo Ato!'" (David Mamet)

- Relata as tentativas do protagonista para atingir o seu objetivo;
- É a **Ação** propriamente dita, a parte mais longa (e perigosa) da narrativa;
- Deve ser estruturada em 3 atos, como modo de manter ritmo e tensão;
- Introduce e desenvolve **subintragas** e **personagens secundários**;
- Revela **Nuance** no protagonista:
 - "ele é assim, mas... assado!",
 - trabalha seus estados de espírito, em relação à ação: animação, dúvida, depressão,
 - Remete à construção da Progressão Narrativa,
 - Conflitos de toda sorte, tentativas 1, 2, 3, ... *objetivos locais*, etc.;
- Veiculação de **Informação** e Construção de **Sentido**
 - O dito e o não dito,
 - **Elipse**: Temporal, Pictural e Narrativa,
 - A trança narrativa (**milking**);
- Procedimentos Narrativos e Economia Dramática
 - Ritmo, tensão, suspense,
 - **Preparação e pagamento** (anúncios e falsas pistas),
 - **Ironia Dramática**: instalação, exploração e resolução;
- Clímax Mediano:
 - Revela algo novo sobre o protagonista (inclusive para ele próprio),
 - Dá novo impulso à narrativa, redirecionando a ação principal;
- Clímax:
 - **Resposta dramática**,
 - Queda do suspense, Fim da ação.

8A. PREPARAÇÃO : EXPECTATIVA E ANTECIPAÇÃO



Apocalipto . Othelo . To Be or Not To Be

9A. IRONIA DRAMÁTICA : O MAIOR DOS ANÚNCIOS

“Defasagem entre uma situação desenvolvida DENTRO da obra dramática e as palavras e ações compreendidas pelo espectador, mas não pelos personagens.” (Edward Mabley)

“O espectador é mais esperto que o herói, porque o filme o iniciou em seus segredos...

Mas ele é menos esperto do que o autor, sempre na frente, reservando surpresas.” (Billy Wilder)

- *Sempre baseado no que sabe o espectador. Faz do personagem que não sabe sua vítima;*
- *Reforça proximidade autor-espectador, potencializando sua participação;*
- *Valoriza papel espectador e o permite de criar recuo emocional e amadurecimento;*
- *Participa e enriquece qualquer gênero: comédia, drama, tragédia, épico suspense, ação, FX, histórico, vaudeville;*
- *Em 3 partes: **Instalação (Anúncio)**, **Exploração** e **Resolução**;*
- ***Cena Obrigatória**: quando a ignorância da vítima de ID se desfaz;*
- *Pode ser utilizado localmente ou como procedimento narrativo global (sósias, gêmeos, farsas, viagens no tempo, duplas identidades, fatos históricos, complôs e amnésias)*

A Ironia Dramática Difusa (no Espectador)

Antecipação intuitiva do espectador como princípio, próprio ao seu lugar de espectador (fora da intriga):

Cary Grant morto antes do fim de Intriga Internacional. Um rótulo “Não Beba” na garrafa encontrada por Alice.

O Saber Inconsciente (do Personagem)

Ignorância intuitiva do personagem como princípio, próprio do seu lugar de personagem (dentro do conflito):

*Édipo **não** sabe que é dele que fala a Esfinge. Norma Desmond **não** sabe que ninguém mais se lembra dela*

*(O Crepúsculo dos Deuses). A mãe **não** acredita que seu marido tenha abusado sexualmente de seus filhos (Festen).*

Outros exemplos de Ironia Dramática:

***O Beijo da Mulher Aranha . Hamlet . Othelo . Amadeus . Lolita . Luzes da Cidade . Titanic . Galileu
Festim Diabólico . Disque M para matar . GoodBye Lenin . A Vida é Bela . Dr Jekyll & Mr Hyde***

9B. SUSPENSE, SURPRESA E MISTÉRIO

ID & Suspense

Não são sinônimos, no sentido estrito. Há sempre suspense na ID, mas não obrigatoriamente ID no suspense. Ambos repousam no princípio de fornecer a maior quantidade de informação ao espectador.

ID & Surpresa

São alternativos. A surpresa sendo o contrario da ID, ela serve perfeitamente a instalá-la e/ou resolvê-la. Em La Paura (Rosselini), uma mulher engana seu marido com outro (ID, o marido é a vítima). Uma mulher aparece fazendo chantagem com a esposa (Surpresa). Vemos que ela foi enviada pelo próprio marido (ID, a esposa é a vítima). A chantagista acaba por simpatizar com a esposa e revela o engodo (Surpresa) e as duas escondem do marido (ID, o marido é a vítima).

ID & Mistério

- *O Mistério é a negação da ID, pois o espectador não sabe. E é também a negação da surpresa, para qual é necessário esconder completamente uma informação do espectador.*
- *O Mistério deixa saber que a informação existe, sem revelá-la.*
- *Impede a compaixão, pois ele só pode compreender algo que ele conheça (em termos de info).*
- *Impede a surpresa, suscitando uma curiosidade cuja dimensão não é controlável, tornando frequentemente a revelação frustrante ou decepcionante.*
- *Induz a intuir uma solução provisório do autor em falta de idéias (Piratas do Caribe II).*
- *Não se relaciona com o espectador, o deixando de fora da construção de sentido.*
- *Impede o humor, a energia de adivinhar substitui a de compreender.*
- *Pressupõe uma capacidade retrospectiva, inexistente em dramaturgia .*
- *Ainda pior se o personagem sabe o que o espectador não sabe.*
- *Mais cabível em literatura, menos emocional e mais retrospectiva que a dramaturgia.*

Um homem é seguido na rua.

