

CARLOS ALBERTO OSSANES NUNES

**FLÂNERIE NARRATIVA: CONTAÇÃO, MOSTRAÇÃO E
OBSERVAÇÃO**

**PORTO ALEGRE
2022**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS
ÁREA: ESTUDOS DE LITERATURA
ESPECIALIDADE: ESTUDOS LITERÁRIOS APLICADOS**

**FLÂNERIE NARRATIVA: CONTAÇÃO, MOSTRAÇÃO E
OBSERVAÇÃO**

CARLOS ALBERTO OSSANES NUNES

Tese de Doutorado em Estudos de Literatura,
apresentada como requisito parcial para a
obtenção do título de Doutor pelo Programa de
Pós-Graduação em Letras da Universidade
Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Profa. Dra. Márcia Ivana de Lima e
Silva

**PORTO ALEGRE
2022**

Ossanes Nunes, Carlos Alberto
Flânerie narrativa: contação, mostração e
observação / Carlos Alberto Ossanes Nunes. -- 2022.
139 f.
Orientadora: Márcia Ivana de Lima e Silva.

Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio
Grande do Sul, Instituto de Letras, Programa de
Pós-Graduação em Letras, Porto Alegre, BR-RS, 2022.

1. Autoria. 2. Narração. 3. Audiovisual. 4.
Processo de escrita. 5. Megaobservador. I. de Lima e
Silva, Márcia Ivana, orient. II. Título.

CARLOS ALBERTO OSSANES NUNES

FLÂNERIE NARRATIVA:
contação, mostraçãõ e observaçãõ

Esta tese foi analisada e julgada adequada para a obtenção do título de doutor em letras e aprovado em sua forma final pelo Orientador e pela Banca Examinadora designada pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Profa. Dra. Simone Sarmento
Coordenadora do PPG Letras da UFRGS

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dra. Márcia Ivana de Lima e Silva (orientadora)
UFRGS

Prof. Dr. Claudio Zanini
UFRGS

Prof. Dr. João Luis Pereira Ourique
UFPeI

Prof. Dr. Luís Miguel Oliveira Barros Cardoso
IPPA-PT

Ao meu querido avô e amigo, Nicanor, *in memoriam*.

AGRADECIMENTOS

Repito os votos de minha dissertação, dirigindo minhas primeiras palavras de carinho aos familiares que fizeram possível a minha caminhada acadêmica: meus tios, *Mario e Edina*, minha mãe, *Vera*, meus avós, *Nicanor (in memoriam) e Eloísa*.

Aos meus afilhados, Isabelly e Nicolas, por serem fontes inesgotáveis de riso e carinho e por me motivarem, sem saber, a acreditar em um futuro melhor.

À Amanda, pela paciência nessa montanha russa que foi meu percurso acadêmico e por ter me feito desistir de desistir inúmeras vezes.

Às colegas Julia Garcia e Patrícia Pereira e a todos os ex-alunos que contribuíram ao longo de minha jornada e que, direta ou indiretamente, estão presentes neste trabalho; em especial a Ágatha Padilha, Ana Soares, Bruno Argenti, Derick Sanders e Rafael Boniatti, pelo produtivo diálogo na mesa de leitura do roteiro que centraliza essa pesquisa. Também à desenhista Joana Negretto e Silva, pelo excelente trabalho em captar a essência da tese em ilustrações que muito pertinentemente acompanharão esse texto.

À querida professora e orientadora Márcia Ivana, pela honra de poder criar ao seu lado e propor as reflexões que se seguirão; pelo carinho, pela compreensão, pelo compartilhamento e pela autonomia.

Ao amigo, modelo e oráculo Ourique, por constantemente perguntar se eu estava bem – provando que não só é possível ser humano e ser professor como é prerrogativa do trabalho – e por todas as mensagens de motivação, atenção e desafio. Espero nunca o decepcionar.

*Success is 1% inspiration, 98% perspiration and 2%
attention to detail.*

Phil Dunphy

RESUMO

A pesquisa efetuada nesta tese busca apresentar uma nova proposição teórica no campo da análise narratológica cinematográfica em complemento às rupturas no funcionamento da entidade meganarradora de André Gaudreault. Essa visão parte da atenção às marcas plurais e subjetivas de autoria deixadas à margem da análise do meganarrador gaudreaultiano, evidenciadas na observação do processo de escrita criativa não só dos diretores e roteiristas de uma obra audiovisual, como de rubricas impressas na obra por outros agentes, como atores, técnicos e, também, leitores-espectadores das obras. Para tal tarefa, explora-se o uso da mostração e da contação no audiovisual e como a teoria compreende essas vozes narrativas, reivindicando a perspectiva benjaminiana sobre a *flânerie* para criar uma alegoria entre a atividade de sua figura e diferentes papéis narrativos dentro da criação do processo cinematográfico, apresentando, como proposição ensaística, uma modificação na maneira como se analisam as figuras narrativas no audiovisual. Através do processo de criação pode-se observar a existência de agentes internos e externos atribuindo sentidos e contribuindo com a construção não só do produto final (a obra em si) como da própria experiência coletiva dos leitores-espectadores. Também se parte do princípio de que o sentido não é dado pelo autor, mas construído junto com sua intenção - válida e importante - pelo leitor-espectador. Dessa forma, propõe-se uma figura análoga ao *flâneur*, que transita sem ser percebido, mas que fornece uma leitura mais ampla e completa do quadro geral. Assim, passa-se a reconhecer, no leitor-espectador, uma figura importante na criação da obra, tendo em vista que se considera a leitura e a atribuição de sentido como parte do próprio processo de criação; processo esse que possui na leitura a instância final de sua cadeia de eventos, mas que encontra em cada ato de observação uma nova via de significação, permitindo não só a suspensão da descrença como a suspensão da própria atenção em virtude de um novo acordo metaficcional (não só escrever de novo é escrever de maneira nova como ler é também um ato de reescrita, de ressignificação). Dessa forma, propõe-se a mudança da pergunta fundamental *quem está narrando a história?* para a visualização de um observador privilegiado ao qual se delega a tarefa de adentrar o universo ficcional da obra, fruto da união de vozes resultantes de um complexo e coletivo processo de criação. Para ilustrar esse procedimento, elabora-se uma adaptação da peça *O Boato*, de João Simões Lopes Neto, em roteiro derivado para uma série televisiva ao estilo *half-hour comedy*, esmiuçando seu processo de criação e a presença de subjetividades somadas durante esse processo que se enunciam apesar de sua ausência, em trabalhos inertes e atuantes que, mobilizados, materializam o produto final.

Palavras-chave: Autoria, narração, audiovisual, processo de escrita, megaobservador.

ABSTRACT

This thesis aims to present a new theoretical proposition in the field of cinematographic narratological analysis as a complement to the ruptures in the functioning of André Gaudreault's meganarrator entity. This optic starts from the attention to the plural and subjective marks of authorship left on the sidelines of the Gaudreaultian meganarrator's analysis, evidenced in the observation of the creative writing process not only of the directors and screenwriters of an audiovisual piece, but also of the rubrics printed in the work by other agents, as actors, technicians and, also, readers/spectators of the works. For this task, the use of showing and telling in the audiovisual is explored also as how the theory understands these narrative voices, claiming the figure of the benjaminian *flâneur* to create an allegory between the activity of Baudelaire's modern agent and different narrative roles within creation. of the cinematographic process, presenting, as an essay proposition, a change in the way in which narrative figures in the audiovisual are analyzed. Through the creation process, it is possible to observe the existence of internal and external agents attributing meanings and contributing to the construction not only of the final product (the work itself) but also of the collective experience of the readers-spectators. It is also assumed that the meaning is not given by the author, but built together with his intention - valid and important - by the reader-spectator. In this way, a figure similar to the *flâneur* is proposed, which transits without being noticed, but which provides a broader and more complete reading of the bigger picture. Thus, the reader-spectator is recognized as an important figure in the creation of the work, considering that reading and the attribution of meaning are considered part of the creation process itself; a process that has in reading the final instance of its chain of events, but which finds in each act of observation a new way of meaning, allowing not only the suspension of disbelief but also the suspension of attention itself by virtue of a new metafictional agreement (not only writing again is writing in a new way, but reading is also an act of rewriting, of resignification). In this way, it is proposed to change the fundamental question who is narrating the story? for the visualization of a privileged observer who is delegated the task of entering the fictional universe of the work, the result of the union of voices resulting from a complex and collective process of creation. To illustrate this procedure, an adaptation of the play *O Boato*, by João Simões Lopes Neto, in a derivative script for a television series in the half-hour comedy style, was elaborated, detailing its creation process and the presence of subjectivities added during this process that are enunciated despite their absence, in inert and active works that, when mobilized, materialize the final product.

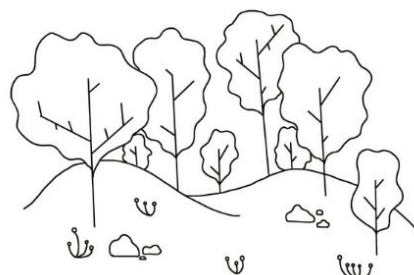
Keywords: Authorship, narration, audiovisual, writing process, megaoverwatcher.

PERCURSO DE LEITURA

Introdução

Os passeios pelos bosques da metaficção

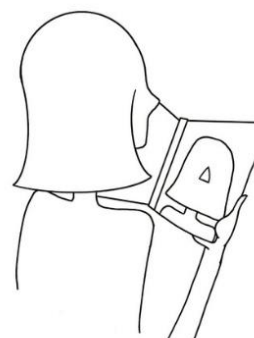
8



I. Autoria e sentido

Entre o individual e o coletivo ou o peso da pena

15



II. Leitor-scriptor

A escrita criativa como um contínuo exercício de leituras

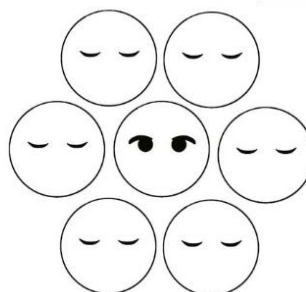
32



III. Quebrando a quarta parede

A autoria coletiva e o processo de criação no estudo de caso

84



IV. O megaobservador

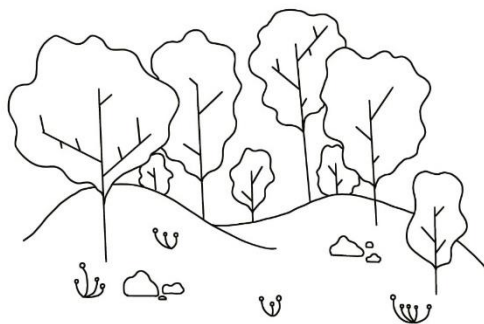
Para além da contação e da mostração: a observação.

97



Créditos e pós

119 Considerações finais, bibliografia, filmografia e apêndices



INTRODUÇÃO

Os passeios pelos bosques da metaficção

Retomar a origem, retornar ao ponto de partida, compreender o surgimento das coisas e das ideias: a gênese, o bóson de Higgs, a fonte de Hipocrene, o paciente zero. Todas essas preocupações são inerentes ao ser humano e particularmente pertinentes à crítica geneticista, pois não só nos ajudam a compreender o desconhecido como, também, a sistematizar o caos; revelar não só a estrutura, mas sua organização. Não é coincidência que a própria ficção possua também essa função atribuída: as lendas explicam fenômenos aparentemente sobrenaturais, as fábulas nos dão lições de moral comumente extraídas de forças da natureza personificada e a crônica retrata o fugaz do cotidiano. Porém, determinar a origem, a partida e o surgimento, muitas vezes aponta para o meio ou para o fim: a Teoria das Cordas, o *in media res*, a metalinguagem. Para trazer à luz as ideias que se seguirão nesta tese, da mesma forma, buscamos percorrer um caminho não-linear no qual os tempos existem em simultâneo, ainda que ordenados: a teoria, que envolverá o produto apresentado neste trabalho, retomará questões abordadas em seu processo de criação, ao passo que esse processo revela as reflexões teóricas pensadas antes mesmo de sua escrita. Teorizamos considerando o roteiro, mas também roteirizamos considerando a teoria.

No trabalho que precede essa pesquisa¹, discutimos sobre as limitações da Teoria do Meganarrador gaudreaultiano², apontando para idiosincrasias da proposição, relacionadas à

¹ Dissertação de mestrado *De Urquhart a Underwood em House of Cards: os limites do meganarrador na quebra da quarta parede*, defendida em 2018.

² GAUDREULT, 1988.

concepção do diretor cinematográfico como autor e narrador, concomitantemente; presunção essa que, na Literatura, já superamos. Partimos desse trabalho, portanto, da problemática resultante dessa ruptura: se autor e narrador são figuras distintas e, no audiovisual, o diretor é o autor da obra final, *quem está narrando a história fílmica?* Para pensar tais questões, entretanto, precisamos observar definições – algumas delas cristalizadas – sobre autoria e narração e, igualmente, resolver uma questão emergente: por tratar de Cinema e Televisão, referir-nos-emos a *linguagem audiovisual* para abarcar a ambas. De modo a refletir sobre essas perguntas, definimos a ótica pela qual tais questionamentos serão abordados: compreendemos a obra audiovisual não apenas pelo resultado final de sua apresentação – a sequência de *frames* que sobreviveram aos cortes, das ideias diversas que se modificaram, desde a concepção do argumento, à escrita do roteiro e às filmagens –, mas pelo seu processo de criação; justamente pela trajetória supracitada. Nesse sentido, a Teoria Genética nos servirá de aporte, especialmente as reflexões de Salles³, pensando a importância de sua capacidade de fornecer ferramentas para analisar o que não se poderia observar de outra forma; precisamente aquilo que, invisível (*apesar* ou *em virtude de*), não impresso, em alguns casos *secreto*, expõe a subjetividade dos agentes que criam, dos sujeitos que leem e dos sentidos que se pode atribuir, permitindo, assim, que ampliemos concepções por vezes restritas na análise do audiovisual. Não só isso, mas repensar, a partir do olhar geneticista, o papel (ou função) do autor para, mais tarde, inferir sobre a própria função do sujeito leitor com autor de um novo texto. Faz-se necessário aproximar e compreender os pontos de contato, ainda que aparentemente idiossincráticos, entre *a morte do autor*⁴ e *o resgate do artista*⁵, em nome da pluralidade de leituras e do reconhecimento da experiência como múltipla e única; ocorre uma só vez, ao passo que ocorre de maneira nova cada vez que se repete.

Diferentemente da Literatura, as linguagens mistas (Cinema e Televisão, em particular) possuem pesos díspares de análise. Enquanto o trabalho do escritor é individual, assim como de seu leitor, o labor do diretor é a congruência de esforços atribuídos por agentes das mais variadas esferas: atores, assistentes, produtores, equipe de apoio, roteiristas, etc. Ao abordar a questão de sua autoria pela perspectiva de sua construção coletiva, dessa forma, não pretendemos desvincular do diretor o papel de autor, mas atualizá-lo: quais outros agentes que estão inseridos no processo de criação da obra audiovisual assumem também papéis de autoria, impressos no

³ *Crítica Genética* (SALLES, 2008).

⁴ *A morte do autor*, originalmente veiculado em 1969, integra o volume *O Rumor da Língua* (BARTHES, 2012b), publicado em 1984.

⁵ Op. cit.

produto final, mas apenas percebidos pela análise de seu processo de criação? Compreender o limite, portanto, entre *intra* e *extradiegetico* nesse campo também se faz pertinente e necessário. Para essa tarefa, recorreremos à estrutura da narrativa e a contribuições, particularmente derivadas de pressupostos de Genette⁶, a fim de balizar as discussões sobre narração (diegese) e sobre o que a compõe ou não; mais tarde, neste trabalho, problematizar-se-á essa relação com o conceito de mimese (mostração, imitação, representação), revisitando noções da *República de Platão*⁷ para pensar uma função leitora que possibilite, a partir da observação, expandir a concepção de narrador e autor no audiovisual, abrindo espaço para o trabalho coletivo de criação. Não só isso, distanciamos-nos um pouco mais da pergunta inicial, procurando não uma resposta à *quem está narrando a história?*, mas reformulando integralmente a pergunta: *sob quais perspectivas esse universo ficcional foi observado?*

De modo a alcançar tal objetivo e lançar proposições sobre essas questões, metaficcionalizamos: realizamos coletivamente a criação de um RPG (*role-playing game*) e, utilizando-nos de elementos dele derivados, a adaptação da obra *O Boato*⁸, literatura dramática de João Simões Lopes Neto, para o que propomos como um episódio piloto de uma série televisiva. A partir de uma autorreflexão, discutimos as questões teóricas apresentadas, buscando apontar para exemplos práticos, questões abertas, análise de outras obras do gênero que da mesma forma a realizam e, também, exercitar, pelo processo de escrita, a aplicação das premissas que se propõem como *novas* nessa pesquisa. *Novas*, em itálico, pois são ditas novamente e, ao mesmo tempo, *de maneira nova*. Cabe ressaltar, todavia, que o percurso teórico elaborado nesse trabalho não cumpre a função de suportar as reflexões que serão abordadas, mas de que essas reflexões dialoguem com aquilo que as precedem. Para criação de ambas as obras, assume-se a coletividade, em momentos de escrita intercalados como individuais e coletivos.

Para realizar tal tarefa, que se propõe a discutir e evidenciar autorias, faz-se necessário utilizar de mais de uma pessoa do discurso: por vezes, para apontar partes do processo realizada apenas pelo pesquisador, traremos a primeira pessoa; ao dissertar sobre as teorias e leituras de terceiros, parte da reflexão construtiva para essa tese, recorrentemente aparecerão escritos na terceira pessoa indeterminada; por último, os processos de criação coletivas, envolvendo não só

⁶ Em particular as obras *Figuras II* (GENETTE, 2015), originalmente publicada em 1969, e *Figuras III* (GENETTE, 2017), publicada em 1972.

⁷ GUINSBURG, 2018.

⁸ Publicado originalmente em 1894, reeditado em edição comentada (LOPES NETO, 2017). Sempre que referirmo-nos à obra, seu nome será grifado em itálico, contrapondo-se a menções à personagem Boato. O roteiro derivado da obra será sempre como tal referenciado.

o pesquisador como os diálogos efetuados e consolidados em uma escrita plural, resultado de conversas e trocas naturais no processo de criação do paradigma apresentado, poderá ser observado o uso da primeira pessoa do plural.

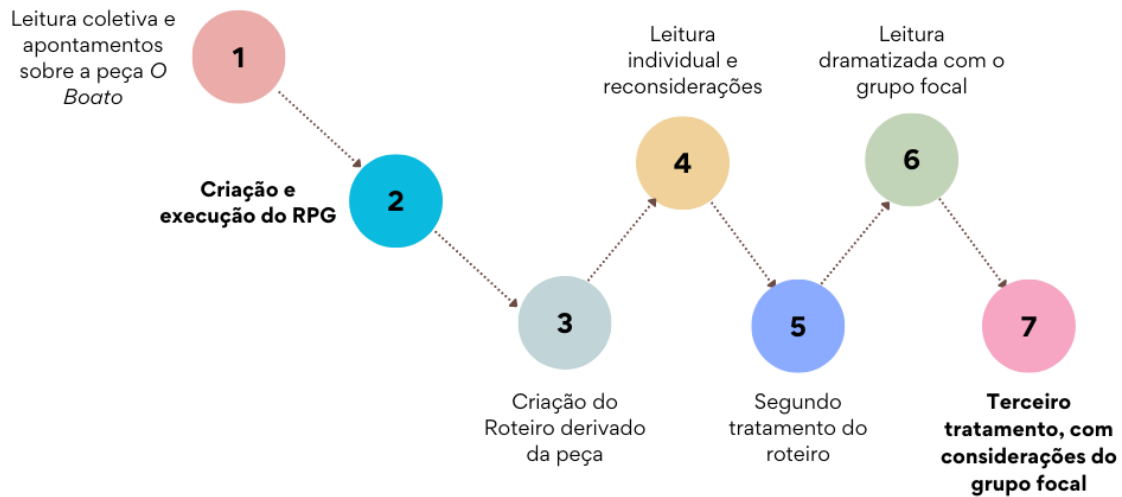


Figura 1 - Fluxograma da criação dos produtos. Fonte: do autor, 2022.

Paralelamente à preocupação com a autoria, atentamos para o segundo problema desambiguado da limitação do meganarrador: para compreendermos a existência de um *narrador* da história audiovisual, precisaríamos pensar uma figura que não fosse o diretor e, antes disso, definirmos alguns parâmetros (a partir da crítica e da Teoria) sobre como esse narrador se comporta nas telas, antes mesmo de identificarmos quem ele seja. Essa discussão, levantada previamente pelo próprio Gaudreault, ainda reconhece, no audiovisual, o vínculo estrutural aplicado à Literatura. Para isso, todavia, precisamos diferenciar as formas de narrar entre a linguagem discursiva e imagética e, primordialmente, a manifestação mista do audiovisual como mimética e diegética em simultâneo, ao passo que mostra e narra ao mesmo tempo. Ao entendermos a mimese como imitação (ou mesmo representação), partimos do princípio de que o signo, e seu arbitrário significante⁹, não são capazes de criar novos sentidos ou mesmo superar os sentidos do referente que pretendem apontar, o que problematizaremos, em um paradigma ensaístico, nas considerações finais. Dessas duas formas de organizar uma história, atentamos para um terceiro elemento: a observação. Esse prisma, de ponto de vista,

⁹ Pressupostos discutidos a partir da noção de signo e sua dupla face, *significado* (conceito) e *significante* (imagem acústica), para Saussure, no *Curso de Linguística Geral* (SAUSSURE, 2012), originalmente publicado em 1916, três anos após sua morte.

coloca não mais a relação da obra com o leitor-espectador como uma via de mão única, através da qual esse agente apenas absorva e internalize a narrativa, mas pelo qual possa, também, se inserir como sujeito na obra: em linhas gerais, o leitor-espectador como o próprio *megaobservador* do universo ficcional ao qual assiste.

Percebendo, dessa forma, a obra audiovisual como o construto possibilitado e viabilizado pela união entre agentes plurais, mediados e determinados pela figura do diretor, propomos uma terminologia, como resultado desse primeiro plano reflexivo, que aporte não apenas a perspectiva mimética e diegética desse sistema semiótico, mas também a terceira via da tríade autor-obra-público: o leitor-espectador. Esse megaobservador, leitor emancipado, contudo, não só atribui sentido à obra como, da mesma forma, pode devolver sua crítica como forma de trabalho no processo de criação da obra que observa. Esse agente, nesse sentido, reassume sua subjetividade para deixar de ser apenas um cargo ou um título, mas uma identidade (ou parte de sua identidade) assumida de sua própria condição enquanto sujeito; o diretor, título, possui uma função expressa – independentemente do seu grau qualitativo de importância – que não anula ou não é anulada pelas demais subjetividades presentes no processo de criação de *sua* obra. O pronome possessivo, dessa forma, continua operando no sentido de propriedade intelectual, a serviço dos direitos autorais da obra, por exemplo, problema igualmente válido e considerado, mas que não configura objeto central de análise nesse trabalho.

Podemos inferir, dessa maneira, que a autoria que será discutida nas páginas que se seguem diz respeito à presença do sujeito e das marcas que deixa na obra, mas que só são possíveis de se visualizar a partir da análise de seu processo de criação: *making-of*, entrevistas, bastidores, diários, anotações, etc. A *origem*, nesse sentido, da ideia de cada parte que compõe o todo, retorna ao próprio processo de sua criação – e é justamente sobre esse processo que lançamos olhar e esforços de reflexão. Uma outra esfera da análise da obra ficcional, a observação (reflexão e ação), se mostra relevante, além da contação (diegese, discurso) e da mostração (mimese, imagem). Nessa perspectiva, a noção de autoria se amplia e encontramos não mais um narrador para a obra fílmica, mas observadores que materializam suas vozes e ideias através de recursos que não só o texto, apesar de invisíveis – ou dissolvidos – no produto final. Essas expressões de subjetividade, que mais tarde trataremos de denominar *inertes* e *atuantes*, não são binárias ou excludentes entre si, ao contrário, funcionando como mecanismos cooperativos que se entrelaçam e, muitas vezes, sequer indissociáveis são. Buscamos, como alegoria, a aproximação com o *flâneur*, na perspectiva abordada por Benjamin¹⁰, a partir

¹⁰ BENJAMIN, 1989.

da análise da poética de Baudelaire, como sendo o agente da modernidade que observa a distância e, por sua posição privilegiada, transita indetectável por entre a multidão. Essa aproximação nos permite não só conectar as noções de ausência e observação como, também, de subjetividade, trilhando um percurso para materialização do megaobservador; além de compreender como se manifestam aqueles que dizem e marcam, rasuram, imprimem e tracejam, aqueles que não possuem voz definida ou autoria manifesta; o quão se apresentam na ausência.

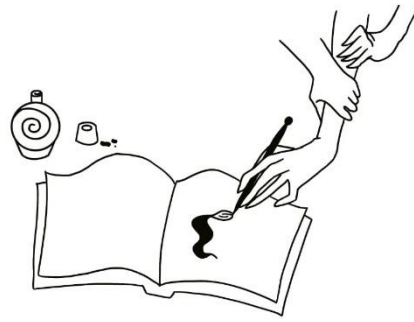
O observador, a propósito, não só requer sua autonomia e voz ativa como, da mesma forma, demonstra também transitar entre inerte e atuante a depender da esfera narrativa em que se encontra¹¹. Conforme será disposto no capítulo quarto, cada experiência de observação que possui é única, nova e distinta, tendo em vista que a função que assume é sempre tomada em tempos diferentes, dessa forma com uma subjetividade ampliada da leitura anterior. Ainda que atuante no processo, o megaobservador passa a assinar um novo contrato ficcional com a obra na qual deixa seus traços, podendo não só renunciar à ciência sobre a estrutura e pormenores da obra como, inclusive, surpreender-se com o resultado final, como será exemplificado adiante. Todos sabemos que em *Titanic* o navio afunda, mas ainda assim vamos ao cinema assistir sua reexibição ou choramos com a despedida de Jack e Rose. Como se fosse a primeira vez.

Elencamos, para visualização das potencialidades de análise da teoria, não só o próprio produto dessa tese, como obras que muito bem se utilizaram da adaptação, metalinguagem, coletividade e quebra da quarta parede e que apresentam semelhantes características do processo de criação: especialmente *The Office* (EUA), *Toma lá dá cá*, *Modern Family* e *Family Guy*. Serão abordadas questões teóricas ou elementos destacados no caso das *sitcoms* acima mencionadas, de modo a transformar nossa criação em um estudo de caso do próprio gênero (e do sistema semiótico) ao qual pertence. Serão observados, nessas obras, exemplos de inferências e improvisos de atores que foram mantidos no produto final, uso de elementos narrativos para compor a história, recursos técnicos aplicados para manifestar as vozes narrativas pretendidas, justificativa da quebra da quarta parede, pretensão da realidade, mecanismos mistos da diegese (entre o interno e o externo da narrativa) e, principalmente, a evidência de que tais recursos não seriam observáveis se não vistos sob a lente do processo de criação. O episódio piloto derivado de *O Boato* é, dessa forma, o resultado simbólico de todos os diálogos feitos pelo pesquisador para chegar ao resultado final, mas que não estariam destacados

¹¹ Essas esferas, que trataremos como *planos narrativos*, dizem respeito à compreensão de que uma obra ficcional possui não só as quatro paredes (três físicas e uma imaginária, entre os atores e o público/câmera) mas, também, limites entre universos que se interpolam, como em uma *matrioska*.

senão pelo olhar atento do crítico sobre a sua escrita criativa. Essa construção é perpassada por atividades realizadas em sala de aula, em especial atenção à criação do RPG (*role-playing game*) derivado de diversas narrativas literárias e fílmicas, que não só exemplificam o processo de escrita criativa como, também, enriqueceram os diálogos de grupo e ampliaram as possibilidades de construção do roteiro adaptado, apontando para soluções dinâmicas da prática docente em conciliação à pesquisa e às reflexões teóricas que se propõem neste texto.

O resultado dessas proposições não é determinar a verdade ou apontar para uma solução definitiva da narratologia cinematográfica e televisiva. Pelo contrário, pretendemos levantar questões que brilhantemente já foram dispostas anteriormente, mas lançando propostas coletivas que são produto das obras que lemos, das conversas que tivemos e dos teóricos com os quais já tivemos contato. Retomando a origem, a finalização do trabalho volta às próprias questões, que oportuna e esperançosamente serão novamente revisitadas em um futuro não tão distante – se não o estão nesse exato momento.



1 AUTORIA E SENTIDO

Entre o individual e o coletivo ou o peso da pena

Se a preocupação principal deste trabalho é ensaiar sobre as vozes narrativas no audiovisual, acabamos por resvalar na pergunta: *quem está narrando essa história?* Essa questão, entretanto, não revela, também, o potencial mimético do cinema, em sua habilidade de contar e narrar sua história ao seu leitor-espectador. Para resgatar proposições já realizadas a respeito dessa pergunta, retomamos o paradigma do meganarrador cinematográfico, de André Gaudreault. Nele, o autor postulou que a entidade narrativa era representada por dois agentes a ela externos: o *montador* e o *mostrador* fílmicos. Cada um deles era responsável por determinar, respectivamente, *o que e como* a narrativa seria apresentada. Parte desse raciocínio, embora muito pertinente ao que se propunha Gaudreault – de respeitar as especificidades do Cinema como arte e não a analisar pelo julgo da terminologia literária –, esbarra na simples proposição de que o diretor, personificação do mostrador fílmico, seria em última instância o narrador do Cinema. Estudos, entretanto, da estrutura do texto, discutidos então há quase duas décadas, já separavam as figuras do narrador e do autor, compreendendo a existência de manifestações intra (internas) e extradiegéticas (externas). Essa separação permite esclarecer não só a independência do discurso atribuído ao autor do texto, veiculado pretensiosamente pela personagem, como resgata a separação da obra e de seu autor – ao menos da imposição de seu significante aos signos narrativos. Essa limitação do meganarrador, ressaltamos, não invalida a importante contribuição da reflexão para a narratologia e para a consagração do Cinema como arte, mas possibilita pensar sobre outros aspectos específicos dessa linguagem que não são

levados em consideração em sua estrutura. Começemos por desdobrar algumas, de modo a sistematizar a proposição, abordando não só o Cinema, mas o audiovisual de maneira ampla.

Para que sejamos capazes de desviarmo-nos dessa afirmação, precisaremos analisar dois de seus pontos-chave, evoluindo a *problemática do narrador*, como bem apontou o professor Luís Miguel Cardoso: o *regresso à difícil distinção*¹² entre a autoria e a narração. O primeiro deles diz respeito a reconhecer não só o autor da narrativa audiovisual como, também, abarcar a presença dos sujeitos envolvidos nesse processo coletivo de construção. Já o segundo será tratado ressignificando sua essência literária, de sistema semiótico discursivo, para uma concepção mais abrangente, de meio misto (diegético e mimético), buscando, para discutir ambas as noções, do cuidado com o processo criativo de construção das obras que pertencem a esse sistema. Não tentaremos discutir a autoria designada por Gaudreault. Parece-nos correto que o Diretor é autor da obra audiovisual, tendo em vista que seu produto, a imagem, é viabilizada através da materialização de sua imaginação; Christian Metz e Albert Laffay, inclusive, o chamam de *le grand imagier*. Essa autoria, no singular, entretanto, representa não acomodar diversas manifestações que consideramos autorais, presentes nas marcas e traços de subjetividade de agentes outros que não o diretor: improvisos de atores, sugestões da crítica e do público, esforço criativo da equipe, etc. Nossa vereda, assim, não é embarcar na paradigmática questão de *o que é o autor* no sentido de refazer o percurso brilhante de autores como Foucault¹³, mas de resgatar alguns apontamentos teóricos que nos ajudarão a formular uma nova pergunta, parte do problema de pesquisa dessa tese: de que maneira pode-se ampliar a noção de autoria em obras audiovisuais, pensando em sua construção coletiva, a partir da análise do seu processo de criação?

Definir quem o ou o que é o autor está menos relacionado a esse problema do que compreender *o que faz o autor*. Seu trabalho, nesse sentido, impressão do sujeito que cria, retoma o que Foucault chamou de *função autor*. Tal função não é a simples associação de um texto a um nome e igualmente não se forma a partir dessa ação, mas com a identificação de uma subjetividade responsável pela materialização de uma ideia. Foucault chama de *ser de razão*, o que justamente nos é relevante, quando pensamos na atribuição de um discurso que (a) de fato se desconhece o autor, especialmente na Literatura, mas que se reconhece o estilo do autor; suas marcas de subjetividade, (b) o próprio caso da heteronímia, como dizer, sem restrições ou

¹² CARDOSO, 2003: 67.

¹³ *O que é um Autor?* (FOUCAULT, 1969), consultado na obra *Estética, literatura e pintura, música e cinema* (FOUCAULT, 2009).

resistências da crítica, que determinado poema é de Ricardo Reis ou Álvaro de Campos (os seres), ao invés de Fernando Pessoa (o homem), ou, ainda, (c) a polissemia presente no tecido narrativo, através do qual, a distância, não enxergamos os fios que compõem a trama ou não podemos, à primeira vista, delimitar os contornos que separam as camadas textuais desse palimpsesto. O que de fato se estabelece com autor, em outras palavras *o que faz de um indivíduo um autor*,

[...] é apenas a projeção, em termos sempre mais ou menos psicologizantes, do tratamento que se dá aos textos, das aproximações que se operam, os traços que se estabelecem como pertinentes, das continuidades que se admitem ou das exclusões que se praticam.¹⁴

Se é possível compreender que o sujeito descrito por Foucault como responsável por atribuir função autora (ao sujeito autor) seja pelos tratamentos que ele próprio, leitor, dá aos textos, bem como pelas aproximações, continuidades e exclusões que pratica, também é possível interpretar outro ponto: a função autora é, da mesma forma, o resultado do trabalho daquele a quem se destina, em última instância, a responsabilidade por *tratar o texto* (o que faz com o roteiro), das *aproximações que opera* (com os recursos da linguagem audiovisual, mas, também, com os diálogos que realiza com outras obras que a precedem), dos *traços que estabelece como pertinentes*, das *continuidades que ele admite* e das *exclusões que pratica* (da pluralidade de autorias no audiovisual, das inferências externas, dos improvisos, das marcas autorais alheias a do diretor, o que de fato ele escolhe como válidas para a sua obra).

1.1 Consistência do autor ou a crítica reencontra o artista

“O nascimento do leitor deve pagar-se com a morte do autor”¹⁵, disse-nos Barthes. Seu manifesto retoma uma ideia de escritura na qual o enunciador, para ele o sujeito, não está presente. Essa perspectiva, do *texto sem pai*, discutida por Derrida a partir do surgimento da escrita e do distanciamento da palavra e de seu enunciador, entretanto, não contempla as proposições de um reconhecimento de uma inserção do sujeito precisamente em sua ausência, nas marcas que é capaz de deixar em sua construção. Há uma validade inegável em reconhecer que *a escritura é a destruição de toda voz*¹⁶, pelas palavras de Barthes, especialmente para defender uma independência do texto em relação ao sujeito que o escreve. Todavia, reconhecer a escritura como espaço neutro incorre em esvaziá-la; ainda que exista *apesar* daquele que a

¹⁴ FOUCAULT, 1969: 276-7.

¹⁵ BARTHES, 2012b: 64.

¹⁶ BARTHES, 2012b: 57.

escreve, essa voz sem enunciador ainda ecoa, ainda deixa um rastro, senão até mesmo carrega uma matéria, que oferece algo a seu enunciador. Oferece, mas não pode impor. De fato, a escritura é o objeto e nela não está o sujeito. Porém, é através dessa matéria que o sujeito marca sua subjetividade – em que os autores se mostram, ainda que no esconderijo das linhas que escreve. Não se trata, nesse sentido, de encontrar o sujeito para que o texto possua sentido, pois o sentido não está no sujeito, mas de reconhecer a existência de vozes autorais – não só a do diretor – que, através da narrativa, se externalizam. Um diálogo, evidenciado pelo processo de criação, que permite oferecer ao leitor-espectador perspectivas novas, para seu sagrado trabalho de reuni-las, considerá-las ou desconsiderá-las e, por fim, atribuir sua própria impressão, tão igualmente quanto aos demais autores envolvidos no processo, em uma troca de informações que culmina na interpretação, para além de um simples entendimento, da obra.

Lacan, na ocasião da conferência em que Foucault proferiu sua fala sobre autoria, disse:

[...] não me parece de forma alguma que se trate, no campo vagamente determinado por essa etiqueta, da negação do sujeito. Trata-se da dependência do sujeito, o que é completamente diferente: e muito particularmente, no nível do retorno a Freud, da dependência do sujeito em relação a alguma coisa verdadeiramente elementar, e que tentamos isolar com o termo “significante”.¹⁷

Essa *dependência do sujeito* é precisamente o que discutimos. Reconhecer no texto a presença do sujeito autor é deveras distinto de atribuir a ele toda a significação que sua escritura pode possuir. Esse *certo número de signos que remetem ao autor*¹⁸, como disse Foucault, presentes no texto, aqui são abordados precisamente pela presença do sujeito, em virtude da existência de uma autoria – reconhecível apenas em seu processo de construção, muitas vezes.

A autoria, plural, diz respeito ao reconhecimento da presença de sujeitos que, no primor de suas expertises, trabalham para a construção de um todo. Esse todo é a consumação do recorte ao qual se somam, para a arquitetura do universo ficcional audiovisual, agentes que refletiram e agiram considerando um roteiro, uma escritura discursiva prévia, mas que adicionam sua singularidade durante o processo. Essa singularidade, por vezes (e ainda que) velada, pode ser resgatada pelo trabalho da Crítica Genética. Verdade que esse texto final, que não é *o texto*,

[...] não existe ainda nos rascunhos, já que a regra essência da escritura, a coerência, ainda não faz parte deles como um todo. Assim, de um ponto de vista psicanalítico, o prototexto já é *um texto*, como o sustenta Bellemin-Noël, mas ainda não *o texto*, que, por esta razão, deveria ser tratado junto com o texto publicado e nunca separadamente.¹⁹

¹⁷ LACAN, 1969: 298 IN: FOUCAULT, 1969.

¹⁸ FOUCAULT, 1969: 278.

¹⁹ WILLEMART, 1993: 65.

Considerando esse prototexto como rascunho, como texto fantasma, seguimos seu espectro para evidenciar as inserções desses agentes como autorais; ainda extradiegéticas, mas importantes para se compreender o fenômeno coletivo de sua construção para, adiante, discutir os limites entre intra e extradiegético e como, no audiovisual, em particular, essa tênue linha se demonstra não apenas de forma narrada. A construção do roteiro que centraliza essa tese é o esforço de ilustrar essa primeira discussão, corroborada, também, por outro exemplo: a construção de um RPG (*role-playing game*). Em ambos os casos, a escritura prévia encontra em leitores, em primeira instância, o complemento de sentido necessário para ultrapassar o *status* de *um texto* para *o texto*, parafraseando Willemart. O RPG, apesar de não representar uma obra audiovisual por definição, utiliza-se de mecanismos de construção muito similares aos de um roteiro interativo de cinema, com caminhos e resultados narrativos que dependem não só da interação entre os jogadores como, também, apropria-se de elementos e recursos muitas vezes visuais e sonoros para, tanto no tabuleiro como no videogame, posicionar seu leitor (observador) sob pontos de vista e perspectivas selecionadas por um master – em analogia, o próprio diretor. O argumento fundamental, que aproxima ambos os processos de criação, é o de que não repousa sob o master toda a verdade da narrativa, embora a conheça em toda sua extensão, inclusive inexistindo a função primordial de sua intenção sem que considerados os jogadores, assim como na própria obra audiovisual; sem os leitores a obra permanece fechada sobre si mesma.

Esse processo também desmistifica a premissa de uma autoria por inspiração, abiogênica, mas coloca o autor como um constante leitor crítico de seu próprio trabalho, que, “a cada leitura, retoma-se inteiramente, desdobra-se e enxerga o texto como um objeto, visto de fora, ao qual aplica um olhar crítico”²⁰. Não se trata de observar o texto para enxergar seu autor, pois esse texto ao qual se aplica a releitura (não apenas a adaptação, mas também, aqui, a reescrita, o processo de construção conjunto e coletivo),

[...] não é portanto um espelho em que se admira o escritor, mas o viés através do qual se insinua um Terceiro no texto, que seja a tradição literária ou história, o inconsciente do autor ou outros fatores que excedem o escritor. O Terceiro ou o Outo, se retomarmos o conceito laciano, pouco importa de onde vem, insere-se pela leitura-escritura no texto.²¹

Esse outro, nesse sentido, compreendemos como não só o leitor como, ademais, o próprio autor, leitor intrínseco de seu próprio texto. Porém, retomando a autoria coletiva, compreendê-lo como único agente de construção da obra audiovisual seria incorrer no erro de que não há *um texto*,

²⁰ WILLEMART, 1993: 67.

²¹ *Ibidem*.

prototípico ao menos, que existe às margens da escrita final, *o texto*. Justamente por enxergá-lo dessa forma, é possível conceber um texto que não é senão produto de um processo, ao invés de um objeto pronto. Precisamente por essa qualidade é que buscamos menos um único autor, capaz de predizer seu próprio texto – discursivo, no roteiro, imagético no audiovisual –, mas as presenças ausentes de outros agentes que oferecem, nesse procedimento, suas vozes extradiegéticas na criação de pontos de vista intradieгéticos pelos quais os leitores – seus pares por excelência – serão capazes de adentrar em um novo universo ficcional, arquitetado, moldado, forjado, lapidado a partir de um sem número de inferências, reflexões, menções externas, recursos narrativos e miméticos, etc. Somos mais capazes de (e estamos mais inclinados a) perguntar *sob quais perspectivas essa história está sendo contada*, dessa forma, do que perguntar *quem a está narrando*²². Novamente, incorrer à figura dos autores como narradores seria retornar ao percurso realizado por Gaudreault, ou mesmo por Claud-Edmond Magny e Christian Metz – nesse caso, inclusive, vendo no próprio aparelho a figura do narrador. Recorremos, desta forma, aos autores para compreender a precisamente a ineficácia de se buscar por um narrador em um sistema semiótico que, por si só, não é apenas narrativo. Buscamos a autoria para compreender o processo e visualizar, desta forma, as vozes que se somam para a construção de um universo intradieгético através do qual, por perspectivas que não só as da câmara (não só o local estático pelo qual somos forçados a assistir a determinada obra). Oferecendo outra analogia, considerar o *grand imagier* como narrador seria o equivalente a reconhecer o autor literário como tal, considerando que só somos capazes de ler a obra *de fora para dentro*, ou seja, frente a frente com o livro. O plano externo pelo qual acessamos a obra (o limite entre o extra e o intradieгético), essa quarta parede, não pode ser tomado como um narrador. O recurso pelo qual as perspectivas intradieгéticas nos são apresentadas, sim: a limitação do sistema semiótico, dessa forma, não pode incorrer na afirmação de que o narrador do audiovisual é o diretor, pois o recurso disponível é o da câmara dentro do universo ficcional, da mesma forma que o limite da Literatura é imprimir em linhas de texto o seu enunciado. Em suma, buscamos na análise da autoria os sujeitos para reconhecer como esses agentes, de mão dos recursos comunicativos que possuem, imprimem suas autorias na construção de um universo ficcional, não apenas nomeando-os narradores por essa ou aquela razão, mas

²² Outrora essa pergunta foi feita de outra forma: quem *não* está narrando? Essa questão considerava que havia momentos não narrativos no cinema (como os planos de objetos, por exemplo), mas foi fundamental para reconhecer o cinema como narrativo. A questão é expandir, ainda assim, essa pergunta: ainda que não narradas, as informações são oferecidas ao leitor-espectador através de uma perspectiva vozeada por algum agente – quer seja ele o diretor ou não.

descobrimos como arquitetamos e fabricamos, juntos, o plano que atravessamos *por intermédio* da câmera. Esses pontos de vista se tornam intradiegéticos no momento em que esse conjunto de textos, dado por esse conjunto de autores, se transforma *no texto* – diluídas as subjetividades em um recorte não só do processo como das perspectivas oferecidas ao leitor, por outros leitores, desde a concepção da ideia à pós-produção.