ID: Ele não sabe e nos inquietamos por ele.

MISTÉRIO: o que esta acontecendo???

SURPRESA: de repente, o homem ataca, surpreendendo o seu seguidor.

10A. O 3º ATO

- *Resolução de todos os problemas levantados nas tentativas do protagonista de atingir seu objetivo;*
 - *Respostas a todas as questões levantadas;*
 - *As conseqüências das ações, resoluções dos **objetivos locais e subintrigas**;*
 - *Transição e descompressão, entre a intensidade do **clímax** e o acender das luzes da sala;*
 - *Enfoque retrospectivo e distanciado da trajetória do protagonista: o olhar de quem viveu experiência.*
- * *De duração breve, visto que não existe mais objetivo (?D), e a tensão desapareceu;*
 - * *Quando clímax não resolve inteiramente a ?D, se alonga (Casablanca, Intriga Internacional);*
 - * *Obrigatoriamente posterior à (uma primeira) resolução da ?D trazida pelo **clímax**.*
- *Sid Field prevê 3º ato comportando **clímax** e concluindo o 2º ato com o **clímax mediano**.*

O Clímax

- *Principal Nódulo Dramático*
- *Obstáculo + forte, caráter paradoxal*
- *Pto convergência da Ação*
- *Traz a Resposta Dramática*
- *Encerra a Ação Principal (abandono ou satisfação Objtv)*

O Clímax Mediano

- *Inexistente na Poética*
- *Revela evolução Protagonista*
- *Muda curso da Ação Principal*
- *Redireciona o protagonista*
- *Aponta (virtualiza) Resposta Dramática*
- *Atenção a não deixá-lo concluir a ação*

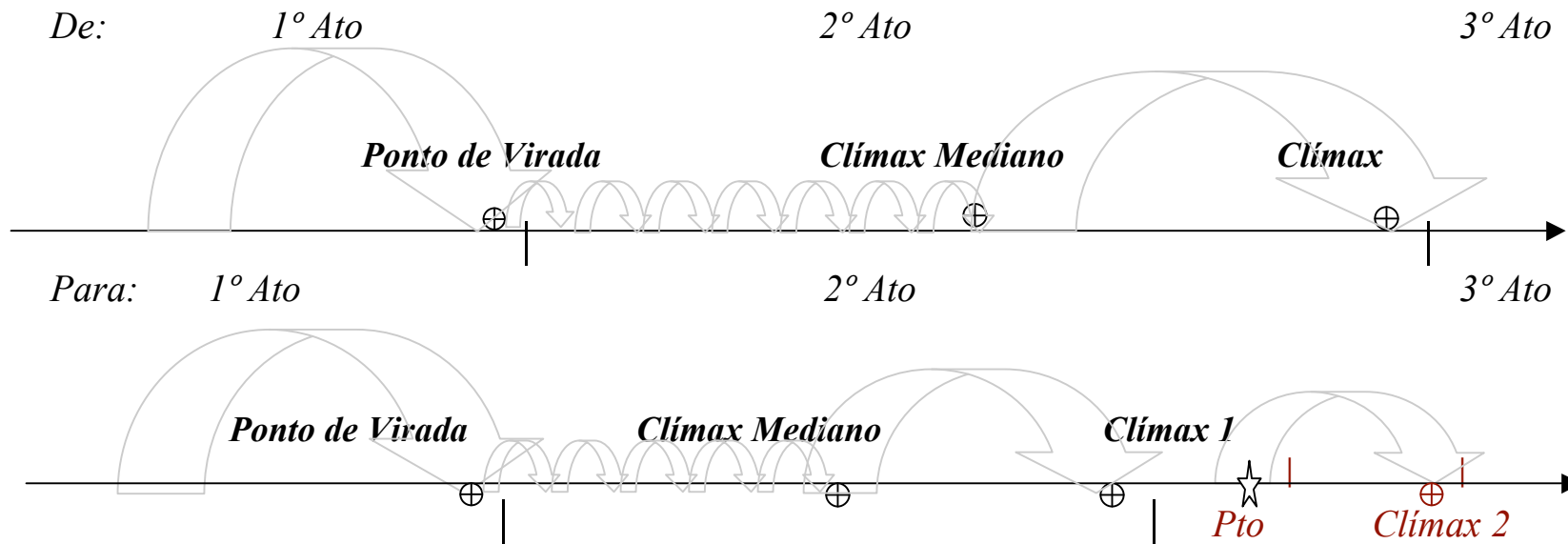
Intriga Internacional . Festim Diabólico . ET . Janela Indiscreta

10B. GOLPE DE SURPRESA E ESTRUTURA MODIFICADA

O Golpe de Surpresa é um nóculo dramático inesperado pelo espectador, e utiliza os mecanismos gerais de surpresa. Ele intervém no curso da ação (*reviravoltas*), na conclusão do filme (*topper**), ou no começo do 3º Ato, anulando !D.