Ressuscitar o autor é necessário para observar aquilo que Willemart chama de *consistência do autor*²³, em contraposição a sua *insistência*:

O gesto do pesquisador de participar, de certa forma, do ato de criação obriga-o a levar em conta aquele que faz a obra. Desse modo, o decreto do assassinato do escritor fica anulado [...]. O artista ocupa lugar de destaque como criador e artesão que vamos conhecendo pelo itinerário de seu caminho criativo. Os cadernos de anotações, as rasuras e as substituições nos colocam muito próximos do artista e assinalam seu contato íntimo e contínuo com a obra em criação, não permitindo mais desconhecer esse sujeito. Vemos com nitidez a mão que constrói, hesita, rasura, escolhe, anota, recomeça...

O sujeito, segundo Louis Hay (1985), foi praticamente posto de lado pela crítica estruturalista: desacreditado, num primeiro momento, pela banalidade das explicações biográficas, foi, a seguir, excluído do texto pelo rigor teórico das análises formais. Entretanto, ele reaparece hoje no centro das novas interrogações. A Crítica Genética reencontra, de um outro modo, o artista.²⁴

O texto, dessa forma, não pode ser o lugar onde a subjetividade dos autores se esvai, mas onde a deles e a do leitor se encontram. O sentido, por sua vez, não serve apenas ao discurso e sua materialidade, o texto (palavras, imagens ou sons), mas à arte, imensurável, não quantificável, apenas *observável*. A qualidade possível de se agregar nasce do encontro de duas subjetividades; Compagnon inclusive escreveu um maravilhoso capítulo chamado *em sua maioria os poemas são ruins, mas são poemas*²⁵, apontando para a diferenciação entre valor e gosto.

De volta ao sentido, à interpretação, não há razão pela qual não possam simultaneamente ser acolhidas as duas proposições: se por um lado a autoria como supressão do sentido (o valor verdadeiro) não é a única forma de lermos o texto, o artista, enquanto sujeito (sua função autora) igualmente se reinventa com aquilo que cria. Negar-lhe a subjetividade e negar ao texto sua presença é da mesma forma reduzir a arte ao alinhamento de sentenças (frases ou sequências), e não ao olhar do artista e do leitor. Nesse desaparecimento somem, também, os sujeitos e suas experiências, que deveriam conversar com as experiências do leitor – e, por que não, do próprio crítico. A autoria, parece-nos, está tão intimamente ligada ao sentido (à construção e à

²³ WILLEMART, 1993.

²⁴ SALLES, 2008: 107-8.

²⁵ COMPAGNON, 2010.

atribuição) que renegar ao objeto a existência de sujeitos que o criam e que nele discutem e projetam suas subjetividades equivale a pensar que a experiência não faz parte do processo de significação. A significação existe precisamente na experiência do indivíduo e nenhum indivíduo produz sozinho sua obra: sua própria experiência é resultado do palimpsesto formado por todas as obras, ideias, discursos e textos com o qual teve contato; ademais, no audiovisual, não só esse trabalho deixa de ser de apenas um indivíduo, como demonstra ser um espaço no qual todas as vivências, desejos e opiniões se *manifestam de maneira oculta*, sob o viés de uma única autoria, a do diretor.

Sentido atribuído e a intersubjetividade entre autor e leitor

A significação, independentemente do sistema semiótico ao qual está vinculada ou à *convenção em que repousa*²⁶ sua sistematização, é o resultado de fatores que, senão externos à obra em si, através dela se externalizam. Tais fatores podem, ao decorrer da evolução dos estudos da linguagem ou mesmo da Teoria da Literatura, recorrer a uma força motriz que os auxilie a cumprir seu papel: assim como a própria função da fala ou da escrita, a Literatura, como seguimento artístico, também é baseada na transmissão de uma mensagem, de um diálogo - ainda que unilateral à primeira vista - entre o autor, sua obra e seu interlocutor. Nesse mesmo jogo, com local, regras e funções bem definidas, as partes mutuamente precisam dar e receber para que o fluxo se mantenha contínuo e a mensagem, em simultâneo, possa ser compreendida e significada.

O sentido, todavia, não obedece à mensagem, muito menos aos caprichos do autor ou mesmo aos desejos catárticos do leitor, ainda que possa, em última instância, acarretar tais efeitos. Tampouco é o sentido o *produto final* de um procedimento; um fim para meios diferentes. Se para Eco²⁷ há de se firmar um acordo entre leitor e obra para que o sentido seja estabelecido - pela verossimilhança, pela catarse, por instâncias diegéticas ou miméticas da obra - é possível que também possamos estabelecer uma relação entre *sentido e leitor*.

Moacyr Scliar, logo nas primeiras páginas de sua autobiografia literária²⁸, comenta que visitou uma escola em São Paulo para falar de sua obra e, como é recorrente em encontros com

²⁶ BAKHTIN, 2011: 311.

²⁷ ECO, 1994.

²⁸ SCLIAR, 2017.

autores, falar sobre sua visão de seu trabalho e sua *significação*. Tratava Scliar sobre o conto *Cego e amigo Gedeão à beira da estrada* e, há pouco na obra discutia sobre a convicção do mentiroso sobre sua mentira. A nível ilustrativo, o conto apresenta um cego que, a matar tempo com seu amigo, Gedeão, tenta adivinhar todos os carros que passam - sem nenhum sucesso, entretanto. Entreposto às tentativas de acertar os modelos dos veículos que passavam apenas pelo barulho de seus motores, o cego conta que, em outro momento, foi capaz de resolver um caso de polícia e colocar atrás das grades um bandido apenas com seu poder de escuta atenta. A qualquer leitor, inclusive ao próprio Scliar, a significação dessa história era de que o cego era um mentiroso que acreditava em suas mentiras - e possivelmente ajudou a condenar um inocente ou sequer isso. Quando perguntado por um aluno sobre *o que ele quis dizer com o conto*, Scliar mencionou sua perspectiva, ouvindo do aluno uma segunda leitura, que fugia à intenção do próprio autor: e quem garante que o Gedeão não é o mentiroso e que o cego, de fato, acertava os carros que passavam? A conclusão do escritor, nesse contexto, é a de que o autor pode evocar o passado e estabelecer nexos entre as coisas, mas isso não significa que ele é o melhor intérprete para sua obra.

O sentido é arbitrário, como o próprio processo de formação de palavras ou mesmo a própria noção de fidelidade em uma tradução (entre idiomas ou entre sistemas semióticos). O registro escrito, nesse sentido, pode limitar o acréscimo e as inferências na continuidade daquilo que se anseia registrar: como a formação da Literatura em si, em escritos como a *Ilíada* e a *Odisseia*, que retomam a materialização do texto que não possui pai - a fala órfã de pai, como pontua Derrida na *Farmácia de Platão*²⁹. Essa ausência, daquilo que o texto escrito *não representa*³⁰ (ou não pode representar), está intimamente ligada à dicotomia significado e significante, proposta por Saussure³¹, através da qual não há uma relação obrigatória entre aquilo que se pretende e aquilo que se projeta, tanto na fala como (principalmente) na escrita.

De fato, o surgimento do registro escrito visa consagrar uma leitura única de modo a não permitir (não ocasionar) a mudança de sentido gerada pelo acréscimo de leituras subjetivas de cada indivíduo, para que no texto descansasse um sentido sem o risco de alterações em sua intenção. O que se discute aqui não é a função da escrita em seu sentido prático, mas na relação moderna do leitor com o texto e no papel que exerce em sua significação; nas possibilidades que encontra e na atuação do leitor como autor de um texto.

²⁹ DERRIDA, 1997.

³⁰ OLSON, 1997: 161.

³¹ SAUSSURE, 2012.

A intenção do autor e o *sentido verdadeiro*

A evolução dos sistemas e dos leitores - ainda que reciprocamente responsáveis pelas mudanças de paradigma de leitura e produção de textos - aponta para a necessidade de se pensar não (apenas) a intenção do autor, como também seu contexto histórico, as particularidades do texto de sua narrativa e narração e, sem dúvida, a experiência coletiva e individual daqueles que passarão a recebê-la. Não só pela perspectiva de uma estética da recepção, ou mesmo de uma hermenêutica calcada no positivismo de uma “verdade do texto”, mas uma abertura, como propôs Eco³², da própria obra; a obra está aberta, mas não escancarada, como lembra o próprio autor, entretanto, n*Os limites da interpretação*³³. Compreender, nesse sentido, o processo de escrita e a possível significação - ou ressignificação - através de seu próprio processo, pode oferecer ao leitor uma consciência não do sentido que *deve* alcançar com o texto, como se nele houvesse não só uma profundidade, como níveis, mencionados por Koch³⁴, em detrimento de uma *superfície* (a imanência do sentido do autor como um *segredo a ser revelado* pela leitura), mas sim outro caminho, de horizontalidade; um percurso, que pode ser atravessado sem necessariamente apontar para um fim do texto. Isso não quer dizer que o texto possua infinitas possibilidades de interpretação, mas que a evolução da Língua e da Cultura pode oferecer ao leitor não só novas ferramentas para ler o texto como, em outra ótica, outros paradigmas que eventualmente surjam dessa nova sociedade. Se nem a própria noção de Literatura é fixa e imutável, como lembra Eagleton³⁵, os olhos do leitor - que inclusive são fatores decisivos para que se determine o que é ou não Literatura - também podem mudar.

Borges, no seu conto *Pierre Menard, autor de Quixote* (1939), propõe em metáfora um leitor contemporâneo que, ao ler Don Quixote, se torna um novo autor do texto. Essa nova leitura não diz respeito apenas ao nível da atividade *per se*, mas também de um processo pelo qual as gerações atribuem sentidos distintos às obras à medida que suas experiências - individuais e como coletivo - se reestabelecem. Tracemos mais um paralelo: João Simões Lopes Neto, autor regionalista pelotense responsável pela produção dramática que dá norte às adaptações produto desta tese, escreveu posteriormente seus *Contos Gauchescos* (1912), suas *Lendas do Sul* (1913) e seus *Casos do Romualdo* (1914) a partir de abordagens literárias já presentes na oralidade. Não se discute, entretanto, a originalidade e autoria de seus escritos,

³² ECO, 2005.

³³ ECO, 2015.

³⁴ KOCH, 2005.

³⁵ EAGLETON, 2003.

ainda que se possa apontar não só as referências à cultura popular como, também, similaridades entre seus e os escritos de outros autores, posteriores a ele, como Graciliano Ramos³⁶ em *Alexandre e outros heróis*. O ponto a ser abordado nessa exemplificação é a compreensão da significação através do processo: ao se ensinar sobre regionalismo a um aluno, por exemplo, mais interessa a ele o processo de construção da obra, ao nível teórico, do que a existência de uma significação ímpar determinada previamente *por* ele. Em outras palavras, a própria aprendizagem e a leitura em si da obra estaria comprometida se não houvesse espaço e fôlego para o leitor; mais que isso, se não houvesse uma ponte que unisse a compreensão de outros leitores (sua comunidade) sobre aquela obra - devidamente respeitadas as óticas de cada uma das perspectivas que defendam suas interpretações - e a sua função autônoma de leitura, em um local em que sua subjetividade dialogue com a subjetividade do autor e daqueles que a adaptaram, releram ou traduziram, por exemplo.

Ao passo que não se pode analisar o texto literário apenas por sua gramática e variedade vocabular, ou mesmo puramente por seu registro histórico, do diálogo possível com outras áreas, como a própria Língua, através da compreensão do processo, resulta o fomento a uma interpretação responsável. Quando Simões elenca uma personagem-narrador, Blau Nunes, para conduzir o fio de sua narrativa, utiliza de uma estrutura sintática que obedece às normas da variante culta da Língua, porém compondo seu vocabulário inteiramente - pela voz do Blau - com o registro oral da região. É importante, nesse sentido, que o aluno, ao realizar a leitura do texto, não o veja como pretexto para estudar a gramática, por exemplo, mas encontre nela uma ferramenta para compreensão do sentido do texto: neste ponto, como objetivo principal, de que forma o autor construiu uma obra que registra na escrita, com uma nova perspectiva, as histórias tradicionais consagradas na oralidade, conciliando dois mundos - oralidade e escrita - em um mesmo texto. Fornecer essa ferramenta não é condicionar o sentido da obra, mas possibilitar ao aluno que o sentido do texto - ao menos uma leitura pontual sobre o regionalismo - funcione em algum nível; do enredo, conhecendo o vocabulário para compreender a história, do perfil da personagem, que não é um indivíduo com instrução formal, portanto usa do vocabulário coloquial ou da função desse tipo de registro, ao identificar a relação entre o contexto de escrita da obra e a inovação técnica trazida pelo autor, por exemplo.

Se o registro literário é também um registro cultural, indissociavelmente, toda forma de traduzi-lo é, em si, uma via de reescrevê-lo; em última instância o ato de ler é um ato de

³⁶ Em *Alexandre e outros heróis* (1962), com relação aos *Casos do Romualdo* (1914).

reescrita, de ressignificação. Esse processo, a respeito da menção de Olson³⁷ sobre a leitura de Lutero sobre os testamentos, encontra outra base para sua argumentação: não só houve inferência de leitura fora da convenção em que foi escrita a obra como também *limitação* da interpretação; o uso da hermenêutica, salva a anacronia da nomenclatura, em prol do cerceamento da própria significação. Prover, assim, uma leitura, não pode representar o apagamento das leituras plurais possíveis. Mesmo apagadas, as leituras anteriores estarão sempre evidenciadas nas rasuras desse palimpsesto: evidenciadas, entretanto, pelo reconhecimento de seu processo.

Compreender, nesse sentido, o fenômeno da evolução através do processo é possibilitar não necessariamente a sustentação de uma infinitude de significações, mas entender que há, a níveis extra e intradieгéticos, processos que possibilitam a evolução não só da Literatura, mas do Homem, de sua língua e de sua cultura. Se o sentido é construído - pelo autor, pelo leitor e pela coletividade - é necessário que todos os agentes envolvidos nesse processo compreendam a convenção sobre a qual a significação foi atribuída pelo autor (atribuída, não imposta). O significante dessa moeda será, nesse sentido ao encontro de Olson, uma relação entre o léxico, a matéria, e pela inferência explicitada do autor.

A quem serve o sentido?

Ao pensarmos a relação entre um sentido imanente do texto, como propôs São Tomás Aquino, estamos entendendo a palavra como matéria representativa de uma ideia e que essa ideia é indissociável ao próprio entendimento do texto. Entretanto, a função da escrita, além de compreender seu processo como o trabalho de um escultor, também possibilita abarcar a força do leitor; não para *extrair* um sentido, mas para talvez indicá-lo através de uma *atribuição*. Em outras palavras, não se trata de negar a presença, a existência do autor e a palavra como matéria-prima que substitui o pensamento e instaura outra forma de locução que não a fala, mas se reconhecer que todo leitor é um autor de um novo texto e que esse texto é fruto do diálogo intersubjetivo, com empréstimo do termo *habermasiano*, através do qual o texto deixa de ser instrumento indissolúvel para um tecido vivo, que reage diferentemente com relação ao *habitat* em que se encontra o leitor - sua natureza.

³⁷ OLSON, 1997.

O relato de Lévi-Strauss na *Lição de Escrita*³⁸, a exemplo, remete a uma consciência arbitrária da função da escrita. O chefe dos Nambiquara, nesse sentido - ao pretender a escrita e ansiar que dela surgisse alguma significação -, não só compreendeu a função da escrita, como aponta Lévi-Strauss, ao usar o lápis e o papel para imprimir uma mensagem (e reivindicar um novo poder a si, mudando a natureza das relações que estabelece com seus pares) como acaba por servir de exemplo da imanência do sentido - para além da evolução das relações a qual, neste aspecto, *servem* à Literatura: em um momento, a atribuição de um sentido que não pretende assimilar à grafia ao seu referente, mas à compreensão de que ali foi proposto um sentido que, mesmo sem o devido reconhecimento de Lévi-Strauss, ou de qualquer outro nativo, não deixava de se carregar. Compreende-se a existência de um sentido, atribuído tão somente ao autor neste caso, mas que depende da cooperação do leitor (de sua aptidão, possivelmente) para que haja comunicação.

Ler deixa de ser apenas decodificar; ler também não é extrair o significado, como já foi mencionado. A construção, que com a globalização dos conteúdos e acesso amplo a todo tipo de texto, como aponta Nodari³⁹, não só é fomentada por essa multiplicidade de humanidades como, também, modifica a maneira como o sentido é atribuído pelos leitores. Dessa forma, a atribuição de sentido está relacionada não com a leitura do texto em si, mas da experiência que precede o leitor e pode, inclusive, ser alheia ao próprio autor.

De fato, há um risco em se imaginar a atribuição de sentido como sendo *restrita* ao leitor, o que não é a hipótese levantada. Pensar a restrição é inferir que há uma única ótica, a do leitor, que elimina a subjetividade do autor. Por esse raciocínio, ao não reconhecer o outro pela diferença de si, há o apagamento da subjetividade, em um processo pelo qual

“[...] a subjetivação do outro pode escapar ao perigo de coincidir com a mera projeção de si, e a dessubjetivação, do risco de coincidir com a mera identificação com o outro, pela existência do inconsciente, isto é, pela não-coincidência do sujeito consigo mesmo [...].⁴⁰

A experiência de atribuição de sentido passa, portanto, por uma forma de diálogo (*sendo* o próprio diálogo) entre um novo sujeito, suspenso no ato de leitura, e nós mesmos (ego). Pode-se pensar, em um entendimento amplo, na existência de plurais sentidos - plurais, mas não infinitos, retomando a obra aberta de Eco - que resultam do diálogo entre diferentes sujeitos e suas experiências de mundo. Tal consideração, de uma *morte do autor*⁴¹, não anula a existência

³⁸ LÉVI-STRAUSS, 1996.

³⁹ NODARI, 2015.

⁴⁰ NODARI, 2015: 79.

⁴¹ BARTHES, 2012b.

de um processo (não um resultado) da sua subjetividade - sua intenção -, mas aponta para a impossibilidade de *forçar* o leitor a corroborar com tal sentido.

A leitura como experiência alegórica

Quando um leitor-espectador lê uma obra pela segunda vez o sentido usual de leitura é comprometido. Se ler é decodificar, organizar e extrair o sentido, por qual motivo o leitor retoma alguma obra? Não pela leitura, que não é nova, mas pela experiência; essa sim, plural e adaptável. Há de se pensar, para além de um pacto ficcional, de uma *suspensão voluntária da descrença*⁴², em uma *suspensão da atenção*. Essa suspensão só ocorre pela evolução do sujeito, por sua transmutação, e pela coletividade em que se insere. Não retomando a uma noção épica de coletividade, mas evocando o diálogo de subjetividades desse coletivo, temos leitores que vivenciam uma nova experiência - e no ato de a vivenciarem, não atribuem o sentido inicial que encontraram ao ler a obra pela primeira vez, mas um novo sentido. Se ler é atribuir sentido, o leitor - autor também de sentido - precisa suspender-se de si mesmo, para além da criação de um *alter ego*, para provocar uma nova conexão entre sua subjetividade e aquela que consegue *tocar* através de seu exercício dialógico. Exemplificaremos tais proposições justamente com o primeiro produto desta tese.

Em uma aula de Literatura, propus a criação de um RPG (*role-playing game*), no qual seriam inseridos enredos e personagens estudadas durante o trimestre. Os alunos puderam criar uma narrativa totalmente nova, a partir de suas leituras individuais das obras, promovendo um momento de diálogo coletivo para materialização do RPG em si e das etapas para criação de um livro do *master* ao final dessa atividade. Apesar de conhecerem cada caminho possível do jogo - pois, afinal, eles próprios o criaram -, a experiência de vivenciá-lo após pronto gerou surpresa e apreensão por parte deles; nesse momento, abdicaram da sua função de autores e suspenderam sua atenção. Ao interpretarem as personagens, a imanência do sentido do texto, de sua própria autoria, encontrou a subjetividade de outra esfera de seus papéis, de um outro eu: eles atribuíram um novo sentido ao texto. Esse material e seu processo de criação, mais tarde, se tornariam produto da presente tese.

Se o sentido é encontrado, extraído, sua existência imaterial se apaga. O lugar do sujeito passa a ser *apenas* o lugar do outro, objetificando-o. Não há troca, não há devir, cristaliza-se o sentido em função de uma mensagem e o diálogo se perde. Ao tentar fugir de uma separação

⁴² *Willing suspension of disbelief*, termo cunhado por Coleridge.

entre corpo e alma, imanência e transcendência do texto, o binarismo é reforçado e a ressignificação impossibilitada; sequer uma desconstrução de sua estrutura é viável, tendo em vista que é composta não por diversos fios entrelaçados formando um tecido, mas sim por uma única matéria sintética que não permite separação.

Função leitor-*scriptor*?

Pensemos no trabalho dos tradutores, roteiristas, diretores e demais autores como leitores, pela ótica da suspensão da atenção. Escrever derivando o sentido é, nessa perspectiva, não apenas criá-lo, mas registrar a materialidade de uma leitura que precisa ser concretizada. Pode-se tentar exaurir a máxima de que todo leitor é um autor e, nesse ponto, inverter a lógica interna da própria argumentação: se todo leitor é um autor e todo autor está morto, todo leitor está morto? Não é essa a proposição. O que está morto no autor - e também no leitor - é, pela própria metáfora de Barthes, a necessidade de se reverenciar essa figura e utilizá-la como bússola, em juízo de valor, como a morte de Deus em Nietzsche. Retomemos Foucault:

Mas não basta, evidentemente, repetir como afirmação vazia que o autor desapareceu. Igualmente, não basta repetir perpetuamente que Deus e o homem estão mortos de uma morte conjunta. O que seria preciso fazer é localizar o espaço assim deixado vago pela desaparecimento do autor, seguir atentamente a repartição das lacunas e das falhas e espreitar os locais, as funções livres que essa desaparecimento faz aparecer.⁴³

Pensamos que essa seja justamente a função do leitor/observador. Traçando tais linhas paralelas nesse discurso, o paradigma que se propõe é de compreender que o leitor é responsável pela atribuição do sentido durante a *sua* experiência de leitura e que, nesse momento, desprende-se da sua função imediata de leitor para dentro de seu próprio jogo. Esse jogo, entretanto, não é puramente individual: a coletividade é quem ditará o rumo da própria interpretação, justamente por ser do interlocutor o papel principal de fazer valer uma nova função metatextual da escrita.

O empréstimo de uma função *scriptora* barthesiana não se limita ao novo papel do autor - de coser tecidos narrativos -, mas de desconstruí-la a partir do prisma de um leitor-autor: há de se pensar em planos narrativos que não mais funcionam apenas no nível intradieético, mas no momento em que o próprio limite entre o eu-real e o eu-ficcional se dissolvem. O leitor não só preenche lacunas para uma construção de sentido (o que seria a projeção de si) ou, como

⁴³ FOUCAULT, 1969: 271.

produto da significação, recebe um sentido ao ler o texto (o que seria extraí-lo), mas abre mão voluntariamente de seu papel de leitor para buscar algo que não sabe o que é. O sentido, como dito no início do ensaio, não é o produto final, mas o próprio processo. Nas ausências do texto escrito, que se poderia considerar uma lacuna a ser preenchida pelo leitor, está o espaço de trânsito, de um texto que não *depende* de uma intenção do autor, mas despretensiosamente acaba por revelá-la.

Quando Scliar se propôs a responder sobre a sua visão da sua obra, o próprio espaço de diálogo - ainda que estruturalmente calcado na visão da verdade do texto - foi justamente o que possibilitou a mudança de seu pensamento. Não significa dizer que, para haver significação há se haver perda, de se deixar de acreditar em algo, de comprar ou vender uma reflexão, mas de iniciar um percurso que, se engessado logo em seu início, perde um pouco de seu sentido. Além disso, Scliar ainda dobra o plano narrativo quando transforma essa experiência sua - enquanto leitor - em fato literário: dobra o plano sobre si, pois revela não uma intenção, uma moral, mas que mais interessa à atribuição do sentido o próprio processo do que o produto final. Menciono uma suspensão da atenção não como um procedimento pelo qual *fingimos não observar*, mas através do qual os olhos estão livres para dedicar a atenção a outra coisa; se cada leitura é uma nova experiência, o leitor tem direito de chorar novamente com a morte de uma personagem, pois não foi a mesma personagem que morreu. Suspender a atenção é desafiar o direcionamento da lente do diretor e desprender o olhar daquilo que se limita a poder observar.

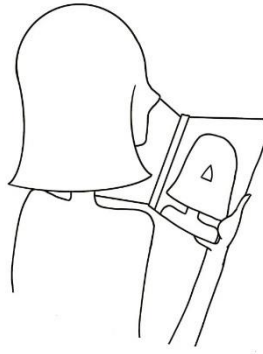
Da mesma forma, quando meus alunos ficaram surpresos ao jogar o RPG que eles mesmos criaram não ocorreu uma desatenção, um descuido, mas uma janela de possibilidade para algo que está além do sentido e da sua própria intenção; não se trata de fechar os olhos e pretender experienciar como leitor sua própria obra, mas o oposto: abrir os olhos com uma nova função, de ressignificar a partir da crença de uma nova experiência, de um novo papel. Não é de se desconsiderar, também, o sucesso significativo de novos gêneros textuais como o *meme*, por exemplo. O caráter coletivo é tão importante nesse ponto que coloca em xeque a própria noção da leitura como experiência individual, pois o que garante seu amplo alcance é o compartilhamento. Para além da técnica, esse novo gênero não inova na estrutura - imagem e texto -, mas convencionou sua significação em imagens que não são novas e textos igualmente conhecidos. A inovação está, precisamente, na combinação entre ambos: a possibilidade de uma imagem não imitar ou representar, no sentido usual mimético, mas de substituir o próprio referente: diversos memes podem usar a mesma imagem, mas nenhum deles será o mesmo; muito menos seus leitores, ainda que a coletividade seja o fator decisivo.

É possível que tais suposições feitas nesse ensaio versem sobre a égide de uma ficcionalização do leitor: não pela fuga da realidade, necessariamente, mas da transição entre planos e funções que, sim, fogem à realidade em seu sentido abstrato. Como escreveu Nodari, sobre uma *antropologia especulativa*, a relação entre dois mundos (aqui, entre planos) promove a *colisão*, o *encontro*: uma *tradução recíproca*.⁴⁴ O leitor, em múltiplas funções, escreve e reescreve a sua história com a mesma velocidade e avidez com a qual reescreve (ressignifica) a realidade assimilada da obra. Como efeito negativo, sem dúvidas, há de se pensar a propagação de notícias falsas, ficcionais por excelência, em procedimentos através dos quais o que acreditamos sobrepõe a necessidade da autorreflexão: por causa e efeito, esse leitor-autor pode subscrever memórias individuais a partir da suspensão da atenção coletiva. Como os limites entre realidade e ficção são cada vez mais tênues, todo procedimento de leitura, enquanto experiência, é não a duplicação do sentido, do real ao ficcional, mas sua reescritura.

Se se descentraliza do texto seu autor e coloca-se sobre o leitor o papel fundamental da significação (seu significante), não podemos deixar de observar um fenômeno, como tal, igualmente importante, que se admite após as reflexões aqui tomadas: todo autor é um leitor de seu próprio texto. Foucault mencionou uma função que cunhou como autor-leitor, justamente por esse processo, mas refletimos a partir disso em uma inversão dessa lógica: um leitor-autor. Adiante trataremos de designar mais detalhadamente ambos os conceitos trazidos nesse substantivo composto, mas antes, cabe lapidá-lo uma vez mais. Aproximamos ainda mais a segunda parte de seu conceito, o autor, àquilo que Barthes chamou de *scriptor*. Idiossincriticamente, o *scriptor* moderno de Barthes nega a existência do sujeito que *precede* ou *excede* a escritura, o que não o tentamos fazer, mas intradiegeticamente podemos observar o funcionamento da criação de um texto que, para seu leitor, sem que desvendadas as marcas que, juntas, organizaram e viabilizaram a construção do universo ficcional ao qual se adentra, haja apenas no *aqui e agora*, inexistindo um tempo *senão o da enunciação*⁴⁵. Nesse tempo, o leitor é convidado a observar um universo pronto, desconsiderados os sete dias de sua criação. Possivelmente nessa ruptura conseguimos não só traçar o limite entre o interno e o externo da narrativa audiovisual como, também, reconhecer no sujeito leitor algo ainda mais importante do que determinar o sentido daquilo que observa: nesse sistema semiótico, ele não precisa de um narrador, pois ele próprio desempenha uma nova função criada especialmente para sua posição.

⁴⁴ NODARI, 2015: 83.

⁴⁵ BARTHES, 2012b: 61.



2 LEITOR-SCRIPTOR

A escrita coletiva como um exercício contínuo de leituras

Resgatar o processo de criação revela o que está fora do texto, mas que, nele, se materializa: a intenção, as rasuras, as marcas, os desvios, as reescritas, os descartes, os ensaios. Revela o autor, sim, mas ilumina principalmente a autoria. Ao tirarmos o véu, nesse sentido, evocamos não a ideia de um autor único, de um indivíduo, mas do diálogo entre as subjetividades diluídas na escrita, no que, à margem da folha, encontra seu caminho do exterior das linhas para dentro da própria diegese. Ao refazermos a trajetória, ao percorrermos novamente as veredas que possibilitaram a concretização da obra, descobrimos o papel do leitor na atribuição do sentido: escrevemos porque lemos, em todas suas acepções, o mundo ao nosso redor e observamos, com certa distância, os sujeitos e seus discursos, suas ações e suas próprias intenções, suas próprias leituras. Assim o farei, em primeira pessoa.

Desdobrando a concepção de originalidade, a escrita do roteiro derivado dialoga com duas premissas fundamentais: a leitura produz um sentido que independe da intenção do autor, podendo dela se valer para alcançar significações distintas e mesmo ampliá-las, sem dúvida, mas também provoca a ruptura com o conceito cristalizado de fidelidade. Se estamos pensando uma obra que deriva de outra, já escrita, recorreremos a elementos que as aproximem em algum momento que não apenas o título: algo de sensível acabará conectando-as, quer seja para oferecer uma crítica, reflexão ampliada ou mesmo, o que não é o caso, pretendendo ater-nos ao rigor da letra para reprodução de um sentido prévio determinado pelo autor. Neste caso, o autor está, de fato, morto. João Simões Lopes Neto faleceu em 1916. Não viveu, em sua era, a glória de colher os louros de seus escritos, não oferecendo, à crítica, vasto material que evidenciasse a sua intenção. Não temos imagens da exibição de *O Boato*, nas noites de novembro e dezembro

de 1893, quando foi encenada no Theatro Sete de Abril, em Pelotas, sequer o tango que tocava ao final da última cena, do último ato. O registro, nesse sentido, perde, também, as autorias que se somaram ao texto, em sua materialização. Trabalhamos com as linhas, frias, aquecidas pela ação descompromissada do leitor.

Essas linhas foram trazidas ao público em 1894 por Echenique & Irmãos, assinada por Simões através do seu pseudônimo Serafim Bemol. O original, digitalizado através do trabalho⁴⁶ coordenado pelo Prof. Dr. João Luis Pereira Ourique, líder do Grupo de Pesquisa ÍCARO (CNPq/UFPel), chegou ao leitor contemporâneo junto às outras peças publicadas pelo autor no Século XIX, em edição revisitada, meta do referido projeto de pesquisa, na edição crítica publicada pelo Instituto Estadual do Livro em parceria com a Zouk, em 2017. O primeiro passo do processo inicia-se nesse momento, na oportunidade de ter participado como bolsista de iniciação científica nesse projeto, na digitalização e transcrição de algumas dessas obras dramáticas. Além disso, alguns anos antes, em 2014, tive, também, a felicidade de ter coordenado, dentre as oito temporadas do projeto *24 Frames de Literatura*, através do qual analisamos e discutimos sobre processos de adaptação e construção narrativa entre as mídias e artes, uma em especial, sobre a adaptação dos *Contos Gauchescos*, também de autoria de João Simões Lopes Neto, em série televisiva, pelas lentes do diretor Henrique de Freitas Lima; tal ação, que ocorreu no Instituto de Estudos Brasileiros da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, Portugal, aproximou ainda mais meu histórico de trabalho com o autor, que se iniciou em 2013, quando trabalhei no Instituto João Simões Lopes Neto, em Pelotas.

Por ocasião da escolha de um objeto literário para adaptação, para criação do produto desta tese, não houve hesitação: seria escrito por Simões. Tínhamos um desejo, no trabalho junto ao Grupo ÍCARO, de materializar *O Boato*; não só pelo seu conteúdo, pela estética e pelo estudo de gênero, mas pelo entusiasmo que provoca nas turmas às quais tenho a oportunidade de apresentá-la, o desejo acaba por ser compartilhado com os alunos. Em 2020, porém, tal vontade tomou fôlego e deu origem a uma atividade em sala, realizada em uma turma de segunda série do Ensino Médio, através da qual iniciou-se a concretização do produto desta tese: um jogo de interpretação, ou RPG (*role-playing game*, em inglês), que possui por base o Boato (a personagem de Simões, não sua peça homônima), materializando conceitos, discussões e leituras em prol da criação coletiva de uma narrativa interativa. Iniciamos por seu processo de criação. A seguir, apresentaremos sua composição e seu processo de criação.

⁴⁶ Projeto de pesquisa *A Literatura dramática de João Simões Lopes Neto: a face urbana do escritor gaúcho*, realizado entre 2014 e 2016.

Procedimento 1. Diálogo sobre a proposta

Em um primeiro momento, fez-se necessário conversar com os alunos sobre a proposta e deixar claros os procedimentos que seriam adotados ao longo das aulas para criação do jogo. Neste passo, os alunos foram informados dos dados a serem coletados, a partir de perguntas norteadoras: Quem são nossas personagens? Onde elas estão? Quais suas odisseias? Por qual motivo se reuniram? Que obstáculos/conflitos irão enfrentar? Quais seus pontos fortes e fracos? Quais suas características físicas e psicológicas? Etc. A partir dessa primeira impressão, os alunos poderiam inserir novos questionamentos a qualquer momento da atividade e também saberiam que suas escolhas e sugestões são válidas e importantes para o desenvolvimento da atividade. O arquivo com essas informações foi compartilhado com os alunos e editado no *Drive* a cada aula, assim os alunos dispunham sempre da versão mais atualizada disponível para consulta.

Procedimento 2. Escolha das personagens

Após o diálogo inicial, começou a parte prática de criação. Os alunos escolheram as personagens que iriam compor a narrativa: neste *case*, utilizou-se três personagens, cada qual referente a uma obra/período estudado durante o trimestre. A turma, a partir da sua leitura das obras estudadas, começou a sugerir o comportamento e as habilidades de cada uma das personagens, com base nas características comentadas durante a leitura compartilhada. A exemplo dessa atividade, a turma escolheu as personagens *Romântica*, *Brás Cubas* e *Boato*. Todas essas informações foram inseridas no arquivo principal da atividade, disponível no *Drive*.

Procedimento 3. Elaboração dos perfis psicológicos das personagens

A partir da seleção das personagens, foi hora de estabelecer seus perfis psicológicos. Esse procedimento foi crucial para o jogo, de modo que os alunos, enquanto jogadores, deveriam pensar como a própria personagem; portanto, conhecê-la bem foi muito importante. Para nortear essa atividade, perguntou-se o gênero, a idade, do que a personagem gostava ou do que não, qual seu alinhamento moral e quais suas habilidades específicas. Determinou-se, assim, se a personagem era plana ou esférica e qual comportamento era mais adequado a seu perfil. Como, neste *case*, as personagens foram extraídas de enredos literários, o próprio debate gerado em

turma se tornou uma ferramenta de avaliação, através da qual a leitura do aluno sobre a personagem se evidenciou.

Procedimento 4. Debate sobre o enredo da narrativa

Sabendo das peculiaridades das personagens, o momento foi de designar a elas uma odisseia. Aqui se aplicaram primordialmente todos os conceitos da estrutura narrativa: espaço (Onde ocorrerá a história?), tempo (Em que momento?), verossimilhança (Quais as leis gerais e específicas desse plano narrativo? Há mais de um plano narrativo nessa obra?), nó narrativo (Quais os pontos de tensão da história?), narradores (Sob qual perspectiva será contada a história?), etc. Nesse *case*, a escolha das personagens foi o *link* para início da atividade, tendo em vista que a ideia era justamente aproveitar as personagens estudadas no trimestre. Entretanto, é possível que em um diferente cenário o procedimento 4 ocorresse no momento 2; e os procedimentos 2 e 3, nesse caso, viriam a seguir. Em específico, a história desse RPG conta a saga de três personagens em um plano ficcional que reúne todas as personagens de ficção de determinada biblioteca, convivendo juntas em ambientes divididos por sistemas semióticos e gêneros textuais; entretanto, as personagens começam gradativamente a sumir e recai sobre a Romântica, Brás Cubas e o Boato – figuras antagônicas entre si – resolverem esse mistério. As etapas (fases) da narrativa são divididas em conflitos (obstáculos), cada qual sugerido pelos próprios alunos através de atividade no *Classroom*.

Procedimento 5. Criação da linha do tempo da narrativa

A partir das sugestões dadas pelos alunos via *Classroom* e através da aula síncrona (presencial ou via *Meet*), formou-se a linha do tempo e as vertentes possíveis da narrativa. Exemplificando: uma das tarefas (obstáculos) do RPG é encontrar pistas sobre o paradeiro das personagens do *Além* (nome do espaço ficcional da narrativa); para isso, as personagens poderão consultar uma Cigana ou procurar por pistas no apartamento de Sherlock Holmes, que também está desaparecido. Cada um desses caminhos exigirá um conjunto específico de habilidades para ser completado: ao escolherem a Cigana, as personagens precisarão de competências relacionadas à comunicação e persuasão. Já ao dirigirem-se ao apartamento do Sherlock, comunicação não é tão importante quanto sua observação e perseverança. Ao final, os alunos, que já conheciam melhor as personagens, saberiam qual perfil psicológico melhor se enquadrava em cada

procedimento, necessitando menor quantidade de pontos para cumprir a tarefa e prosseguir na odisseia.

Procedimento 6. Discussão sobre o formato RPG

Esse procedimento poderia ser efetuado a qualquer momento da atividade e precisa ser recorrido em diversas outras etapas do processo. Neste *case*, a conversa sobre as estruturas do RPG (seu significado, modos de jogo, exemplificações e regras gerais) foi efetuada pela professora de Inglês, bem como pela Coordenadora de Projetos da Escola na qual esta atividade foi realizada. Tal tarefa é vital para que os alunos saibam como conciliar as informações e qual o objetivo estrutural a ser alcançado com a construção da narrativa, de modo que o produto seja narrativo, mas específico para esse formato de narrativa interpretativa.

Procedimento 7. Divisão de grupos de trabalho: criação das fichas e das regras

Com todas as informações em um *Documento*, além das discussões efetuadas em aula, os alunos foram divididos em grupos para confecção das fichas de criação do jogo e das regras gerais e específicas de cada um dos planos da narrativa. Neste *case*, dividiu-se os alunos em 4 grupos:

Grupo 1 - Elaboração das fichas das personagens: nesse primeiro momento, o grupo organizou um formulário a ser preenchido com as informações de cada personagem (nome, idade, gênero, período literário, alinhamento moral, pontuação das 5 habilidades (20 pontos para cada personagem), biografia, etc.). Essa ficha pode conter tanto informações das protagonistas como das personagens secundárias que se fizerem presente na história;

Grupo 2 - Descrição dos espaços: nesse grupo o trabalho foi de determinar onde ocorrem os enredos descritos no jogo (cidade, período histórico, universo narrativo, quais personagens se farão presentes, em que plano [fílmico, literário, das HQs, etc.], etc.). Como resultado desse trabalho pode ser pensado a elaboração de um mapa do jogo. Lembrando que cada ambiente poderá ter suas próprias regras específicas, a se valer da verossimilhança do próprio universo narrativo da obra que mencionar (acarretando um direto diálogo com o grupo 4).

Grupo 3 - Criação dos conflitos: o produto dessa tarefa é um formulário que contenha informações vitais da narrativa (qual o obstáculo enfrentado pelas personagens? quem são os secundários envolvidos? onde se passa? quais as habilidades necessárias para enfrentar esse

obstáculo (pontuação específica)? A partir desse formulário é possível se ter informações mais precisas de cada fase do jogo e, inclusive, ampliar as possibilidades do jogo mesmo após sua conclusão.

Grupo 4 - Detalhamento das regras do jogo: esse grupo ficou a cargo das regras gerais do jogo, a exemplo de o que pode ser adicionado às personagens pelos jogadores, quais habilidades eles poderão ou não desenvolver na narrativa (dentro da verossimilhança do próprio plano em que se encontram e do teste feito pelo narrador), etc. Para isso, o grupo pôde pesquisar por regras gerais na Internet, ou consultar os professores envolvidos na tarefa. O resultado desse trabalho é o material-base para o andamento das etapas posteriores. Os alunos aprenderam a utilizar funções básicas e avançadas de aplicações como *Google Formulários* e *Google Documentos*, além de aplicarem o conteúdo das discussões efetuadas durante as aulas, de forma a materializarem o próprio conteúdo de sala. Um aluno (líder) de cada grupo cria o Formulário e convida os demais colegas e o professor para colaborarem na edição, assim permitindo integração e rapidez na troca de informações dentro do próprio grupo. Eles podem gerir os grupos da maneira como ficar melhor para eles: criação de fóruns, grupos no *WhatsApp* ou no *Google Groups*, etc. O importante é que o professor esteja atento ao processo, para evitar que os alunos precisem refazer todo o trabalho caso haja algum procedimento sendo feito de maneira incorreta.

Procedimento 8. Preenchimento das fichas

Essa etapa pode ser realizada de diversas maneiras: totalmente feita pelos alunos ou feita hibridamente entre o professor em sala com os alunos e, individualmente, os alunos via Formulário. Neste momento, todas as informações relevantes e discutidas foram inseridas e sistematizadas, de forma a padronizar e organizar todos os parâmetros do jogo (evitar inconsistências ou inverossimilhanças, por exemplo, ou alinhar a ordem dos eventos da história). Posteriormente, pôde-se elaborar os *cards* das personagens.

Procedimento 9. Compilação dos dados e elaboração dos mapas

Os próprios alunos, como possuíam acesso como administradores dos Formulários, puderam gerar PDFs dos resultados de resposta, além de o professor poder realizar esse procedimento também e disponibilizar os arquivos no *Classroom* ou *Drive* da turma para, posteriormente,

ordenar as respostas de maneira cronológica e reunir todos esses arquivos em um único arquivo (livro do mestre) do jogo. Com base nas informações dos espaços foi possível desenhar um mapa, através da plataforma *Inkarnate*, e mesmo inserir elementos pontuais pelo *Canva* com o percurso da narrativa, para ilustrar e facilitar o acesso às informações. Além disso, esse foi o momento de discutir, ainda no campo teórico, as possibilidades de conflitos e se estava tudo – no papel – pronto para ser executado na prática.

Procedimento 10. Teste de *stress*

Como momento final, os alunos podem testar o jogo que criaram e visualizar o resultado de cada etapa que eles próprios foram responsáveis por criar. O professor pode fazer o papel de narrador (*storyteller*) e discutir os resultados, como foi o caso desse projeto, ou pode dividir a turma em grupos de 4 pessoas e designar um narrador e 3 jogadores para testar o protótipo. Cada grupo de 4 pessoas fica encarregado de verificar os pontos fortes e fracos do RPG e relatar, posteriormente, como *feedback* em Formulário próprio, quais suas impressões e qual sua opinião do resultado do game. Essa etapa diagnóstica é muito importante, de modo que mesmo havendo erros é possível identificá-los e corrigi-los para uma próxima rodada, além de o jogo poder ser incrementado a qualquer momento, inclusive como forma de uma segunda atividade.

O livro do mestre

Como resultado de todas as sugestões e criações dos alunos, o momento final foi de criação do livro do mestre (*storyteller*). Esse processo foi individual, tendo em vista que, apesar de todos os alunos conhecerem as partes que iriam compor o todo da narrativa, optei por realizar o trabalho de conectá-las e organizá-las em um único e coeso documento, aberto, posteriormente, a sugestões e comentários. Todas as informações, como criação das personagens, perfis psicológicos, situações-problema a serem enfrentadas bem como o percurso espacial através do qual seria dada a narrativa foram criados a partir das sugestões enviadas pelos alunos, resguardando-me, apenas, à finalização da narrativa em si. Na sequência, veremos a íntegra do material resultante desse processo coletivo de escrita.

Livro do mestre

Prólogo

Tu provavelmente já ouviste a expressão “livros são portais para novos mundos”. O que de fato se desconhece é a veracidade desse ditado; sua parte literal. Os eventos dessa história se passam em uma biblioteca que de especial não possuía nada aparente, no ano 20 do século XXI.