A Estrutura Modificada

(modificação estrutural datando de “*pièces bien faites*” do século XIX e reutilizada pelo cinema)



- Intervém um elemento que anula a !D dada pelo Clímax.
- Relança a ?D e a ação principal, as mesmas do 2º ato.
- Dá uma volta na capacidade de antecipação do espectador.
- Pode ser alternativa para um segundo ato sem intervenção de um clímax mediano intenso.
- Justifica um 3º mais longo (visto que a tensão retorna), estruturado em 3 atos.
- A 2ª !D é na maioria das vezes ≠ da 1ª !D, mas pode ser =.

* O Topper não modifica a !D, o Golpe de Surpresa na Estrutura Modificada sim (cf. “*nobody Is perfect!*”, Billy Wilder)

Alien, E.T., Janela indiscreta, Se meu apartamento falasse

11. PONTO DE VIRADA E OBJETIVO

primeiro nóculo dramático principal a intervir na narrativa e o segundo em importância

- *Quebra a rotina do futuro protagonista. Cria desequilíbrio e o impulsiona a **determinação de um objetivo**.*
- *Corresponde em literatura à expressão “... até que um dia...”*
- *Pode resultar mas não responder a uma **Necessidade Dramática**, não intervém como solução. É fonte de **conflito**.*
- *Revela motivações do Protagonista e potencializa identificação com o espectador.*
- *Pode estar deslocado ou elipsado da narrativa.*
- *Ocorrência fortuita na maioria dos casos, eventualmente causado pelo próprio protagonista. Ex: Othelo*
- *Capaz de lançar a ação (2º Ato) sem determinação de Objetivo. Ex: Rosa Púrpura do Cairo.*
- *Atenção a questão da verossimilhança.*
- *Um único, ou uma sucessão de ptos de virada, todos decorrentes de um original e principal.*

Pto de Virada e Fim do 1º Ato

- *Não o encerra obrigatoriamente*
- *O Protagonista pode ou não participar / estar presente*
- *Princípio da recusa do chamado*
- *Pto Virada+Coragem+Perseverança+Urgência+Meios+Ocasão*

Passagem 1 / 2º Atos

- *Passagem ao Ato, entrar em Ação*
- *Atitude e Postura do Protagonista*
- *Nuance rítmica na narrativa*
- *Pode ou não ser definido em uma cena exclusiva.*

12. CONFLITO = 1 OBJETIVO + OBSTÁCULOS

Desejo (*necessidade dramática*)
+ Ocasão (*acaso*) + Coragem
+ Estratégia + Perseverança, etc

Qualidade (*ligada também à qualidade da obra*)

Quantidade

si próprio (1ª pessoa)

De origem interna (timidez, covardia, ciúme, orgulho, remorso).
De natureza moral ou psíquica, permite aprofundar caracterização.
Principal motor conflituoso na *Tragédia* (purgação e catarse).
Pressupõe o livre-arbítrio, valoriza potencialmente o ser humano.
Criado pelo próprio protagonista (co-protagonista).
Pressupõe a possibilidade de transformação do protagonista.

o outro (2ª pessoa)

Externo de origem interna (causa e efeito).
Independente de sua vontade mas em consequência do protagonista.
Dependente dos valores morais espectador.
Ligado aos princípios de *Caracterização* e *Necessidade Dramática*.

os outros (3ª pessoa)

De origem externa (a sociedade, as forças da natureza, mal entendido, antagonista, azar).
O protagonista é mera vítima de forças independentes que ele não controla.
Não pressupõe livre-arbítrio, possibilita o maniqueísmo.
De natureza circunstancial e aleatória.
Principal motor do *Melodrama*, fruto da teoria freudiana (dramaturgia do séc XX).
Não pressupõe a possibilidade de transformação individual (ao menos fora do *insight* da psicanálise).

"Nada impede mil **obstáculos** de se oporem a um único **objetivo**. Mas o repertório nos ensina que uma pequena quantidade de percalços, quando bem escolhidos e explorados, vale mais do que uma profusão exaustiva deles".

(Yves Lavandier, *La Dramaturgia*)



milking

13. O CONFLITO...

“Conheça a si mesmo..” (Sócrates)

“Para se compreender, o homem necessita ser compreendido pelo outro. E para ser compreendido pelo outro, necessita compreender este outro” (Thomas Hora)

O mecanismo do conflito: Um personagem busca realizar um objetivo e encontra obstáculos em seu caminho, o que engendra conflito e emoção, não somente para o personagem, mas igualmente para o espectador.

personagem – objetivo – obstáculo – conflito – emoção

... O ESPETACULAR E DEUS

“Os milagres e as facilidades são anti-dramáticas” (Y. Lavandier)

*Atenção à tentação de substituir conflito pelo **espetacular** e explorá-lo com sadismo: **duração e estetismo** (Mel Gibson)*

- *A boa dose de obstáculos é aquela que sabe equilibrar, no espectador, a **esperança** de ver o protagonista se safar e o **receio** de que ele não se safe.*
- *Evitar **frustração** (se excesso). Evitar **perda de interesse** (se carência).*
- *Excesso de obstáculos obriga à intervenção de um **Deus Ex Machina****.