Em um plano de existência paralelo ao nosso, todas as personagens de ficção dessa biblioteca existiam e coexistiam. Um lugar **além** da realidade, onde os limites da interpretação e da verossimilhança ultrapassam nossos entendimentos das leis físicas que regem a nossa existência. Um lugar **além** das paredes e blocos que cercam os livros. Um lugar **além** da visão do leitor. **Além.**

Por décadas as personagens conviviam em harmonia: heróis e vilões, planos e esféricos, parnasianos e modernos, nacionais e estrangeiros, todos juntos em um Universo plural e diverso, sem amarras geográficas e sem demarcações temporais; tudo lá ocorre ao mesmo tempo, em todos os lugares.

Porém (e *sempre* há um porém!), sem problemas não há narrativas. E como uma boa narrativa, essa epopeia se valida pelos seus protagonistas... e por suas odisséias!

Foi quando algumas personagens começaram a perder suas memórias e a desaparecer sem deixar rastros que o famoso detetive Sherlock Holmes e seu fiel companheiro John H. Watson entraram em cena, realizando investigações e interrogando testemunhas: um verdadeiro mistério que, como todos os mistérios, é complicado até que se desenrole sua trama.

Em uma virada digna dos próprios escritos de Arthur Conan Doyle, Sherlock Holmes e Watson também foram perdendo suas mentes até que entraram para o grupo já não mais seletivo de personagens do Além a sumir.

Nesse momento, não resta mais quem possa tomar seus postos. Ou resta?

Por ironia do destino, três personagens completamente antagônicas decidem se unir para resolver esse mistério e devolver a normalidade ao plano do Além:

- Romântica: vinda de um poema que não se sabe bem a origem, Romântica é, a bem da verdade, uma caricatura representativa de todas as personagens do Romantismo. Possui um grande amor não concretizado. É levada pela emoção e pela intuição, possuindo grande sensibilidade e compreende tudo em suas entrelinhas, de maneira subjetiva. Gosta da natureza e de esoterismo.
- Brás Cubas: originado de suas próprias memórias póstumas, escritas por Machado de Assis, Brás Cubas é um malandro que não possui aspirações na vida, porém é extremamente inteligente e realiza seus desejos. É bom de conversa, mas não estabelece laços ou vínculos afetivos. É formado em direito, mas não sabe nada da profissão.
- Boato: vindo diretamente da peça que recebe seu nome, escrita por João Simões Lopes Neto, essa personagem é a personificação da mentira e do caos. Ele é ardiloso, mas extremamente competente! Possui uma grande rede de informantes e está sempre por dentro de todos os assuntos. Entretanto, não pode se confiar.

Somente **vocês três** podem salvar - a si e a seus pares - do inevitável ponto final.

ATENÇÃO PARA REGRAS IMPORTANTES!

- 1 - Não se pode avançar sozinho, tem que estar com o resto do trio, pelo menos até o fim do jogo;
- 2 - Os jogadores não podem pular nenhum desafio para completar a missão;
- 3 - Para cada inimigo derrotado durante a partida, a personagem ganhará pontos de experiência;
- 4 - Proibido o uso de linguagem sexualmente explícita e conteúdo +18;
- 5 - Proibido brincadeiras ou ações ofensivas;
- 6 - Proibido brigas entre jogadores fora do RPG;
- 7 - Proibido uso de palavras de baixo calão;
- 8 - Não pode sair do roteiro da personagem (exemplo: o romântico não pode fazer algo do

realista);

9 - As personagens precisam se adequar ao Universo em que estão, respeitando suas Leis fundamentais;

10 - Se quebrar a regra número 8 perderá um ponto de sua característica principal;

11 - Se quebrar qualquer outra regra geral perderá 2 pontos de sua experiência como personagem.

Preparados? Vamos à odisseia literária!

Capítulo 1. Em busca de pistas

Você precisa partir de algum lugar para descobrir informações sobre o paradeiro das personagens do Além e o motivo pelo qual estão desaparecendo. Há duas opções para seguir adiante:

1.1 Consultar uma cigana (ÍMPAR)

A Cigana o recebe, mas, para ajudá-lo, precisa de uma prova de que você acredita nela. Ela pergunta “você acredita em mim?” e olha fundo nos seus olhos para ter certeza de que está falando a verdade.

Habilidades necessárias: subjetividade e confiança = 13 pontos.

MAIOR QUE 13: muito bem! A Cigana decide ajudá-lo e informa que tudo isso está relacionado com as obras das quais as personagens que somem fazem parte.

MENOR QUE 13: parece que a Cigana não acredita em você ou hoje não é seu dia de sorte (sugere-se consultar seu horóscopo e tentar outro dia!).

1.2 Procurar por pistas no apartamento de Sherlock (PAR)

O apartamento de Sherlock, na Baker St., 221b, é um museu de anotações! Quanta bagunça! É necessário um olhar sherlockiano para desvendar esse enigma.

Habilidades necessárias: perseverança e objetividade = 13 pontos.

MAIOR QUE 13: onde estavas todo esse tempo? Poderia estar trabalhando com o famoso detetive. No verso de um mapa ordinário estavam alguns rabiscos do que parecia ser um diagrama. Todas as personagens estavam separadas por título. Lê-se: Quixote (sumido) + Sancho Pança (sumido) = Dom Quixote de La Mancha; Blau Nunes (sumido) + Jango Jorge (sumido) = Contos Gauchescos; Capitu (sumida) + Bentinho (sumido) = Dom Casmurro.

MENOR QUE 13: infelizmente esse trabalho não é a sua especialidade. Atolado em montanhas de pistas sem sentido, não há o que fazer senão esperar que outra pessoa possa ajudá-lo.

Capítulo 2. O ancião

Você possui uma pista que indica o que em comum as personagens que sumiram possuem: todas elas fazem parte de narrativas literárias específicas. Agora, para conseguir mais informações, você precisa consultar - enquanto ainda há tempo - a personagem mais antiga do Além: Dante Alighieri. Porém, essa personagem passou por grande trauma ao longo de sua vida, o que faz com que a comunicação com ela seja extremamente difícil e confusa

Habilidades necessárias: subjetividade + confiança + perseverança = 15

MAIOR QUE 15: nunca antes na história se viu alguém encantar assim Dante! Em suas memórias e no vasto tempo em que povoa o Além, além de sua experiência pessoal e correlação com o mundo das personagens reais (como eles chamam as pessoas do nosso mundo), a personagem ouviu rumores de um local distante (uma ilha?) na qual as personagens não são feitas de papel, mas sim de pixels. Nenhum de vocês sabe o que é um pixel. Porém, Dante possui, ainda, uma informação valiosa: há uma maneira de chegar até lá. Você talvez não vá gostar, entretanto: é necessário pedir carona a Caronte, o barqueiro da morte.

MENOR QUE 15: Dante ficou murmurando “Virgílio, Virgílio!” se perdeu em divagações sobre sua própria odisséia e não deu ouvidos ao que você estava dizendo, sinto muito. Talvez outra alma tenha mais sorte da próxima vez (ou quem sabe você esteja no Inferno e não saiba, condenado a viver esse momento em repetição infinita!).

Capítulo 3. A viagem (parte 1 - em busca do ouro)

Aterrorizados, mas cumprindo com suas obrigações, vocês três se deparam com um velho às margens do Rio Aqueronte e param para pedir informações sobre o barqueiro que procuram. Com uma voz serena, mas penetrante, o velho diz que ele é o próprio Caronte e que o último navegante que não pagou sua cota, Hércules, custou-lhe um ano de prisão. Vocês precisam encontrar três moedas de ouro, uma para cada um, como pagamento pela travessia

3.1 Cofre da Rainha de Copas (ÍMPAR)

Dona de uma grande fortuna, a Rainha de Copas, entretanto, não é lá das mais amigáveis (que a Alice o diga!). Você pede ajuda a ela e, em um dia de bom humor, a Rainha aceita conceder o prêmio apenas após uma partida de xadrez gigante. O vencedor leva as três moedas e o perdedor: cortem as cabeças!

Habilidades necessárias: todas = 26 pontos.

MAIS QUE 26: Ufa! Cabeças salvas e moedas em mãos! Agora é hora de retornar ao Caronte (apesar dos arrepios na espinha) e torcer pelo melhor dessa viagem.

MENOS QUE 26: SALVEM-SE, SALVEM-SE! O EXÉRCITO DA RAINHA DE COPAS ESTÁ ATRÁS DE VOCÊS! Esperem, quem é aquela que se aproxima? ALICE!

- Corram pelas suas vidas, grita Alice, enquanto enfrenta sozinha a sua odisséia mais conhecida.

Vocês agora só têm uma chance: recorrer ao Tio Patinhas!

3.2 Piscina de moedas de ouro do Tio Patinhas (PAR)

Dono da maior fortuna de todas as histórias de ficção, Tio Patinhas, entretanto, é conhecido por sua mesquinhez e avareza. Para ganharem as moedas de ouro, vocês precisarão substituir a professora dos sobrinhos-netos Huguinho, Zezinho e Luisinho na escola em que estudam. Moleza, certo? Nem tudo são flores. Nesta sala estão nada mais nada menos que nomes como Mafalda, Menino Maluquinho, Mônica e companhia entre outros. É necessário responder às

suas perguntas mais capciosas: de onde viemos? para onde vamos? qual o sentido da vida? existe vida além das páginas? quando poderemos conhecer Paris?.....

Habilidades necessárias: todas = 27 pontos.

MAIOR QUE 27: Bate o sinal do fim do período e nenhuma criança se feriu ou chorou. Grande avanço, mente pensante! Sem mais delongas, Tio Patinhas paga as três moedas de ouro prometidas pelo tempo despendido e vocês agora podem seguir suas odisséias em busca da terra dos pixels (o que quer que isso signifique).

MENOR QUE 27: Extra! Extra! Professor substituto da Escolinha Ir Além passa mal e precisa de um substituto para o substituto durante seu primeiro dia de aula. Próximo da lista, por gentileza!

Capítulo 4. A viagem (parte II - o mapa)

Você não achou que iria sair em uma aventura por uma terra desconhecida e atormentar Caronte sem antes ter um mapa, certo? O velho barqueiro informa que todas as informações sensíveis do Além estão guardadas no local mais protegido do mundo (e, diga-se de passagem, desconhecido por muitos): uma pequena pasta guardada por um cão. Fácil, fácil, podem vocês pensar. Mas esse cão vale por três: sim, é um cão de três cabeças.

4.1 Cerberus (PAR)

Esse cão nada amigável, que tem por profissão guardar a porta de entrada para o mundo inferior, está sentado em cima da pasta que você procura. Como vocês não possuem corpo material, não há como passar por Cerberus.

Habilidades necessárias: objetividade e confiança = 12 pontos

MAIOR QUE 12: você deu uma de Hércules (dessa vez deu certo!) e conseguiu levantar Cerberus e coletar a pasta. Agora corra antes que ele resolva mudar de ideia!

MENOR QUE 12: três cabeças, uma para cada um de vocês! Esse Cerberus vocês não conseguirão mais persuadir. Tentem novamente outra estratégia.

4.2 Fluffy (ÍMPAR)

Esse cão, vendido por um grego a uma das personagens de Harry Potter, também possui três cabeças. Ambos guardam a mesma pasta. Ao se deparar com ele, só há uma fraqueza capaz de vencê-lo.

Habilidades necessárias: subjetividade e perseverança = 12 pontos

MAIOR QUE 12: shiu! A música funcionou e o cão está dormindo. Agora pegue a pasta e dê o fora o quanto antes (sem fazer barulho!).

MENOR QUE 12: Sugerimos aulas de canto, pois seu timbre não agradou Fofo. Tentem novamente.

Capítulo 5. A viagem (parte III - agora sim, com tudo em mãos!)

Prontos para essa viagem? Caronte recebe as moedas e segue pelo rio desconhecido, mas de águas turbulentas, que leva à terra desconhecida. No meio do caminho confessa que nunca antes ousou ir até este local, mas que estava confiante da sua habilidade. Todos tremem de medo. Ao longe, começam a ver uma imagem e em seus ouvidos, ainda baixo, ressoa o canto de uma sereia. Lembrem-se da Ilíada!

Sereias

O canto das sereias é capaz de atrair Caronte e jogar a embarcação contra as pedras.

Habilidades necessárias: objetividade e perseverança = 11 pontos

MAIOR QUE 11: Caronte conseguiu esquivar-se do canto das sereias e sua navegação segue tranquila (até que surja um Kraken ou o Monstro do Lago Ness por aí!).

MENOR QUE 11: Caronte não resistiu ao canto das sereias e a embarcação segue desnordeada rumo às pedras. Vocês precisarão se unir e dirigir a embarcação: tente novamente!

CASO OS TRÊS NÃO CONSIGAM: infelizmente, a embarcação afundou e vocês três precisarão seguir a nado até encontrarem terra firme.

Capítulo 6. A grande tela

Quando estavam prestes a se aproximar do local indicado no mapa, o barco passa por uma neblina muito densa e encalha. *É aqui, só pode ser aqui!*, exclama Caronte. Vocês descem, apesar da relutância, e ao caminhar para além da neblina, encontram uma pequena ilha que nada mais tem, em uma observação ligeira, do que 200 m². Olham um para os outros e para o nada que existe naquele local. Nada. Caminham pela pequena extensão de terra até que encontram um pequeno artefato, cheio de botões: um controle remoto! Apertam *power* e surge, imediatamente ao seu redor, um catálogo imenso de obras com imagens lindíssimas. Alguns títulos até são conhecidos: Brás Cubas, por exemplo, viu suas memórias na grande tela e a Romântica se sentiu representada em 99% dos títulos da seção “comédia romântica”. Vocês decidem pesquisar por “oráculo”, uma vez que precisam de um conselheiro para saber como proceder. Encontrar a película Matrix e conversam com a Oráculo que diz: você pode encontrar as respostas que procura na magia ou na técnica: só conheço duas obras que possuam um pouco dos dois.

6.1 Detona Ralph 2 (PAR)

Maravilhados com um mundo de infinitas possibilidades com a Internet, vocês resolvem pedir ajuda à protagonista do filme, Vanellope, e convencê-la do que está acontecendo no mundo literário. Essa tarefa não é nada fácil! Para ganhar a confiança de Vanellope vocês precisarão de muita paciência e determinação.

Habilidades necessárias: todas = 27 pontos.

MAIOR QUE 27: A corredora está convencida de que, assim como aconteceu com ela, alguém está tramando contra as personagens do Além para tirá-los de circulação. Vanellope então apresenta vocês ao Tudo Sabe, que faz uma pequena pesquisa na Internet sobre qual o principal motivo pelo qual livros são destruídos e descobre a grande vilã dessa odisséia: as traças! Vocês

precisam traçar uma estratégia para comunicar o dono da biblioteca de que algo está acontecendo urgentemente!

6.1.1 Procurando pelo dono da biblioteca

Vocês precisam recordar algo que todos tenham em comum. Ao conversarem durante alguns momentos, chegam a conclusão que todos vocês possuem uma mesma recordação, que não faz parte da narrativa de vocês: a memória mais antiga que possuem (contracapa do livro) é uma assinatura: Prof. Carlos Ossanes. Vocês pedem ajuda ao Tudo Sabe e, após uma breve pesquisa, ele descobre que esse é o nome de um professor de Literatura da Escola Monteiro Lobato, na cidade das personagens-reais Porto Alegre.

MENOR QUE 27: Vanellope e as demais princesas da Disney expulsaram vocês dessa narrativa. Vá buscar conforto em outro Universo ficcional e vê se não quebra a quarta-parede no meio do caminho!

6.2 Harry Potter (ÍMPAR)

Você decide que a melhor hipótese de encontrar respostas estará na magia. Pessoas voando, animais falando, objetos levitando... e em meio a esse caos vocês precisam encontrar meios de descobrir o que está acontecendo com as personagens do Além. Vocês encontram um senhor de barba branca e perguntam seu nome: Dumbledore! Vocês explicam a situação de vocês e ele compreende imediatamente; caso não saibam, Hogwarts de fato existe, mas o processo seletivo é muito seletivo e não se pode falar sobre... acho que falei demais. Dumbledore prontamente decide ajudá-los no processo, mas antes é necessário aprender um pouco. Em um livro antigo e secreto, vocês descobrem que é possível materializar-se no mundo das personagens-reais (ou *trouxas*, como o pessoal desse universo fala), porém apenas uma personagem conseguirá tal façanha. Quando você sair para o mundo real, encontrará a biblioteca e precisará coletar o máximo de informações possíveis para completar a tarefa de encontrar o responsável por sua administração.

Habilidades necessárias: todas = 26 pontos.

MAIOR QUE 26: você consegue sentir? o cheiro, a textura, o frio; você está no mundo real!

SOZINHO: você está trancado, agora, em um apartamento no Centro Histórico de Porto Alegre e a única saída é uma janela, pois a porta está trancada. Você está livre e possui uma existência de novas experiências pela frente! Porém, ao sair pela janela, você descobriu uma lei fundamental do universo das personagens-reais: a gravidade! Infelizmente, você caiu da janela e, como nenhuma personagem do Além estava lá para ajudá-lo, você não resistiu e esse foi o final de sua narrativa. Vocês dois que sobraram: ainda no Além, decidem ingressar juntos para ver o que está acontecendo.

COLETIVO: vocês estão agora em um singelo apartamento no Centro Histórico de Porto Alegre. Os livros alinhados e a casa empoeirada. Ninguém está lá. Após uma apuração do local, descobrem anotações e um nome constante em todos os documentos: Carlos Ossanes. Em boa parte desses documentos, um número de telefone: 519994080**. Em uma reunião de esforços, conseguem operar o aparelho telefônico e fazem uma ligação para esse número.

MENOR QUE 26: Parece que a magia não funcionou muito bem com você; talvez faltou acreditar um pouquinho mais. Quem sabe algum de seus companheiros tenha mais sorte.

Capítulo 7. Encontro com o Prof. Carlos (FINAL)

Vocês conseguem contatar o Prof. Carlos. Agora resta explicar a ele o que está acontecendo.

7.1 DUPLA 1 (sem Romântica):

Habilidades necessárias: comunicação, objetividade e confiança = 36 pontos conjuntos

7.2 DUPLA 2 (sem Brás Cubas):

Habilidades necessárias: comunicação, subjetividade e perseverança = 34 pontos conjuntos

7.3 DUPLA 3 (sem Boato):

Habilidades necessárias: comunicação, objetividade e confiança = 29 pontos conjuntos

7.4 TODOS:

Habilidades necessárias: todas = 66 pontos conjuntos

Epílogo

O professor Carlos fica ciente do que está acontecendo em sua biblioteca pessoal. O motivo pelo qual as traças tomaram conta de sua coletânea é que seu apartamento está temporariamente desocupado, pois está há alguns meses em viagem no interior em virtude de uma pandemia que assola atualmente o mundo das personagens-reais. Carlos retorna no primeiro ônibus da pacata Pedro Osório para a metrópole Porto Alegre e começa o trabalho de limpar e recuperar cada um dos exemplares da sua biblioteca, digitalizando as partes perdidas e reestruturando, assim, o universo ficcional do Além em um novo e infinito mundo de possibilidades: sua biblioteca digital na Nuvem.

DUPLA 1 (sem Romântica)

Carlos infelizmente não consegue recuperar seus exemplares de Lira dos 20 anos, de Álvares de Azevedo e resolve doar o restante dos exemplares do romantismo, já que não gosta muito do gênero, para quem tiver interesse.

DUPLA 2 (sem Brás Cubas)

Carlos se lamenta por ter perdido o exemplar das Memórias Póstumas de Brás Cubas, do Machado de Assis, mas resolve assistir ao filme que alugou no YouTube para matar a saudade e baixar o exemplar disponível em domínio público no site da Biblioteca Nacional.

DUPLA 3 (sem Boato)

Carlos percebe que não há volta com relação ao exemplar do Teatro do Século XIX das peças teatrais de João Simões Lopes Neto e resolve pedir nova cópia à editora Zouk. Enquanto isso,

prepara os exemplares dos Contos Gauchescos e das Lendas do Sul, do mesmo autor, para trabalhar com seus alunos da turma 32.

TODOS

Carlos descobre que três de seus exemplares mais queridos estão a salvo, por conta de uma questão de localização: por terem sido trabalhados por último com a turma 32, estavam isolados dos demais livros de sua biblioteca, portanto sendo os primeiros a serem digitalizados. Todos seus alunos possuem, no momento, uma cópia em PDF desses textos no *Classroom* da turma.

Dessa atividade, em sala, surgiu a provocação de adaptar a totalidade da peça *O Boato*, não só sua protagonista, o que consolidou o melhor de três mundos: o desejo antigo, o trabalho docente e a pesquisa de doutorado. Apesar de nunca termos, de fato, trabalhado com a adaptação em sala, as discussões sobre a obra partiram do diálogo com os alunos, muitos deles integrantes da mesa de leitura deste roteiro, que será abordada posteriormente, intimamente ligado à criação e experiências de execução, dessa forma, do RPG. Desse momento em diante, os esforços de criação recaíram sobre a pesquisa do gênero, do estilo e da estrutura e suas influências, antes mesmo de iniciar o processo de adaptação da peça. *O Boato*, de Simões, tem um *Prólogo* com cinco cenas, e segue dois atos divididos em cinco quadros. O *Primeiro Ato* contempla os dois primeiros quadros com, respectivamente, 17 e 13 cenas e o *Segundo Ato* apresenta o terceiro, quarto e quinto quadros, com, respectivamente, 20 (e uma muda, com o *Tango do Boato*), 22 e cinco cenas.



Figura 2 - Divisão de atos da peça *O Boato* (1884), de João Simões Lopes Neto. Fonte: do autor, 2022.

Dessa forma, a decisão a ser tomada era quanto desse vasto material selecionar para a adaptação, escolhendo o formato adequado para não só tornar sua materialização possível e verossímil como, também, sua apresentação textual coerente: um longa-metragem comprometeria a extensão do trabalho, um curta, em contrapartida, não faria jus à sua complexidade. Por isso a série televisiva, com sua possibilidade quase sem limitação de episódios, permitindo o

vislumbre daquilo que o material pode se tornar, sem que toda sua estrutura seja, de antemão, escrita.

O segundo ponto vital para a criação do roteiro foi o estilo. A peça tem uma entonação humorística e crítica que não poderia deixar de ser aproveitada, portanto recorri à comédia para majoritariamente todas as cenas selecionadas. Entretanto, seu enredo apresenta diversas possibilidades de tensão e conflito, o que movimenta a narrativa e oferece, ao roteiro adaptado, recursos para diversificação de sua tonalidade. Acertados o formato e o gênero adjetivo, a extensão do primeiro episódio (piloto) segue o modelo recorrente das mídias televisivas modernas, chamado de *half-hour comedy* (*comédias de 30 minutos*, em tradução livre). O roteiro apresentado segue a equivalência geral de uma página de roteiro para cada minuto de imagem gravada⁴⁷, totalizando cerca de 27 minutos de material. Para a dinâmica da sequência, seguimos o esquema de Syd Field (2001), desenhado no seguinte paradigma:

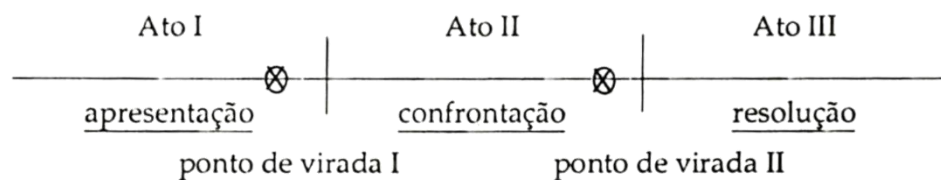


Figura 3 - Divisão da narrativa, de acordo com o Manual do Roteiro. Fonte: FIELD, 2001: 81.

Tal esquema gera uma sequência na qual o Ato I (apresentação) possua a mesma quantidade de páginas que o Ato III (resolução) e o Ato II (confrontação) possua a somatória do primeiro e do terceiro ($x-2x-x$). Essa razão não é regra, mas um norte bem definido para a construção equilibrada das ações apresentadas na obra audiovisual.

Sobre a sequência, portanto, temos três grandes blocos (atos), que muito se assemelham à divisão da narrativa literária (introdução, desenvolvimento, clímax e conclusão). A apresentação é o momento no qual devem ser enunciadas ao leitor as personagens (e em específico o protagonista), a premissa e a situação dramáticas – o motivo da obra e os conflitos que a rodeiam, respectivamente⁴⁸. O segundo ato, confrontação, diz respeito ao conteúdo da história e aos obstáculos enfrentados pela personagem; nesse momento, não só se desenvolvem as ações anunciadas na apresentação como, também, abre-se espaço para o surgimento de problemáticas que aparecerão futuramente na trama, especialmente tratando-se de uma série

⁴⁷ FIELD, 2001.

⁴⁸ Ibidem.

televisiva. Apesar dessas reflexões não estarem diretamente ligadas ao que Field propõe no Manual do Roteiro – que é estritamente focado no roteiro cinematográfico –, o paradigma é muito útil para pensar a estrutura e guiar o processo de criação. Nesse sentido, da relação com o filme, *obra que se encerra*, o Manual propõe o terceiro ato como o momento em que a história se resolve. Aqui, Ato III é tratado como solução da problemática central desse episódio em específico, mas de maneira nenhuma encerra o enredo maior. O cabeçalho para começo de cada cena apresenta, também conforme o *Manual do Roteiro*⁴⁹, informações relativas à sua composição técnica: o lugar e o tempo. A materialidade dessas informações dá-se, no roteiro, da seguinte forma:

CENA X. INT. (interior) ou EXT. (exterior) LUGAR – TEMPO (DIA ou NOITE)

Para a passagem entre cenas, apresentamos dois tipos de transição: CUT TO (corte direto, sem efeitos de transição) e FADE IN/OUT (dissolução da imagem da cena anterior para a cena seguinte).

O leitor poderá, na sequência, apreciar o terceiro tratamento do roteiro adaptado da peça *O Boato*. Perceberá, ao decorrer da leitura, não só a presença da estrutura escolhida para sua composição como, também, o uso da linguagem adequada ao meio: termos como **aka** (*also known as*: conhecido também como, apelido), **cont'd** (*continuando*: quando uma personagem retoma o discurso após alguma pausa ou interrupção), **v.o.** (*voice over*: voz de fora do plano narrativo apresentado) e **o.s.** (*off screen*: voz fora do quadro, mas dentro do plano narrativo). Após a apresentação íntegra do texto, dissecaremos o processo de criação que culminou na escrita do terceiro tratamento, perpassando decisões, inferências e empréstimos tomados para a materialização do texto como produto final, reconhecendo a presença dos sujeitos e suas autorias na escrita criativa, bem como ponderando sobre as possibilidades de análise abertas a partir desse reconhecimento.

⁴⁹ FIELD, 2001: 113.

O BOATO

“Episódio Piloto”

Escrito por

Carlos Ossanes

Com contribuições de

Julia Garcia, Bruno Argenti, Rafael Boniatti, Derick Sanders,
Patrícia Pereira, Ágatha Padilha, Amanda Alves, Ana Soares

Derivado da peça homônima de João Simões Lopes Neto

Terceiro tratamento

Carlos Ossanes

carlos.ossanes@ufrgs.br

Personagens

Gomercindo (Boa-fé)- professor, disciplinar, cartesiano e conservador; odiado pelos alunos, tenta mantê-los na linha. Desconfia de BOATO e é candidato a tornar-se seu antagonista.

Benício (Boato)- artiloso, sorrateiro, malandro e bom de lábia. Características similares às de um vilão, causa desordem, promove o caos, mas possui um código próprio de moral o qual compartilha com seus alunos, que o adoram. Esquiva-se de questões pessoais, pois na verdade é procurado por diversas pessoas de sua cidade por conta de problemas com sua conduta (incluindo sua própria noiva). Mentiu na entrevista para conseguir a vaga e, na verdade, não possui formação alguma.

Boatinho 1. Roberta, Beta aka Alpha - Popular e inteligente, é líder de sua turma e foge ao estereótipo da popular sem profundidade psicológica. É curiosa, sagaz e sarcástica.

Boatinho 2. Caio aka Caim - Mau e mentiroso. A única personagem capaz de superar Boato em suas artimanhas e gerar conflitos entre seus colegas.

Boatinho 3. Rafael, Rafa - Amigão de todos, mas vai mal nas disciplinas. Não se espera desta personagem grandes feitos na trama.

Boatinho 4. Flora aka Cabeça de ferro - Séria. Seu nome indica possuir pais mais velhos, o que pode ser explorado como background de sua criação. Apesar de seguir uma séria conduta, não contradiz os demais para se sentir inserida na turma.

Boatinho 5. Frederico, Fred aka Prodígio - Fiel escudeiro do Boato, admira-o e segue suas ordens sem questioná-las. Cria com ele, logo no primeiro episódio, uma relação de dependência em virtude de ser seu escolhido.

Romualdo aka Moita - Puramente textual, nunca aparece em sala.

Clarice, diretora - Competente, séria, gradativamente avessa ao Boato. Demora a percebê-lo como um vilão, até que suas ações tomam proporções descabidas. Apesar de tudo, paciente e esperançosa. Figura de autoridade, inclusive para o Boato.

Gáucho (Sombra) - Enviado a mando do patrão, atrás do noivo de sua filha que fugiu com o dinheiro do casamento, essa personagem vem do interior apenas com a informação de que ele pegou um ônibus na rodoviária. Mais grosso que parafuso de patrola.

ATO I

CENA 1. INT. SALA DE AULA - NOITE

O sinal da aula toca. Na sala, vemos um grupo de alunos fazendo bagunça, enquanto aguardam o professor. Alguns ouvem música, outros jogam papel no colega, outros riscam na parede.

RAFA (O.S.)

Quem que é agora? (referindo-se ao período)

FLORA

(ouvindo música com um fone só)

Gomercindo.

ROBERTA

(falando a todos, mas não alto)

Ah, e o Sargentão chega do
nada. Cuida a porta pra gente,
Rafa!

REFAEL (Rafa) vai até a porta para avisar quando o professor estiver chegando. A conversa continua indescritível na sala.

CUT TO

CENA 2. INT. SALA DOS PROFESSORES - NOITE

Os professores se organizam para a troca de período. BOA-FÉ e BOATO caminham em direção ao corredor, saindo da sala.

BOATO

'tô dizendo, não precisava ir
comigo até a sala, seu
Gomercindo, já 'tô acostumado.

BOA-FÉ

Bem capaz, faço questão. Não
que eles morram de amores por
mim, mas acho que eles merecem
uma despedida. Que cidade tu
davas aula mesmo?

BOATO

Uma lá no interior, ninguém
conhece quando eu falo.

BOA-FÉ

Qual?

Boato tenta mudar de assunto.

BOATO

Grandes planos para o primeiro
ano como aposentado?

BOA-FÉ

Eu e a mulher já estamos com
passagens compradas pra Bento.
Acredita que nunca fomos andar
de Maria Fumaça? Coisa de
velho, 'tá bem, mas depois de
40 anos de casados já não dá
pra contar com maiô e sunga.

Ambos riem.

BOA-FÉ (CONT'D)

Mas quero ir pro interior, por
isso perguntei de qual cidade
tu ven...

BOATO

(interrompendo Boa-fé)

Gracias pela atenção, patrício,
mas realmente não precisa
entrar na sala. Se eu fosse tu,
não deixava a mulher esperando!

Boa-fé fica parado no corredor, reflexivo.

CUT TO

CENA 3. INT. SALA DE AULA - NOITE

Boato entra sozinho na sala de aula, passando por Rafa na
porta, e para em frente à lousa. A turma gradativamente, mas de
maneira rápida, faz silêncio e observa o desconhecido.

FRED
(atrasado)

Chegou alguém!

Boato anda pelos corredores. Os alunos conversam entre si quando Boato não está olhando.

ROBERTA

Cara esquisito.

FRED

Que será que aconteceu com o Sargentão?

CAIO

Deve ter morrido.

FLORA

Ai, que horror.

BOATO
(andando pelos corredores)

O *Boa-fé* 'tá vivo, não se preocupem. Quer dizer... vivo, vivo ele já não 'tava. (olhando pro programa da disciplina) Pronomes de tratamento?... Quem é que vai encontrar o Papa, pelo amor de Deus?

A turma ri e seus semblantes parecem concordar com Boato.

BOATO (CONT'D) (O.S.)

Fiquem tranquilos, meus boatinhos, a pele de vocês 'tá salva agora. Alguém tranca a porta, fazendo favor.

Frederico cumpre a ordem de Boato. Enquanto isso, do lado de fora da sala, vemos *Boa-fé* ouvindo escondido atrás da porta.

CLARICE

Deixa o homem dar aula em paz,
Gomercindo! Vem comigo.

Boa-fé é puxado por Clarice, mas sai encafifado com as coisas que ouviu.

BOA-FÉ

(murmurando, como quem tenta
lembrar de algo)

Boa-fé... boatinhos...

No interior da sala, a aula continua. Agora com a porta trancada, Boato tira uma carteira de cigarro do bolso e faz menção de oferecê-la aos alunos.

BOATO

Eu não conto se ninguém contar.

Todos parecem surpresos, mas animados. Flora não parece gostar do que vê, mas não se pronuncia. Entretanto, ninguém aceita.

BOATO

(sentando-se à mesa)

Pff... Tão século XIX! Perdoem
minha objetividade, mas o
professor de vocês era um
ingênuo.

Os alunos cochicham desconfiados.

BOATO (CONT'D)

Digo isso com todo carinho. Não
é um homem do futuro como eu,
entendem? (revirando os olhos)
Se não entendem, também,
paciência. Quero dizer que ele
enchia a cabeça de vocês com
coisas inúteis, decorando,
imitando, reproduzindo...
Comigo seremos um só, um grupo,
uma união, uma seita. Quem tem
problemas com o Português
(gesticulando com as mãos)...

acabaram. Aqui a Língua é tudo e com a língua nós vamos trabalhar. Esqueçam tudo que aprenderam. Esqueçam. Deu.

ROBERTA

E o senhor é o...?

BOATO

Boato, seu criado.
Quem aí sabe o que significa uma mão?

RAFAEL

Uma fruta, sor, essa aí é fácil.

FLORA

É uma parte do corpo humano.
Fica no extremo do braço.

BOATO

Errado não 'tá. Mas a mão é mais que isso. É também sinônimo de 5 e com uma cheia (fazendo o gesto de roubar) o vivente se diverte!

Turma ri.

BOATO (CONT'D)

Nessa turma não teremos provas nem notas, não teremos livros ou cópias no xerox. Teremos apenas três leis e agora eu apresento a primeira: só se estuda quando se quiser...

Interrompido por ser ovacionado.

... (mais alto) mas é obrigatório se meter no assunto dos outros e vir sempre à aula. Aliás, pela quantidade de alunos

alguém não veio hoje. Quem é o Moita?

ROBERTA

Ele nunca aparece. A gente nem conhece a cara.

Boato sai da sala. Alunos se olham, conversa indescritível. Boato volta à sala.

BOATO

(gesticulando impaciente)

Tão esperando o que? *Bamo-nos!*

Boato e sua turma saem corredor afora, cruzando por Clarice e Boa-fé.

CLARICE

Aonde vocês vão?

BOATO

Saída de campo, Dona Clarice!
Metodologias ativas!

CLARICE (a Boa-Fé)

Ele parece demais, né? Primeiro dia e já engajado, animado.

BOA-FÉ

Abre teu olho, Clarice! De noite os *gato são tudo pardo* [sic].

ATO II

CENA 4. EXT. RUA - NOITE

Boato e alunos caminham no redondo da praça.

BOATO

Essa é a matéria de vocês, meus
boatinhos! Andem, ouçam, metam
vossos bedelhos nos assuntos
dos outros e me contem tudo. Me
encontrem em 15 minutos com
notícias frescas!

Os alunos se dispersam e começam a, em grupos, observar
pessoas e situações. Após algum tempo, os alunos retornam ao
ponto de partida para relatar suas observações:

BOATO

Alpha (dirigindo-se à Beta), tu
começa.

BETA

A gente seguiu o Reginaldo,
louco aqui da rua. Pelo que deu
pra entender ele mesmo não se
convidou *pro* próprio
aniversário.

Ao lado deles passa Reginaldo e a câmera o acompanha, em
continuidade. A estética de *flashback* ocorre sempre em
simultâneo, sendo percebida apenas pelo espectador, como se
ocorresse *enquanto* narrada. Começamos com a voz de Beta
mudando gradativamente para a voz de Reginaldo, enquanto a
mudança de ponto de vista ocorre. A personagem anda na rua
falando sozinha, mostrando-o a câmera pelo ponto de vista de
Beta e seu grupo, que caminham atrás observando-o.

REGINALDO

Ontem foi teu aniversário e tu
não me convidou! Eu achei que a
gente era amigo, comprei até um
presente. Fica te fazendo. Não
te ligo mais. Cadê o presente?
Dei pra outra pessoa, tu não
merece. Sai fora daqui, ô
desgraçado. Sai tu, fedorento.

A gente se dava tão bem. A gente foi no show do Reginaldo Rossi junto. Tu *ficou* com a minha namorada nesse show, ô sem vergonha. Ela que veio pra cima de mim. Dá pra entender, tu é muito bonito. Para com isso. Se ela acha que a gente vai brigar por causa dela ela 'tá muito mal enganada. A gente é amigo há muito tempo. Eu nem fiquei com a tua namorada. Eu acredito, ela não tem metade dos dentes na boca. Não fala assim da minha namorada, filho da...

CUT TO

BETA

Depois disso ele seguiu batendo boca, mas a gente não conseguiu ouvir mais.

BOATO

Muito bem! É sempre importante ouvir a todos! Uma sociedade é tão sã quando o maior de seus loucos. Próximo, Caim.

CAIO

Meu nome é Caio.

BOATO

Eu sei. Qual a história?

CAIO

Sentamos numa mesa do bar aqui da rua ouvindo a conversa de três caras.

Mesmo movimento de flashback. Vemos os três amigos passarem pelo grupo e sentarem-se à mesa. Dois senhores mais velhos e um mais jovem conversam enquanto tomam uma cerveja. Todos parecem muito amigos.

JOVEM (rindo)

Esqueceu que ele é atleta?

SENHOR 2

Uma hora nadando no clube hoje.

SENHOR 1

(para o Jovem)

O que ele não conta é que esses 60 minutos é o total de tempo que ele fica lá; 10 pra tirar a roupa, 10 vendo se a água 'tá boa e depois mais 20 de chuveiro antes de ir pra casa.

JOVEM

Falando em casa, quem sabe a gente faz uma janta lá no meu apartamento?

SENHOR 1

Que dia?

JOVEM

Na sexta.

SENHOR 1

Sexta é dia de *buteçar*, é sagrado. Eu voto por sábado.

SENHOR 2

Daí sábado complica, é o dia da família. Depois da semana inteira, dá zebra se não jantar em casa no final de semana.

SENHOR 1

E na segunda?

JOVEM

Segunda é um bom dia, não trabalho terça de manhã.

SENHOR 2

Qual o cardápio?

SENHOR 1

Eu posso fazer um bacalhau com natas, um espetáculo.

SENHOR 2
(para o jovem)

Já ouvi falar nesse tal de bacalhau... fui *no* Mercado Público e comprei 1kg, deixei na casa dele *pra* fazermos uma janta. Deve estar dessalgando até hoje.

JOVEM

Bacalhau 'tá muito caro e dá muito trabalho. E o que importa mesmo é o de beber, não o de comer.

CUT TO

CAIO

Difícil acompanhar a conversa, eles mudavam de assunto a cada 5 minutos e nunca terminavam de falar o que começavam.

BOATO

Excelente! Não tem lugar igual no mundo *pra* ficar melhor informado do que o bar: pelo menos lá dá *pra* beber até esquecer. Agora, tu, cabeça de ferro.

FLORA

Eu? Ahm... Nós seguimos um casal que parecia bem nervoso por causa duma bolsa que eles acharam.

Mesmo movimento de flashback. Um casal anda apressado, passando pelo grupo, com ares de preocupação.

HOMEM

É muita irresponsabilidade.

MULHER

E que culpa eu tenho? Foi tua irmã quem pegou a bolsa enganada.

HOMEM

Mas se tu não *tivesse* sempre atrasada isso não tinha acontecido. Primeiro que não se pega Uber sem ser pelo aplicativo e segundo que a gente ficou dois dias com a bolsa em casa sem perceber. E se a mulher registra um b.o., já pensou?

MULHER

Ai, como tu é exagerado! A mulher não tinha nem cancelado os cartões ainda.

HOMEM

Não sei nem quem é pior. Uma coisa eu tenho que concordar: quem é a motorista que deixa a própria bolsa no banco de trás do Uber?

MULHER

Tu *esquece* que foi a tua irmã que pegou a bolsa, né?

CUT TO

FLORA

Não deu *pra* pegar toda a história, mas eu concordo com o cara.

BOATO

Nossa opinião não interessa
tanto quanto nossa intenção,
cabeça.

FLORA

(baixinho, quase inaudível)

Não gostei do apelido.

BOATO

Estamos indo bem! Vocês são uma
mina de ouro, meus queridos.
Próximo. Sentinela (apontando
para Rafa), tua vez.

RAFA

Ouvi um cara com o microfone
dando um baita discurso.

Mesmo movimento de flashback. Um homem com microfone e caixa de som prega a palavra no centro da praça, atrás do grupo.

PASTOR

Ouçam, meus irmãos! A palavra
dele é a única palavra que o
homem precisa ler! Eu vos digo,
irmãos, o sete pele é ardiloso,
irmãos! Não se deixem enganar
pelas falsas promessas do
tinhoso, irmãos! É aqui que
vocês vão encontrar as
respostas, irmãos! O demônio é
periculoso, irmãos! O coisa ruim
toma forma, 'tá amarrado. O
único livro que o homem precisa
é a Bíblia! Glória irmãos,
sapato de fogo! Quem inventou a
literatura foram os maçons pra
que o homem não lesse a Bíblia,
irmãos! 'Tá repreendido!

CUT TO

RAFA

Até aí eu 'tava concordando com
ele, mas daí o cara vem me dizer

que não pode ir *pro* baile... sem condição.

BOATO

No fundo ele tem razão. Ler é perda de tempo. A melhor ficção é a realidade, meus queridos! Percebem que a melhor história é a que acontece? Vamos encerrando por hoje.

FRED

Ah, mas eu tenho uma boa *pra* contar!

BOATO

Ouçam e se espelhem, turma! Um homem de iniciativa! Meu Prodígio, o que contas?

FRED

Eu fiquei perto *dum* cara falando no telefone.

CUT TO

CENA 5. EXT. RUA - NOITE

Para sugerirmos a importância do local onde essa cena ocorre, esse flashback não ocorrerá em simultâneo à cena. Um homem vestido de gaúcho fala ao telefone.

GAÚCHO

(mais tarde saberemos ser o Sombra, a mando do sogro de Boato)

Firme e forte que nem beliscão de ganso e taipa de açude. Nada do *tipo* ainda. Ainda se a foto que tenho do vivente desse *pra* saber a *fuça*. Mas eu pego ele.

CUT TO

BOATO

O *macanudo* 'tava onde?

FRED

Aqui perto, mas tem mais coisa
pra contar, daí o cara...

BOATO

Me esperem na frente da Escola,
vou fumar um cigarro ainda. Tu
(ao Fred), me mostra onde
encontrou ele.

CENA 6. EXT. PRAÇA - NOITE

Fred e Boato caminham em direção ao Mercado.

FRED

É aquele ali (apontando)

BOATO

Não aponta, guri! O bom
observador é como um *flâneur*: se
esconde a plena vista, misturado
na multidão.

FRED

Fla o que?

CENA 7. EXT. RUA - NOITE

Os alunos caminham em direção à Escola.

FLORA

Vocês não acharam o professor
meio estranho?

RAFA

Eu achei ele tri. Baita aula!

CAIO

Vai entender tu de aula, Rafa.

BETA

Vou procurar ele aqui no Insta.
Como é que era o nome dele
mesmo?

FLORA

Ele não disse, só falou o
apelido. *Boato*. Até que faz
sentido.

CUT TO

CENA 8. EXT. PAÇO DO MERCADO - NOITE

O Gaúcho está sentado numa mesa de bar enquanto fuma um cigarro. Boato observa-o e acompanhamos apenas sua entrada pelo portão lateral do Mercado. Ao sair pelo portão principal, Boato está caracterizado como turista (penteado diferente, óculos, chapéu, mapa da cidade, etc.).