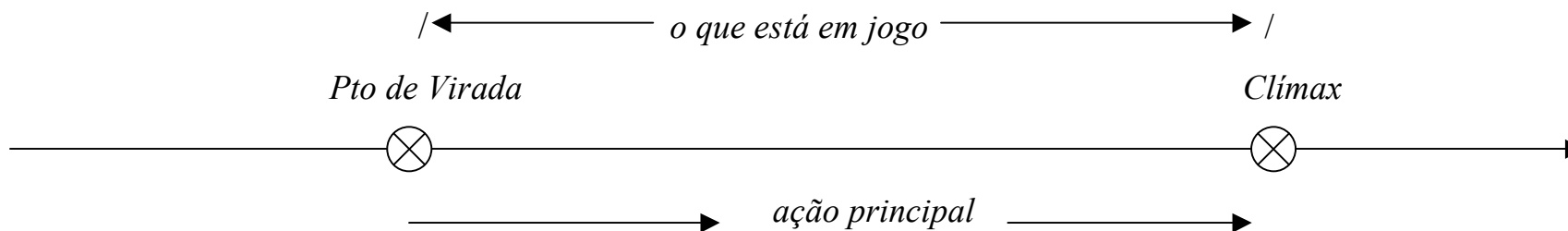
**Evocação latina significando “E Deus sai da Máquina!”. No teatro grego designa um mecanismo fazendo intervir na cena uma ou várias divindades, para resolver uma situação desesperada. A expressão pode significar toda resolução que não segue a lógica própria da história. Na linguagem atual, ela se aplica a um elemento que chega de surpresa e resolve um problema, até então, insolúvel.*

14. QUESTÃO DRAMÁTICA: *enjeu* e ação

- Aquilo que revela o que está em jogo, ou o que o protagonista tem a perder ou a ganhar em suas ações;
- Suporte no qual se apoia todo o suspense do espectador: Vai o protagonista?
- Sempre respondida por um sim ou um não;
- *Progressão narrativa* compreendida entre a definição do objetivo (*pto de virada*) e a conclusão da ação (*climax*);
- Tempo da *Ação Principal*, propriamente dita, e do suspense mantido pelo “*enjeu*”;
- Seu desfecho –*Resposta Dramática*– encerra a ação, o suspense e o *Segundo ato*;

A *Resposta Dramática* não deve ser encarada do ponto de vista dos valores morais ou emocionais, mais sim examinada em função da orientação da ação principal. Ela nada tem a ver com finais felizes ou outros...

Mas encerra todo desejo autoral ligado não somente ao tema levantado pela história, mas como à qualidade da resposta por ele oferecido (positivo ou negativo).



14B. INFORMAÇÃO, SENTIDO E ENCADEAMENTO DE CENAS: *a linguagem dramática*

Toda linguagem é um sistema de símbolos cujo agenciamento ou justaposição permite criar sentido e veicular informações.

A linguagem dramática consiste em encadear elementos narrativos –cenas– de maneira não arbitrária, contribuindo a veicular informações que não se encontram em nenhuma cena individualmente, mais resultando da própria maneira de encadeá-las.

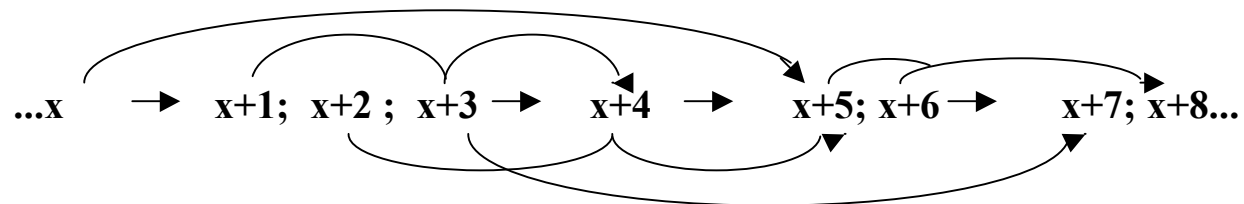
Enquanto uma unidade de sentido desta linguagem, uma cena não pode ser considerada independente e separadamente das que a precedem ou sucedem, com as quais ela não poderia se encadear sem uma certa lógica, que não precisa ser linear.

Construção narrativa em uma trajetória linear

$\dots x \rightarrow x+1 \rightarrow x+2 \rightarrow x+3 \rightarrow x+4 \rightarrow x+5 \rightarrow x+6 \dots$

O TRICÔ

Construção narrativa em uma trajetória não linear, construída como uma malha, onde cada fio participa do tear.



... x prepara x+1 e x+5; x+1 prepara x+3 e x+4; x+2 prepara x+4 e x+7; x+3 prepara x+4, etc...

To Be or Not To Be . Quanto Mais Quente Melhor

15A. PROTAGONISTA: Arquétipo & Nuance

A caracterização

1º Ato

- *No começo, era o arquétipo*
- O mundo em equilíbrio e a *Necessidade Dramática*
- A ruptura do equilíbrio: *Ponto de Virada*
- Estabelecimento do *Objetivo*: adicionar ao desejo a coragem, estratégia, ocasião, perseverança, etc
- **Questão Dramática**: descobrir *o que está em jogo?*

2º Ato

- Passagem ao ato.
- *Nuance*: Ele é assim, mas...
- *Clímax Mediano* e a descoberta de si
- *Resposta Dramática* e ponto de vista temático do Autor

3º Ato

- A trajetória do protagonista
- *Se transformar...*
- *... mas continuar o mesmo*: estar no âmbito do *humano*
- *olhar para traz e pagar pelo que fez (Zaratrusta)*