BOATO

(com sotaque inglês, fazendo
sanha de acender um isqueiro)

O *amigow* tem fogo?

GAÚCHO

Pronto!

Gaúcho empresta o isqueiro a Boato.

BOATO

Thank you!

BOATO (CONT'D)

O senhor é daqui?

GAÚCHO

Não, sou de Pelotas. Conhece?

BOATO

No, no. Estou de viagem. O amigo
a *passear*?

GAÚCHO

Capaz. Tô procurando um
embrulhão...

BOATO

Embrulhom? (com sotaque inglês)

GAÚCHO

...Um vigarista, um ladrão,
tipinho sem vergonha. Meteu a
mão num dinheirão da filha do
meu patrão. Só sei que o abobado
se bandeou pra cá porque viram
ele na rodoviária.

BOATO

Uff! *Sorry*, não *entender* bem
português!

Boato desfaz-se de seu disfarce, conforme anda em direção à
Escola.

CUT TO

CENA 9. EXT. FRENTE DA ESCOLA - NOITE

Os alunos agora aguardam Boato, na sequência da cena 7.

BETA

Nada com esse apelido no Face,
no Insta, Twitter... nem no Tinder
(rindo).

FLORA

Bah, tu não *pode* ter achado o
sor bonito, né? Pelo amor de
Deus.

CAIO

Falando no Diabo...

Boato reencontra-se com seus alunos.

FLORA

Não tinha visto que o senhor usava óculos.

Boato havia esquecido de tirar os óculos. Esquiva-se do comentário de Flora, mudando de assunto.

BOATO

Bueníssima a noite, boatinhos!
Já vi que nos daremos muito bem.

RAFA

Muito massa, sor!

FLORA
(para Beta)

Puxa-saco...

BOATO

Por hoje é isso, mas amanhã tem mais. Para saberem, a segunda regra da nossa turma: sempre que contarem um conto, aumentem um ponto. A tarefa de vocês agora é passar adiante essas histórias que ouviram, mas acrescentando uma ou duas mãos.

FLORA

Tipo um telefone sem fio ao contrário?

BOATO

Tipo um telefone sem fio ao contrário! *Hasta luego!*

Os alunos começam a se dispersar para ir embora. Fred aproxima-se de Boato.

FRED
(para Boato, fazendo sinal com os dedos)

Agora eu aceito!

Acende-se um cigarro.

CUT TO

CENA 10. INT. BAR - NOITE

A cena anterior se transforma no cigarro aceso pelo Gaúcho. Vemos a personagem andando na rua antes frequentada pelo grupo de Boato e perguntando às pessoas se viram alguém parecido com o da foto (mostrando uma foto impressa da câmera de segurança da rodoviária).

GAÚCHO

Buenas! Reconhece esse vivente?

GARÇOM

Nunca vi mais gordo.

Close na imagem, de baixíssima resolução, na qual conseguimos identificar o Boato.

FADE IN

CENA 11. INT. SALA DE AULA - NOITE

O sinal bate. Os alunos em alvoroço aguardam o Boato, que entra apressado.

BOATO

Buenas noches, turma!

TURMA (EM CÔRO)

Opa! Boa noite! Fala, sor!

BOATO

Trago notícias frescas! O governo está forte, como uma tuberculose.

RAFA

O governo está fraco, como fraca é a minha vontade de vir *pro* colégio.

BOATO

Estou ansioso para saber o desenrolar de vossas histórias, meus boatinhos! Vamos começar pel...

Entra o monitor da Escola

MONITOR

Seu Benício...

BETA

A-há! (ao descobrir seu nome, saca o celular para pesquisar)

MONITOR (CONT'D em O.S.)

... a diretora precisa falar com o Frederico.

A turma faz sons de provocação para o colega. Boato faz gestos mandando Fred acompanhar o Monitor. A turma fica olhando para Boato, que está em silêncio.

BOATO

Eu não ensinei **nada** pra vocês?

Todos continuam em silêncio, sem entender.

BOATO

Qual a minha primeira regra?

FLORA

Se meter nos assuntos dos outros.

BOATO

Então? (apontando para a porta)

RAFA

Eu vou!

BOATO

Ótimo! Enquanto isso vamos ouvindo o trabalho de vocês, boatinhos! Caim?

CAIO

É Caio.

BOATO

Eu sei. Qual a história?

CAIO

Lembra da história do bar? Eu contei pra minha namorada que...

CUT TO

CENA 12. INT. CORREDOR - NOITE

Rafa está com o ouvido na porta, atento ao assunto da Diretora com Fred.

DIRETORA (O.S.)

Tu tens noção do problema que isso podia ter gerado? Isso é muito grave, Fred.

DIRETORA (CONT'D)

Me conta direitinho que história é essa que tu anda falando nos corredores.

CENA 13. INT. SALA DE AULA - NOITE

Voltamos à sala do Boato.

BETA

Daí quando eu contei essa parte eu acrescentei que ele veio correndo atrás da gente.

Rafa entra na sala sem bater na porta.

RAFA

O Fred tá tomando uma mijada por
alguma mentira que ele 'tava
contando no corredor.

BOATO

Continuem sem mim. Assuntos
urgentes!

Boato sai da sala rapidamente, com um semblante curioso.

CUT TO

ATO III

CENA 14. INT. CORREDOR - NOITE

Boato ouve brevemente atrás da porta da sala da diretora.

DIRETORA (O.S.)

Não adianta negar, Fred, uma professora ouviu tu *falar* isso no corredor. Vou ter que chamar a tua mãe.

Boato bate na porta.

DIRETORA

Entra!

BOATO

Licença, dona Clarice... *uau!* O que a senhora fez no cabelo?

DIRETORA

Ai, tu *percebeu?* Fui no salão hoje!

BOATO

Só se estivesse cego para não ver, né Fred?

FRED

Ficou *daora*.

BOATO

Desculpe a intromissão, dona Clarice, mas parece que talvez tenha havido um mal-entendido em relação ao Fred. O que a senhora ficou sabendo mesmo?

DIRETORA

Esse rapaz anda dizendo no corredor que tem uma pessoa aqui que deu um golpe do baú e 'tá fugindo da família da noiva...

BOATO
(rindo)

Me desculpe, dona Clarice, mas isso é culpa minha. Na verdade, eles estão lendo um conto com esse enredo *aqui* na Escola. O Fred devia estar contando a história e alguém entendeu que era real.

DIRETORA

Ai, Fred, desculpa! Benício, tu és um presente de Deus. Um dia aqui na Escola e já fazendo o Fred ler. A gente 'tá tentando há um tempo, né Fred?

FRED

O sor Bo.. (Boato cutuca Fred, que quase o chama de Boato)
Benício é o melhor que professor que eu já tive.

CUT TO

CENA 15. EXT. CORREDOR - NOITE

Ambos saem da sala da Diretora, indo pelo corredor.

BOATO

De onde tu *tirou* essa história?

FRED

Foi o resto da conversa do gaúcho que 'tava na praça ontem. Ele disse que 'tava atrás de um cara que tinha roubado o dinheiro da filha do chefe dele e que só sabia que ele 'tava aqui na cidade. Aí eu contei que era alguém aqui do colégio pra aumentar a história, como o senhor mandou.

BOATO

Tens noção do que acabou de acontecer? Eu não consigo nem acreditar.

Ambos entram na sala de aula. Os alunos estão em silêncio absoluto. Fred se senta, com ares tristes, sem fazer contato visual com os colegas.

BOATO

Isso é inadmissível. Vai contra tudo que eu ensinei para vocês... tudo que *estou tentando* ensinar para vocês. 'Tô extremamente decepcionado. (balançando a cabeça) Será que eu me enganei com vocês?

Pequena pausa (segundos). Alunos se olham e olham para Fred. Boato respira fundo.

BOATO (CONT'D)

Olhem bem para o colega de vocês. (breve pausa) Agora aplaudam. Ele é um exemplo a ser seguido.

FRED

Ahm??

BOATO

Digam um motivo para não terem ido atrás para saberem o que estava acontecendo. Qual é a nossa primeira regra?

TURMA (EM CÔRO)

Se meter nos assuntos dos outros.

BOATO

(junto, com *delay*) *Se meter nos assuntos dos outros.* (sozinho) E eu chego aqui e 'tão todos sentadinhos, esperando? Não.

Fred estava passando por um pepino na sala da diretora e o que eu fiz, Fred?

FRED

Me salvou.

BOATO

Te salvei, exato. E essa é a nossa terceira e última regra, dos nossos três artigos: perante o Boato vocês são invioláveis. E como lobo não come lobo, nem vocês mentirão para mim e nem eu mentirei para vocês. Quando se virem numa situação de perigo, atirem para cima de mim, pois eu tenho as costas largas. Estamos entendidos?

TURMA

Ae, Boato! Boato é o cara! Deu de Boa-fé.

FADE OUT

CENA 16. INT. QUARTO DE GOMERCINDO - DIA

Fora de cena, enquanto ainda ouvimos a turma ovacionar Boato e gritar "Boa-fé já era!", somos introduzidos ao quarto de Gomercindo (Boa-Fé), que arruma suas malas para viajar com a esposa.

ESPOSA DE GOMERCINDO (O.S.)

'Tá pronto, Cide?

BOA-FÉ

(balbuciando enquanto olha para a estante)

Boa-fé... Boa-fé

Gomercindo encontra um exemplar do Teatro de João Simões Lopes Neto, abre o sumário do livro, aponta para a página da peça O Boato, vai até a Cena II e encontra o nome que Boato o chamou e ele sabia conhecer de algum lugar: *Boa-fé!* Fecha o livro e coloca na mala.

ESPOSA DE GOMERCINDO

'Tá pronto, Cide?

BOA-FÉ

Sim. Agora sim.

Encerra-se a cena em corte para a mala sendo fechada com o livro dentro.

CRÉDITOS FINAIS

Pensar o audiovisual é pensar a imagem e o som. Porém, o processo de criação da imagem perpassa um trajeto de reflexão e escrita, diálogo e individualidade, através do qual se *ensaia* a imaginação para, mais tarde, vislumbrar sua materialidade em *frames*. Ler o roteiro é, antes de tudo, participar de um momento anterior à imagem, no qual somos, como na Literatura, convidados a preencher as lacunas com nossas próprias inferências, desenhando os espaços em branco com a tinta tão particular do leitor. Porém, a abordagem estabelecida nesta tese versa sobre outros momentos, que não vemos senão pelo processo de criação, nos quais a presença do leitor se dá de maneira silenciosa, mas construtiva: as ausências enunciativas dos autores que participam, direta ou indiretamente, da construção de uma obra, fornecendo perspectivas diegéticas oriundas justamente de sua observação.

Quebrar a quarta parede, nesse sentido, é uma alusão não só à presença de uma parede invisível que separa o ficcional do real como, também, fazer atravessá-la em duas vias: permitir à ficcionalidade sua entrada no real e convidar o sujeito a *passear pelos bosques* dessa metaficção. Retornemos às margens do processo de criação desse roteiro, a seguir, para encontrar as marcas deixadas pelos sujeitos que participaram desse percurso, marcado por trocas e diálogos, materializados e catalisados pela *voz unificadora de um outro autor*.



3 QUEBRANDO A QUARTA PAREDE

A autoria coletiva e o processo de criação no estudo de caso

O percurso de criação deste roteiro, apesar de se iniciar individual, é a materialização do palimpsesto formado pelas experiências do autor como leitor e, conforme já mencionado, o espaço em que esse leitor-*scriptor* transita. As vozes que ecoam, dessa forma, na formulação desse ensaio criativo não são apenas concretizadas pelo autor, isolado, mas pela congregação, em segunda instância, de tudo aquilo que leu. Nesse capítulo tratarei de comentar não só o processo que levou à apresentação do terceiro tratamento desse roteiro como, também, a embarcar na tratativa de apontar as marcas deixadas pelos autores plurais no processo de sua construção, retomando as reflexões teóricas realizadas até o momento, apontando para novas que, metatextualmente, serão ainda abordadas no próximo. A difícil tarefa de realizar esses apontamentos não diz respeito ao simples nomear dos agentes envolvidos, tampouco tem valor de propriedade intelectual, como já foi mencionado, mas de observar, no construto final, um emaranhado de fios não só narrativos como, também, de vozes dos sujeitos que a construíram. Mais tarde, essas vozes serão resgatadas para exemplificar o que, de fora da diegese, acaba compondo o interior da narrativa e de que forma a subjetividade dos autores no processo de criação pode nos ajudar a vislumbrar uma proposição que não leve em conta tão somente as concepções literárias na análise da obra audiovisual como, ainda, expanda a possibilidade de questionamentos sobre o que o leitor é capaz de observar – e como essa observação pode, nesse sentido, revelar outros aspectos que estão além do texto, mas nele (ou através dele) internalizados.

Com a estrutura e o gênero estabelecidos, bem como a obra da qual derivaria – a peça *O Boato* –, iniciei a seleção de cenas da peça que entrariam na composição do episódio piloto. A proposta é que o eixo principal do episódio circunde a introdução ao enredo principal da peça, abrindo espaço para desenvolvimento das personagens, mas possuindo elementos suficientes para enunciar a introdução aos eventos fundamentais da obra da qual deriva. Não se trata de uma proposição que preze, por excelência, a ser *fidedigna* à literatura dramática de Simões, mas que recorresse aos seus escritos para reler, atualizar e resgatar situações às quais pudesse oferecer de alguma forma uma renovação. Nesse momento recorro ao princípio estabelecido nesta tese de que *escrever de novo é escrever também de maneira nova*, propondo uma escrita que é, senão em última instância, uma provocação como leitor igualmente ingênua e audaciosa, de dialogar com a obra e de transcendê-la. Evidencio não só a referência direta à peça *O Boato* como, também, a outras construções às quais recorro, todas devidamente evocadas na análise de cada uma das vozes presentes neste trabalho.

Os eventos, portanto, adaptados neste roteiro, dizem respeito essencialmente às cenas do Prólogo da peça *O Boato*, nas quais são apresentadas as personagens *Boa-fé*, professor que está prestes a se aposentar, *Boato*, substituto que assume a turma de seu antecessor e os *boatinhos*, estudantes do Lyceu. Resgato, também, o *Sombra*, que aparece logo na primeira cena do Ato primeiro da peça, ainda que apenas superficialmente, como forma de elencar possíveis antagonistas à personagem principal, também servindo como elo, no roteiro, entre o presente – um professor falcatura que assume uma turma de estudantes do turno da noite – e o passado – um possível pano de fundo, mote conhecido, através do qual a personagem foge de alguém ou de alguma situação de sua vida pregressa. A partir dessa seleção de materiais delimitada é que o recorte das ações passou a ser definido e arquitetado.

De modo a oferecer profundidade ao desenvolvimento das personagens (ao menos das apresentadas no roteiro adaptado), acrescentei a diretora da escola e detalhei o perfil de cinco alunos, inserindo-os no contexto de estudantes contemporâneos, assim como as demais personagens. *Boato*, que se chamava *Borromeo Almanak de Boato* – uma metáfora para o apagamento do conhecimento enciclopédico –, passa a se chamar *Benício*, agora uma contraditória roupagem ao trapaceiro que esconde seu real nome. *Prudente Prudêncio Soledade de Boa-fé* se chama Gomercindo, mas inclinei-me a nomeá-lo Prudêncio; não o fiz por querer tratar a obra não como uma adaptação direta, mas como uma *leitura da leitura*, como na série televisiva *Lupin*, criada por George Kay e transmitida pela Netflix. Em *Lupin*, o protagonista Assane Diop, interpretado por Omar Sy, cria sua identidade derivada da personagem principal

da obra literária *Arsène Lupin*, de Maurice Leblanc, deixando clara a razão de suas ações em função da narrativa que influencia sua vida e suas aventuras. Nesse momento, ofereço minha posição como observador da série *Lupin*, muito mais do que autor do roteiro de *O Boato*.

Os boatinhos, na peça, não possuem nome e identidades que os diferenciem, algo que dificilmente poderia ocorrer na produção de uma adaptação televisiva – mesmo que indiretamente derivada. Elenco cinco tipos para essa construção: a aluna exemplar, o cínico, a popular, o encenqueiro e o comediante. Suas personalidades estereotípicas, ainda que argumentáveis, não servem a uma reprodução de determinado padrão, mas, pelas suas ações, justamente a sua dissolução: o grupo tem características semelhantes que, em diversos momentos, se fundem em apenas um grande corpo. Ao contrário da peça, o episódio traz personagens mais adultas, estudantes da EJA (Educação de Jovens e Adultos), em uma escola privada. A escolha por realizá-los dessa forma se dá, especialmente, por uma questão prática: seria inverossímil um professor novo, mentindo em seu currículo, assumir uma turma no setor público, da mesma maneira que suas ações não sobreviveriam um dia sequer em uma turma do Ensino Fundamental, cenário da peça de Simões. Também não caberia, para o público (audiência) de uma série televisiva, acompanhar as aventuras de uma turma do primário com enredo e ações voltadas ao público adulto, especialmente pela recepção desastrosa que teria por parte da crítica. Coragem e genialidade de Simões por tê-lo feito.

O segundo ponto principal dessa adaptação é a ambientação. A peça de Simões se passa em pontos centrais da cidade de Pelotas, interior do Estado do Rio Grande do Sul, no final do Século XIX. Atualizo o espaço e o tempo por dois motivos: estava em Porto Alegre, capital do Estado, quando iniciei o processo de escrita deste roteiro, o que culmina na segunda justificativa, relacionada ao dinamismo das ações presentes no material que pretendia criar. À luz do momento, almejava gravar as cenas e apresentar, em conjunto a este produto, também o construto audiovisual dessa criação, o que não foi possível em virtude da pandemia de covid-19. Era eu, também, leitor de Simões, uma espécie de Boato: um professor que chegou para substituir outro, conhecido por sua disciplina exemplar e performance em sala, oferecendo aos alunos uma espécie de dinâmica calcada em processos não convencionais de ensino-aprendizagem. A metaficção dessa escrita se inicia por ter escolhido trabalhar justamente com *O Boato* com a turma na qual fui substituto. A brincadeira sobre a aproximação do enredo com a realidade foi a ocasião derradeira para decidir que esta seria a obra que comporia o *corpus* de minha tese.

Para ajustar os eventos adaptados, acrescentando-lhes ações novas e contemporâneas, busquei obedecer ao paradigma proposto por Field (2001), anteriormente mencionado. Dividi as aventuras de Boato em três atos, introduzindo as personagens e o enredo geral, fazendo as personagens percorrerem juntos uma aventura que os unisse e abrindo, ao final, possibilidades de continuidade não só para o episódio seguinte como para dinâmicas que se suscitariam em uma temporada. Antes do final do segundo e terceiro atos, ainda conforme o paradigma do roteiro, previ ações climáticas que movimentariam a narrativa de um estágio a outro, com eventos problemáticos que direcionassem o curso do episódio. Temos, dessa forma, o seguinte esquema de construção dos atos dessa narrativa:

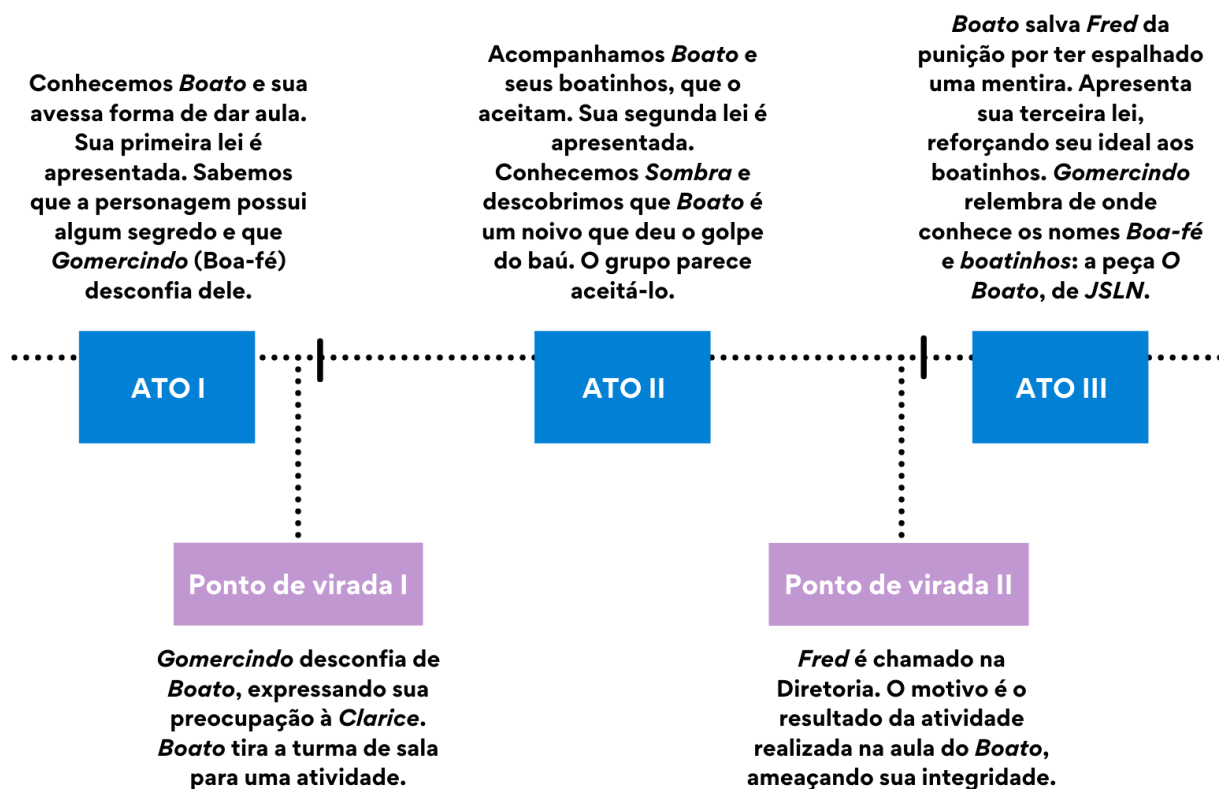


Figura 4 - Divisão dos atos do roteiro de O Boato, para seu episódio piloto. Fonte: do autor, 2022.