15B. DIÁLOGO *do que falam os personagens*

escrever com os olhos... e com os ouvidos

a observação e a arte de imitar

o falar de cada personagem e o falar do autor

maneira de falar (o discurso) ou jeito de dizer (atividade)

o diálogo como atividade e como caracterização: dizer "eu te amo" ou tascar-lhe um beijo na boca

o diálogo como informação ou como gerador de sentido: o dito e o não dito

o diálogo como leito para o conflito

o que dizer

como dizer

o que não dizer

16. A ELIPSE

"Entre A e C falta algo que o espírito reconstrói." (Yves Lavandier)

Elipse Temporal

- *Significando que o tempo passou e nada aconteceu que mereça ser narrado ou que seja relevante para a ação.*
- *Permite de saltar a introdução de uma cena e ir direto ao essencial ou de valorizar uma exposição anterior, indo diretamente as conseqüências do antes anunciado.*
- *Essência mesmo da linguagem cinematográfica.*
- *Ex: todo e qlqr filme;*
- *Anti-ex: Festim Diabólico e Cléo, de 5 as 7*

Elipse Pictural

- *Não mostrar o que não é mostrável, deixando à imaginação do espectador o trabalho de preencher o contorno da cena com significação.*
- *Ocultar uma cena, elemento ou imagem, revelando na expressão daquele que a testemunhou, ou em algum elemento de valor subjetivo o seu teor a impressão que ela causa.*
- *Retorna à relação indireta do narrador.*
- *Ex: M, o Vampiro de Dusseldorf e Amén*

Elipse Narrativa

- *Comportando informações narrativas novas e/ou significado, em termos de procedimento narrativo e antecipação do espectador.*
- *Trabalha princípios de contraste, contrário, falsa pista.*
- *Participa e potencializa os mecanismos de preparação (anúncio).*
- *Valoriza participação do espectador e possibilita a economia dramática*
- *Ex; Quanto mais quente Melhor, Intriga Internacional*

17. NÓDULOS DRAMÁTICOS: TRANSIÇÃO E PROGRESSÃO

Frequentemente ele conclui o que precede e inaugura o que sucede. Poderíamos dizer que uma narrativa avança de nóculo dramático em nóculo dramático. (Yves Lavandier)

Ponto de Virada

Incidente, de caráter *fortuito* e *conflituoso* (maioria), que quebra a rotina e *impulsiona protagonista a estabelecer objetivo*; Permite ao espectador compreender as *motivações do protagonista*.

Passagem Ato1/Ato2

Menos intenso que *Pto Virada*, declaração ou tomada de consciência, primeiro efeito concreto pós pto de virada. Pode ou não ser objeto de uma cena exclusiva, mas denota uma *mudança clara no ritmo narrativo*.

Falsa Pista

Tipo de *golpe de surpresa*, que trai a capacidade de *antecipação do espectador*. Se baseia na *instalação* de um *anúncio* anterior, criando uma certa expectativa, para surpreender com o seu contrário. Ex: A ducha (*Lista de Schindler*, sic, *A Vida é Bella*).

Acumulações

Princípio originário da *Análise Transacional*, segundo o qual o ser humano reage a uma capacidade de acumular uma certa dose de frustrações, ou de reter emoções, antes de *'precipitar'* o resultado da acumulação das emoções retidas, quando intervém a gota d'água. Tanto é interessante pensar a construir a justificação de uma precipitação, quanto a responder a expectativa de precipitação, quando o processo de acúmulo é estabelecido.

Paralelismo

Princípio segundo o qual, uma sub intriga ilustra ao mesmo tempo que interage com a ação principal (*A Rainha, de Frears*)

Crise

Para certos autores, o *momento paradoxal anterior ao Clímax*, em contraste com este; Para outros, ligado à idéia de livre arbítrio, seria o *momento da escolha*, ou da dúvida sobre *renunciar ao objetivo*; *Conceito não unânime*.

Pto de não Retorno

Alternativo ao conceito de *Crise*; Equivale ao momento, na primeira parte do 2º ato, onde o protag se dá conta de *não mais ter escolha*, e que sua trajetória não será impune. *Reforça a questão dramática* e potencializa *participação do espectador*. Pode ser explorado enquanto momento, mas também como perspectiva. Ex: as pílulas vermelhas ou azul (Matrix), a decisão de Marion Crane de retornar a Phoenix e devolver o dinheiro roubado (Psicose), ou ainda a assinatura de Fausto no contrato de Mefistófeles (Fausto).

Clímax Mediano

Relança a ação, sem transformá-la, mas dando a ela uma *nova direção*. Ligada à maneira do protag de abordar sua própria trajetória, como se ele evoluísse, compreendesse algo e se tornasse capaz de entrar na última reta em direção ao *clímax*. Cria uma nova dinâmica em meio ao 2º Ato, para o espectador que já se habituou com o *ritmo narrativo* e começa a se desligar da história.

Clímax

O *mais importante e intenso nóculo dramático* da narrativa, com a função fundamental de *responder a questão dramática* levantada no 1º Ato e *encerrar a ação principal*. Conclui o 2º Ato. *Atenção: o conceito de *Anti-clímax* está ligado a seu sentido lingüístico (em oposição ao dramático): Clímax, do grego *Klimaks*, significando gradação ascendente, mais ligada a noção de *crescendo*.

Golpe de Surpresa

Acrobacias narrativas com a intenção *de mudar o curso ou relançar a ação principal*. Jogam com a capacidade de *antecipação do espectador*. Podem ocorrer em curso de narrativa (*piruetas*), no fim do filme (*topper*), ou depois do *clímax*, no começo do 3º Ato (*reviravoltas*, cf. *estrutura modificada do 3º Ato*).

Gancho

Localizado na conclusão da narrativa e destinada a suscitar o *desejo no espectador de conhecer a continuação*. Muito próprio da *dramaturgia televisiva a episódios* e dos filmes que pressupõem revanches, retornos e suítes nº 2, 3 e 4.

18. PROCEDIMENTOS NARRATIVOS: as ferramentas

- **Dead Line:** O Protagonista não somente enfrenta obstáculos ao seu objetivo, mas ele também tem o *tempo correndo contra*. Ainda mais potencializado se *ultimato* vem radicalizar o *dead line*, próximo do *clímax*.
- **Emoção Contrária:** preparar a recepção de uma cena intensa (nódulo dramático) pelo espectador, com a emoção contrária. O *contraste* dá relevo à emoção. Ex: o riso precedendo as lágrimas, a quietude ao medo (melhor -10/+10, do que +5/+10, para o jogo de ator)
- **Reviravolta:** Afundar o protagonista ao máximo antes que ele possa emergir (= qto mais conflito melhor!).
- **Marcador de Evolução: Set up/Pay off** ligado à evolução do personagem, marcando as etapas de sua trajetória. Ex: adorar/detestar tomates, ter/perder fobia de avião.
- **Bear on the Beach:** Ironia dramática localizada, ligado ao processo de *Efeito e Causa*. Ex: Tubarão.
- **Conseqüência é Resposta:** Diante de uma interrogação colocada a um personagem, *elipsar resposta* e revelá-la através de ações representando suas *conseqüências*. Ligado a unidade de tempo, e ao princípio de *começar o + tarde, terminar o + cedo* possível.
- **Efeito e Causa:** mostrar primeiro a cara de horror do protagonista, e somente depois a visão horrorosa do monstro prestes a atacá-lo, com a intenção de potencializar suspense.
- **Técnica do Contrário:** Surpreender o espectador, fazendo o personagem dizer ou fazer o contrário do esperado, diante de uma escolha alternativa. Pensar nos eventuais desdobramentos da escolha. (ex: Jack Lemmon Geraldine/Daphne)
- **A Recusa do Chamado:** Protelar a decisão do protagonista. Separar exigência e decisão em cenas distintas. Ligada ao princípio de reviravolta. Antes de decidir, o protagonista sofre, hesita, receia... E então se lança.
- **Diálogos:** de traz para frente, em termos de compreensão. Ex: “Hum?” “Duas e Quinze.” “O que?” “Você não perguntou as horas?”...

19. COMÉDIA

*Ao contrário da tragédia que pressupõe o protagonista como o homem nobre, superior, a comédia se interessará pelo homem inferior, pequeno, senão pela pequenez do homem.
Por isso nunca veremos um pinico na cena de uma tragédia.*

- *Os conflitos na comédia estão ligados à **natureza humana** e o seu material são as limitações do homem, suas lacunas, pecados e imperfeições;*
- *Visa sempre o defeito humano, não o de uma pessoa ou um grupo;*
- *Conhecer seu próprio drama para poder rir de si mesmo, mais do que do outro. A comédia descomplexa, libera, exorciza e propicia a **compaixão**;*
- *A tristeza do Palhaço: A comédia termina sempre mal (o que a torna mais trágica que a tragédia), pois não pressupõe a **superioridade humana**;*
- *Ultrapassar suas próprias limitações passa por aceitá-las. A comédia propõe um tratamento ideal para levantar questões de ordem moral. Da generosidade ao rigor.*
- *Rir de tudo, mas não a toda hora e com todo mundo. A comédia = tragédia + tempo ou distância (física ou distanciamento).*
- *Atenua a identificação e propicia o distanciamento crítico. A identificação passa a se fazer de maneira indireta e racional.*
- *Dispensa o crível e o verossímil – Somente podemos rir das lágrimas e do sangue se eles nos parecerem patéticos e exagerados – e se apoia no excesso, na repetição e na acumulação.*
- *“Dying Is easy... Comedy Is hard” (“Morrer é fácil; fazer comédia é difícil”, ator-autor desconhecido)*

20. DRAMATURGIA

X

LITERATURA

- Sua escrita não comporta função estética, mas a de representação (idem partitura musical).
 - Escrita para ser vista ou ouvida.
 - Há lugar para os sentidos.
 - Não é retrospectivo.
 - Interessada nas manifestações concretas e externas dos personagens.
 - Potencializa relação visceral (catártico) do espectador com a obra.
 - Descende da arte Poética Dramática (Tragédia e Comédia), do século V AC.
 - Shakespeare nunca escreveu um romance.
 - Prioriza o verbo e o substantivo (em detrimento ao adjetivo qualitativo e advérbios)
- Sua escrita comporta função estética e estilística.
 - Escrita para ser lida.
 - Há lugar para imaginação (visualização).
 - Potencializa relação cerebral (reflexão) do leitor com a obra.
 - Interessa igualmente nas manifestações interiores dos personagens.
 - Pode ser recebido paulatina e retrospectivamente.
 - Descende da arte Poética Narrativa (Épopéia), do século V AC.
 - Proust nunca escreveu uma peça de teatro.
 - Valoriza as figuras de estilo e os simbolismos.

Em comum, ambos trabalham sobre os fundamentos da narratividade (cf. Greimas):

tempo, espaço, personagem, intriga e procedimento narrativo

21. ESCREVENDO

Qual o material do roteirista? ingredientes e ferramentas;

**quando a cor do sapato ou o penteado vira problema do roteirista?
o elemento narrativo é o que intervém na ação.**

decupar ou não decupar: eis a questão

jogo de ator

escrever e dirigir: cada coisa em seu tempo

**criatividade e método; fluxo de consciência e análise; liberdade e senso de autoralidade
lucidez e auto-censura; liberdade e auto-crítica**

22. ETAPAS E FORMATOS

Em Escritura:

StoryLine *logline*; algumas linhas de apresentação da *intriga*, *personagem* e *universo* (fílmico e dramático), especialmente concebido para "físgar" o interesse de interlocutores (produtores, concursos, espectadores). De 5 a 10 linhas, propõe a *questão dramática*, mas não sua resposta.

Argumento A *idéia* original, o grão da história, não mais utilizado no jargão contemporâneo. Uma frase, introduzindo o universo que o autor (da *idéia*) propõe.

Sinopse 1 ou 2 páginas, relatando a *história*. Ainda em forma *literária*, contém apresentação personagens, estabelecimento da *questão dramática*, assim como a revelação da *resposta dramática* oferecida.

Argumento Desenvolvido Tratamento não dialogado, *progressão narrativa* (em oposição à *história*), com a apresentação dos procedimentos narrativos e do conteúdo das cenas, em ordem e segundo o recorte do filme, mas sem o seu caráter de utilização fílmica do espaço, tal como os veremos no roteiro. As ações dos personagens são apresentadas sem a sua integridade, mas o texto perde sua forma literária.

Escaleta Sucessão de cenas sucintamente apresentadas (lugar, tempo, personagens e breve resumo da ação).

Roteiro *Tratamento* (ou *Continuidade*) *Dialogado*; contém progressão narrativa, com a perspectiva de utilização do espaço e do tempo das cenas, descrição integral das ações dos personagens, mas sem nenhuma referência à câmara (*decupagem técnica*).

Redigido em fonte courier ou times, tamanho 12, com espaço simples.

Cabeçalho Sequência (em caixa alta):

Lugar . Interior ou Exterior/Dia ou Noite (ou variações: aurora, fim do dia, etc)

Em Produção:

Story Board

Reprodução simulada do resultado da cena em imagem. Desenhos correspondentes ao que cada cena vai parecer na tela. Simulação dos efeitos de enquadramento e movimentos de câmera.

**Decupagem
Técnica**

Divisão das cenas e seqüências em *planos* (a unidade da gramática cinematográfica), com especificações de ordem técnica: descrição de enquadramentos, movimentos de câmera, objetivas, filtros e efeitos.

Convenções na apresentação de um tratamento de roteiro

- *Capa contendo Título, Autor(es), versão, data, registro e coordenadas p/ contato c/ Autor (eventualmente um breve resumo da narrativa ou storyline)*
- *Tipo Courier ou Times - 12 - espaço simples*
- *Cabeçalho de Seq. (em caixa alta): N° SEQ – Cenário – INTouEXT/DIAouNOITE*
- *Rubrica de Ação (BlackStuff): Descritivo das cenas, situando lugares, ambientes, atmosferas, descrevendo personagens e suas ações. Sempre precedem os diálogos.*
- *Dialogo: NOME do personagem que fala em caixa alta, seguido, se necessário, de parênteses anunciando o tom dos diálogos. As réplicas devem começar em linha separada, e com tabulação especial (mais estreita).*
- *Efeitos de corte e transição em caixa alta, na margem direita da pagina.*
- *Cartelas e letreiros em caixa alta, no decorrer do texto, como uma rubrica de Ação.*

Uma lista não exaustiva e nem definitiva de filmes mencionados durante os encontros do Módulo de Introdução

TITULO FILME	DIRETOR	??? QUESTÕES ABORDADAS
Ray	T.Hackford	Bio, problema de unidade OBJTV / músicas como pontuação e elo narrativo
Citizen Kane	OrsonWelles	Protagonista de aluguel, presente narrativo e ?dramática
Entrevista c/ um Vampiro	NeilJordan	Protagonista de aluguel, presente narrativo e ?dramática
Amadeus	M.Forman	Protagonista e Pto de Vista, ID, presente narrativo / adaptação
Apocalipse Now	F.F.Copolla	Protagonista e Pto de Vista, unidade de ação (road movie) / adaptação
Telma e Louise	Ridley Scott	Protagonista e pto de Vista, conflito, antagonista e cúmplice, !dramática +
Body Snatchers 67	Dan Sieggel	1 história / 2 narrativas / adaptação
Body Snatchers 78	P.Kaufmann	1hist/2narrat / adaptação
Liaisons Dangereuses	S.Frears	1hist/2narrat, pto de vista protag / adaptação
Valmont	M.Forman	1hist/2narrat, pto de vista protag / adaptação
Um dia de cão	Sidney Lumet	1hist/2narrat, enfoque 3 atos, NecesDramática e motivação protag
Plano Perfeito	SpykeLee	1hist/2narrat, enfoque na ação do protag e não no protag
Casablanca	M.Curtiz	OBJTV Protag e prerrogativas
Luzes da Cidade	Chaplin	ID, elipse narrativa
O Grande Ditador	Chaplin	ID, SetUp, caracterização protag e tempo, elipse narrativa
Irreversível (sic*)	Gaspard Noé	Os 3 atos, ?Dramática, lugar do espectador, estrutura narrativa
A Escolha de Sofia	Alan Pakula	dramaturgia e vivencia humana
A vida é bela	R.Benigni	dramaturgia e vivencia humana, ID, falsa pista, preparação
Franco Atirador	M.Chimino	dramaturgia e vivencia humana, come back protag 3 ato
A Grande Ilusão	JeanRenoir	critica ideologia e história
Victor ou Victoria	Blake Edwards	ID necessDramatica Motivação Protag
Um Estranho no Ninho	M.Forman	OBJTVloc, personSec, subintrigas/unids lugar temática, paralel/caract Protag
Depois Daquele Beijo	M.Antonionni	Qdo o espectador sabe menos que o protagonista, caract Protag / adaptação
Gremlins	St. Spielberg	anúncio e antecipação
Toy Story	John Lasseter	anúncio antecipação e falsa pista

TITULO FILME	DIRETOR	??? QUESTÕES ABORDADAS
Voltar a Morrer	K. Branagh	narrativas paralelas e interativas, prologo, elem prepar
A Mão q Balança o Berço	Curtis Hanson	ID, elem prepar, SetUp, economia ato2, tricotagem narrativa
O Fio da Suspeita	R.Marquand	Suspense, elem prepar, SetUp , economia ato2, tricotagem narrativa
Janela indiscreta	Hitchcock	OBJTVloc, personSec, sub intrigas/unid lugar temática, paralel/carat Protag
Intriga Internacional	Hitchcock	OBSTCL e OBJTV externo PV fortuito
Pânico nos Bastidores	Hitchcock	o falso flash back, o valor de fato e não de versão
Psicose	Hitchcock	mudança de protag e OBJTV / mac gauffin / adaptação
Festim Diabólico	Hitchcock	ID, unidade tempo e espaço, plano-seq e cena dramática / adaptação
Disque M para Matar	Hitchcock	expo/demo, preparação ID e suspense
Cortina Rasgada	Hitchcock	mudança de protag e OBJTV
O Homem q sabia Demais	Hitchcock	participação espectador, clímax e crescendo, ? e ! dramática
Vertigo	Hitchcock	ruptura de unidade de ação
Cléo, de 5 à 7	Agnes varda	Estrutura dos 3 Atos / Prologo
Sete Samurais	Akiro Kurosawa	Estrutura dos 3 Atos
Lolita	S.Kubrick	ruptura unidade de ação e unicidade de OBJTV / adaptação
Rashomon	Akiro Kurosawa	ruptura unidade pto vista como premissa
Crepúsculo dos Deuses	BillyWilder	ID, filmNoir, Narrador, flash back
Veludo Azul	David Lynch	linguagen filmica, ID, caracterização person, pto de vista do autor
A Malvada	J.L.Mankiewicz	Protag & Antag, id do spectador
O Terceiro Homem	Carol Reed	ID, filmNoir, Narrador, protag e papel título / flash back / adaptação
Se meu apartamento Falasse	B.Wilder	ID, preparação, Milking, princípios de comedia
Quanto mais Quente Melhor	B.Wilder	ID, preparação, Milking, topper, surpresa, princípios de comedia
To be or Not To Be	E.Lubitchish	ID, preparação, Milking, princípios de comédia

TÍTULO FILME	DIRETOR	??? QUESTÕES ABORDADAS
O Beijo da Mulher Aranha	H.Babenco	ID , surpresa e suspense / adaptação
Cidade de Deus	F.Meireles	OBJTV protag - fator de unidade de ação / adaptação
Os 2 filhos de Francisco	B.Silveira	ruptura de unidade de ação
Achados e Perdidos	J Jofilly	Flash back como principio ou local / adaptação
Rio 40 Graus	Nelson Pereira dos Santos	Protagonistas múltiplos, sub intrigas e convergência ao climax
Crash	Paul Haggis	preparação, setUp elem, unidade de evento
ShortCuts	R.Altman	Unid lugar/evento, persons secund, enjeu e ação (tema e história)
Mistery Train	J.Jarmush	Unidade lugar ou evento, multiprotagonistas
Magnolia	P.T.Anderson	Unidade lugar ou evento, multiprotagonistas
Boogie Nitghs	P.T.Anderson	Unid lugar/evento, persons sec, enjeu e ação (tema e história)
Festen	T.Vintenberg	ID, saber inconsciente
Dogville	Lars Von Triers	O melodrama / clímax mediano
Depois que Otar Partiu	Julie Bertuccelli	1ºAto, Protag, enfoque narrativo, caracterização
PARA LER (E VER):		
Hamlet	Shakespeare	expo/demo, paralel tematicos, valor enfoque narrativo, ptoVista / adaptação
Othelo	Shakespeare	OBSTCL ext de origem int, elem. Prepar, resp dramatica + ou - / adaptação
Romeu e Julieta	Shakespeare	Info e Sentido, o papel do espectador / adaptação
Cyrano de Bergerac	Ed. Rostand	diegético e extra diegético / Ato1 e PV / OBJTV, coragem, ocas, fé / adaptação
Tartufo	Moliere	ID e potencial dramático e dramatúrgico / adaptação
Edipo Rei	Sófocles	ID, tempo da narrativa e presente do filme / adaptação
	Feydeau	Reviravoltas e "pièces bien faites", tricotagem e milking
	Oscar Wilde	Reviravoltas e "pièces bien faites", tricotagem e milking