Primeiro e segundo tratamentos

O primeiro e o segundo tratamentos são resultados de reflexões individuais, conforme já comentado, que serviriam de base (argumento inicial) para a inserção de leituras dos demais sujeitos que se somam a essa construção. Apesar de delimitado, esse momento não marca o início da autoria coletiva, considerando que esse roteiro já aborda as questões discutidas em sala

sobre a construção da personagem Boato e de suas implicações em um universo ficcional contemporâneo, tratados na construção do RPG.

Logo no segundo tratamento algumas situações modificaram drasticamente o rumo do enredo: inicialmente, Boa-fé entraria na sala junto com Boato e faria a introdução de seu substituto, como na peça. Nesse cenário, abandonado para o segundo tratamento, a personagem sumiria da história, assim como nos escritos de Simões, e não possuiria o potencial de antagonismo a Boato (até então denominado *Bento*) adquirido nessa releitura. A narrativa se passaria durante o turno da manhã, com uma turma de Ensino Médio. Transcrevo parte do primeiro tratamento para diferenciá-lo da versão atual:

CENA 3. INT. SALA DE AULA - DIA

Os alunos, ainda desorganizados, se preparam para a chegada do professor.

FRED
(assovia com os dedos)

Ow! Aí vem o Sargentão! Tem um cara com ele.

Todos os alunos se sentam e Boa-fé entra junto com Boato na sala de aula.

BOA-FÉ
(pigarreando)

Muito bom dia, turma. Como sempre, muito bem arrumados, dando orgulho aos vossos pais. E esse monte de papel no chão? Viu, BENÍCIO (dirigindo-se ao Boato), esse é o nosso futuro... é uma turma bagunceira, mas faz parte.

BOATO
(observando cada um como se fizesse uma leitura atenta)

Pois vejo!

BOA-FÉ

Não é por serem jovens que
deixo de puxar-lhes as orelhas.
Têm de estar preparados pro
mundo!

BOATO

Me parecem diamantes, prontos
para a lapidação.

RAFAEL

Sor, posso ir no banheiro?

BOA-FÉ

E o intervalo serviu pra que?
Negativo.

RAFAEL olha para os colegas com cara de deboche.

BOA-FÉ (CONT'D)

(chamando a atenção da turma)

Turma, é chegada a hora de
dizer adeus.

CAIO

(sarcástico)

Ué, o período recém começou.

A turma ri.

BOA-FÉ

(mais sério do que antes)

(mais baixo, dirigindo-se ao
Boato) Tem coisas que realmente
não vou sentir falta. (mais
alto, à turma) Não, não é isso.
A partir de hoje não serei mais
o professor de vocês. Saiu
minha aposentadoria. Mas deixo
com vocês o novo professor, o
senhor Ben...

BOATO
(interrompendo Boa-Fé)

Muito prazer, turma! Tenho um sentimento de que nos daremos muito bem!

BOA-FÉ

Paramos nas discussões sobre pronomes de tratamento. Como chamamos um juiz?

TURMA, EM CÔRO

Vossa excelência!

BOA-FÉ

E se eu fosse o Papa?

TURMA, EM CÔRO

Vossa Santidade!

ROBERTA
(baixinho)

Amém!

BOA-FÉ

Viu, Bento? Afiadíssimos! Bom, já me estendi demais. Deixo vocês agora com o vosso novo mestre e esse velho sábio dá adeus com saudades, mas tranquilo de que estarão em boas mãos!

TURMA, EM CÔRO

Tchau, sor! Tchau, professor!
Te cuida, sor! (inaudível)
Falô, Sargentão!

Com a saída de Boa-Fé, um silêncio se instaura na sala. Todos olham para Boato com cara desconfiada.

BOATO
(andando pelos corredores)

Esqueçam tudo que o *Boa-fé* aí disse; sobre mim e sobre as coisas do mundo. Pra começo de conversa, sem pronomes de tratamento... Quem é que vai encontrar o Papa, pelo amor de Deus?

A turma ri e seus semblantes parecem concordar com Boato.

BOATO (CONT'D)

Quem são as personalidades mais importantes das histórias que vocês leram esse ano?

FLORA
(sem pestanejar)

Gonçalves Dias, Gonçalves de Magalhães, Castro Alves, Macha...

BOATO
(virando os olhos)

Argh... Não, não. Esqueçam isso. (dirigindo-se a Frederico) Cabo! Tu serás meu fiel escudeiro. Tranca a porta, por gentileza.

Frederico cumpre a ordem de Boato. Enquanto isso, Boato tira do bolso uma carteira de cigarros e se prepara para fumar.

Pode-se perceber, nesse tratamento inicial, a presença mais objetiva da Cena II do Prólogo dO *Boato* de Simões, quando Boa-fé testa os conhecimentos de seus boatinhos em frente ao novo professor que o substitui, especialmente na menção de Boato à *mina* que vira na sala; *diamantes prontos para lapidação*, na fala do roteiro. Em virtude disso, também, inseri a indicação de que Boato seria um professor fajuto, o que o delega uma outra problemática a ser abordada – parte disso se dá por uma preocupação de recepção da figura doutrinadora do professor no cenário político e social. Essa preocupação surge de proposições ensaiadas na

construção do RPG, quando discutimos sobre a estética de um professor que não segue o material didático e apropria-se de metodologias ativas possivelmente confundida com o arquétipo do que não sabe o conteúdo. Esse elemento foi problematizado para que ambas as concepções fossem discutidas e que esse paralelo não fosse traçado em nenhum momento.

A mesa de leitura e o terceiro tratamento

Como principal movimento de autoria coletiva, realizamos uma mesa de leitura⁵⁰ para discutir a obra e, também, argumentar sobre sua construção. Convidei cinco ex-alunos para participar na leitura das falas dos *boatinhos*; esses alunos integravam anteriormente um grupo de discussões que fundei na Escola onde lecionava em 2019, em Porto Alegre, no qual tratávamos semanalmente de assuntos relacionados a Literatura e outras manifestações artísticas, após a aula. Com esses alunos trabalhei *O Boato* em sala, especialmente na criação do RPG, momento especial no qual aprofundamos não só o enredo da peça como, em particular, a caracterização do perfil psicológico do protagonista. Além deles, convidei, também, outros colegas da área para participar do debate, de modo a fortalecer o terceiro tratamento do roteiro. Efetuamos a leitura integral do texto, em um encontro que durou cerca de três horas, das quais quase duas horas e meia gravadas. Os participantes foram orientados a interferir a qualquer momento da leitura, de acordo com seus apontamentos prévios, oportunizando dinamismo e interação durante todo o processo de passagem do texto.

Além de discussões importantes a respeito da naturalidade e continuidade das cenas, foram discutidas questões essenciais para a construção de personagens verossímeis e complexas, que sustentassem não só o episódio piloto como a eventual continuidade da obra. Essas questões versaram, principalmente, a respeito das motivações do Boato, de seu histórico de aventuras pregressas e os possíveis caminhos que a personagem seguiria. Logo no início do encontro foram abordadas a ênfase necessária na desconfiança de Boa-fé em seu sucessor, problemáticas envolvendo o engajamento e a intimidade entre Boato e seus boatinhos, dilemas que enfrentaria junto à Escola e propostas de como a personagem poderia ser esférica sem se tornar o *vilão em redenção* durante sua odisséia – o que foi unanimidade durante as discussões, desde a construção do perfil da personagem para o RPG.

Os integrantes sugeriram modificações, inserção de cenas, alteração de dinâmicas e falas e realizaram algumas proposições com relação às influências que o episódio poderia aproveitar

⁵⁰ Encontro gravado via *Skype* e disponível na íntegra pelo *YouTube*: <https://youtu.be/JdBaS4-nA84>.

de outras obras. Vejamos alguns exemplos. Quando Boato encontra Sombra pela primeira vez, tínhamos a seguinte contextualização da cena, no segundo tratamento:

CENA 12. EXT. PAÇO DO MERCADO – NOITE

O Gaúcho está sentado numa mesa de bar enquanto fuma um cigarro.

Essa cena foi modificada para apresentar um paralelo com a série *Sherlock*, da BBC. No episódio *The empty hearse*⁵¹, Sherlock Holmes, interpretado por Benedict Cumberbatch, ao retornar de seu hiato – o período em que todos acreditavam estar morto –, disfarça-se de garçom para surpreender John Watson, seu fiel escudeiro, em um restaurante; sem sucesso em suas duas primeiras tentativas, entretanto. Sherlock passa pelas mesas do restaurante pegando um objeto de cada uma, construindo, ao longo de sua passagem, a alteração de sua caracterização. A premissa foi a de oferecer ao leitor uma outra faceta de Boato, corroborando ao seu disfarce de gringo para enganar Sombra e persuadi-lo a contar por qual motivo estava na Capital. No terceiro tratamento, Boato passa por dentro do Mercado Público e agrega alguns itens a sua caracterização para alterar a maneira como está vestindo, deixando, inclusive, mais uma pista visual aos seus boatinhos, ao se esquecer de tirar os óculos usados em sua recente façanha. A grande questão discutida foi se Sombra não deveria, mesmo assim, reconhecê-lo, afinal, mesmo possuindo apenas uma fotografia em baixa resolução, deveria ser o suficiente para reconhecer seu alvo tão de perto. Um dos alunos, entretanto, apresentou uma leitura fantástica a respeito do ocorrido: Sombra é uma metáfora do *gaúcho que não consegue enxergar algo que está embaixo de seu próprio nariz*. Essa metáfora crítica, utilizada inclusive por Simões em sua peça, foi algo que pensamos juntos que deveria ser trabalhada, porém não textualmente e muito menos logo no primeiro episódio roteirizado.

Outro aspecto muito importante, incorporado no terceiro tratamento, foi a estética dos *flashbacks*. De modo a contextualizar didaticamente o leitor-espectador a respeito dos momentos nos quais se retoma memórias do passado – especialmente pela qualidade tão evidente de Boato como uma personagem na qual não se pode confiar –, foi sugerido por uma das colegas da área que os *flashbacks* ocorressem no momento em que são observados, durante as falas das personagens. Anteriormente, os *flashbacks* do primeiro episódio eram pensados para ocorrer em cenas distintas, o que acabou por encurtar seu número total. Inicialmente, as cenas de retomada das histórias observadas pelos boatinhos ocorreriam da seguinte forma:

⁵¹ *Sherlock* (T03E01).

BETA

A gente seguiu o Reginaldo,
louco aqui da rua. Pelo que deu
pra entender ele mesmo não se
convidou *pro* próprio
aniversário.

CUT TO

CENA 5. EXT. RUA - NOITE

A personagem anda na rua falando sozinha enquanto Beta e seu grupo andam atrás observando.

Nesse caso, assim como nos demais, os eventos observados pelos grupos foram alterados para, ao invés de um corte para a cena que ofereceria uma posição ao leitor-espectador sobre o que ocorreu, as personagens emergissem da própria cena nas quais os boatinhos as rememoram, sendo inserido o seguinte comentário:

BETA

A gente seguiu o Reginaldo,
louco aqui da rua. Pelo que deu
pra entender ele mesmo não se
convidou *pro* próprio
aniversário.

Ao lado deles passa Reginaldo e a câmera o acompanha, em continuidade. A estética de *flashback* ocorre sempre em simultâneo, sendo percebida apenas pelo espectador, como se ocorresse *enquanto narrada*. Começamos com a voz de Beta mudando gradativamente para a voz de Reginaldo, enquanto a mudança de ponto de vista ocorre. A personagem anda na rua falando sozinha, mostrando-o a câmera pelo ponto de vista de Beta e seu grupo, que caminham atrás observando-o.

Essa mudança oferece grande reforço visual à cena, não só para confirmar a estética dos *flashbacks* como, também, diferenciar os relatos dos boatinhos das memórias que, futuramente, seriam observadas pela perspectiva oferecida por Boato.

Uma relevante discussão realizada em grupo, durante a mesa de leitura, ocorreu em torno de uma problemática cena da peça de Simões, na qual Boato oferece um cigarro a seus alunos. Essa cena, que enuncia uma característica do perfil da personagem, foi inicialmente mantida na primeira versão do roteiro, sendo brevemente mencionada na segunda. O principal ponto que levantei ao grupo foi sua necessidade, a qual defendi com a ressalva de que precisaria

ser significativa para o enredo do episódio, não simplesmente uma informação abandonada que não serviria a algum propósito enunciativo. Debateremos sobre as implicações de recepção de tal cena e se esse seria um potencial problema a ser enfrentado por Boato, o que não se sustentou: os próprios alunos reconheceram que, apesar de apresentar um risco à personagem, oferecer um cigarro aos alunos estaria mais ligado a uma prática imoral do que ilegal. Também, por aceitarem, não poderia ser um motivo de chantagem para Boato, tendo em vista que o maior prejudicado seria ele próprio caso alguém – em especial, Clarice – descobrisse. Entretanto, a cena é impactante e organiza muito bem uma primeira impressão de Boato. A saída escolhida foi apresentar uma negativa inicial do grupo, o que indicaria um estranhamento no primeiro contato, acrescentando uma cena na qual ao menos um aluno da turma retomaria essa informação, aceitando a oferta do fajuto professor:

Os alunos começam a se dispersar para ir embora. Fred aproxima-se de Boato.

FRED
(para Boato, fazendo sinal com os dedos)

Agora eu aceito!

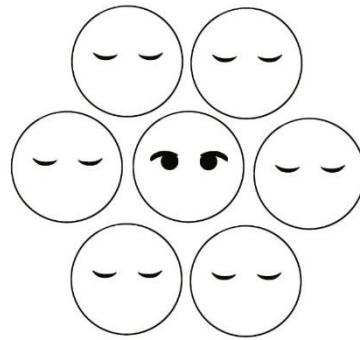
Dessa forma, com o aceite de Fred, que se torna um protegido de Boato, percebemos, de maneira sutil e sem excessos de exibição, que os planos de Boato com seus alunos estão indo bem, contrastando com a cena que se segue, do Sombra o procurando pela Rua da Praia, onde anteriormente Boato e seu grupo de alunos estava.

Esses eventos representam um bom exemplo do que queremos dizer com autoria coletiva: o texto continua possuindo um autor, responsável pela mediação das vozes que se somam a sua própria construção, mas buscamos aplicar um pequeno caso no qual tais vozes seriam evidenciadas. Em outros casos, nos quais o leitor-espectador não tem conhecimento do processo de criação da obra à qual assiste, tais marcas seriam diluídas sob a alcunha de apenas um sujeito, apesar de apontarem para várias subjetividades que se enunciam silenciosamente no produto finalizado. Dessa forma, buscando compreender melhor como a autoria se configura, atentaremos para as perspectivas oferecidas pelos diferentes autores durante o processo de criação; nesse caso, *o texto* seria *um texto* em comparação com sua materialidade – o episódio gravado –, mas nos oferece uma perspectiva total quando observada justamente a escrita criativa e coletiva que o arquitetou.

Certo que o roteiro produzido coletivamente o foi assim feito com a intenção de evidenciar tal coletividade, o que se pode argumentar como imparcial, assim como sua dinâmica é restrita, considerando que não abarca as problemáticas da própria produção audiovisual – é discursivo, em sua textualidade. Porém, seu funcionamento como recurso de pré-produção é deveras útil para compreender as etapas iniciais da construção de seu gênero, especialmente por se tratar de uma obra derivada; *Boato* passa por uma segunda vida, oferecida pela perspectiva não só de um leitor passivo, *inerte*, como também daqueles que, a partir de suas leituras, se reúnem para reanimá-lo. Essa sobrevida que a releitura proporciona não só evoca o texto primeiro como, também, coloca-o sob novo percurso, agregadas novas problemáticas e novos prismas, enunciando muito mais a perspectiva daqueles que a constroem do que o produto de seu trabalho. O *Boato*, contemporâneo, é *a sombra de seu tempo*, como pontuou Giorgio Agamben⁵², mas também é *observado à sombra de seu novo tempo*.

Esses eventos não são restritos e não argumento que sejam *ocultos* no sentido que vistos como *pecado* pelos roteiristas ou diretores, inclusive sendo tema recorrente de entrevistas e *making-of*, mas servem como um faixo de luz sobre a primeira parte da discussão que tentamos iniciar: se são plurais as marcas de autoria, não podem ser, também plurais as perspectivas sobre as quais se observa uma obra audiovisual? Benjamin descreveu, em *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica*, que a dissolução da aura se dava pelo empobrecimento da experiência, cada vez mais distante entre o leitor e a obra que observa, intermediada, inclusive, pelos equipamentos tecnológicos. Mas, ao observarmos a significação pela perspectiva do leitor (e, friso, o leitor-*scriptor*), precisamente, não seria caso de sustentar uma individualidade da leitura? Se cada sujeito, resguardadas suas experiências individuais, adentra um universo ficcional, não carrega consigo as experiências progressas que tem, como indivíduo? Outrora o próprio deslocamento da câmera já foi problemático, assim como o som e o controle remoto representaram mortes para o audiovisual, como lembra o próprio Gaudreault. Agora, pensarmos a pluralidade de autorias envolvidas no processo como elementos de construção de um universo ficcional que se adentra através não mais de uma quarta parede imaginária, sequer necessariamente por um narrador como o conhecemos, relegada a narrativa a estritamente uma perspectiva.

⁵² AGAMBEN, 2009: 62-63.



4 O MEGA OBSERVADOR

Para além da contação e da mostração: a observação

Já destacamos que o que acontece com o meganarrador é que ele não dá conta, em sua totalidade, de todos os agentes narrativos que participam da obra fílmica. Não nos parece que esteja resguardado, entre o mostrador e o montador fílmico, todo o processo criativo do audiovisual. Para isso, seria necessário que a entidade, que é desconstrutivista, não fosse de todo binária; ao invés de um indivíduo presente no processo, personificado pelo diretor ou pelo montador, houvesse uma *função*, a qual ambos – e outros agentes – pudessem fazer parte, dentro da conjuntura da película. Pode ser, assim, que tenhamos uma entidade que congregue a atuação do narrador literário, juntamente com todas as posições possíveis dentro da narrativa fílmica. Uma entidade que se assemelhe à interpretação sobre o *flâneur* a partir de Benjamin.

A *flânerie* por Walter Benjamin

Benjamin realiza, em *A Boêmia*, uma comparação entre o mundo dos conspiradores profissionais que determinaram, segundo Marx, a necessidade da divisão do trabalho exatamente para evitar as conspirações no seio do sistema produtivo capitalista com a ascensão de Napoleão III em cujo império foram aperfeiçoados hábitos conspirativos. Características como “tráfico de segredos” e “ironias impenetráveis” são observadas por Benjamin na obra de Charles Baudelaire, destacando que discutir não é a sua *seara*. “Ele o evita mesmo quando as evidentes contradições em teses que adota sucessivamente exigiriam um debate”⁵³.

⁵³ BENJAMIN, 1989: 10.

A cidade e os elementos que transitam por ela são o foco de Baudelaire. Perpassado pela abordagem fisiológica de vários aspectos da realidade urbana, seus tipos humanos e paisagens contrastantes, Baudelaire transmite uma frase de Guys: “Quem é capaz (...) de se entediar em meio à multidão humana é um imbecil. Um imbecil, repito, e desprezível”⁵⁴. E é o ambiente da rua que se torna moradia para o *flâneur* que,

entre as fachadas dos prédios, sente-se em casa tanto quanto o burguês entre suas quatro paredes (...) Que a vida em toda a sua diversidade (...) só se desenvolva entre os paralelepípedos cinzentos e ante o cinzento pano de fundo do despotismo: eis o pensamento político secreto da escritura de que faziam parte as fisiologias⁵⁵.

As trocas humanas vivenciadas no meio urbano, na sua conjuntura da *cinzenta* rua são elementos que caracterizam a sociologia da cidade grande, segundo Benjamin, destacando-se por uma supremacia da imagem sobre o som – da visão sobre a audição.

De fato, o mais indicado era dar às pessoas uma imagem amistosa das outras. Com isso, as fisiologias teciam, a seu modo, a fantasmagoria da vida parisiense. Seus procedimentos, porém, não podiam levar muito longe. As pessoas se conheciam umas às outras como devedores e credores, como vencedores e fregueses, como patrões e empregados – sobretudo como concorrentes. Despertar-lhes a idéia de que seus parceiros eram tipos inofensivos não parecia a longo prazo auspicioso.(...) Baudelaire perguntava: “O que são os perigos da floresta e da pradaria comparados com os choques e conflitos diários do mundo civilizado? Enlace sua vítima no bulevar ou traspasse sua presa em florestas desconhecidas, não continua sendo o homem, aqui e lá, o mais perfeito de todos os predadores?” Para designar essa vítima, Baudelaire usa a expressão “dupe”; a palavra significa simplório, o que se deixa enganar, e é o oposto do conhecedor da natureza humana. (...) Na verdade, a concorrência exacerbada leva o indivíduo a declarar imperiosamente os seus interesses.⁵⁶

Vários elementos convergem para a interpretação que Benjamin realiza da apreciação de Baudelaire sobre o *flâneur*, pois em “tempos de terror, quando cada qual tem em si algo de conspirador”⁵⁷ há uma valorização da desconfiança, do caráter investigatório do mundo do criminoso, no alerta que evidencia o investigador e substitui a ociosidade por uma atitude de vigília perante o mundo que o circunda, agindo como um observador incógnito, preservado de tudo e de todos e que transita com facilidade em vários cenários urbanos, captando “as coisas em pleno vôo, podendo assim imaginar-se próximo ao artista”⁵⁸.

⁵⁴ Idem: 35.

⁵⁵ Ibidem.

⁵⁶ Idem: 36-37.

⁵⁷ Idem: 38.

⁵⁸ Ibidem.

O romance policial merece uma atenção especial por parte de Benjamin no tocante aos aspectos ligados às influências sofridas por Baudelaire e também da ligação deste com a obra de Poe e o gênero policial que, além da influência, ao mesmo tempo em que atende ao postulado baudelairiano, também se apresenta – enquanto análise - como possibilidade de abordar a própria obra de Baudelaire. “O conteúdo social primitivo do romance policial é a supressão dos vestígios do indivíduo na multidão da cidade grande”⁵⁹. O detetive perde sua esfera de atuação em função da trama desenvolvida e dos enigmas a serem decifrados, essa impossibilidade de ação, esse travamento no curso progressivo dos acontecimentos cria um espaço-tempo vazio que, contraditoriamente a princípio, é pleno de significados, servindo – com alterações – de base ao soneto *A uma passante*: “O soneto não apresenta a multidão como o asilo do criminoso, mas sim como o refúgio do amor que foge ao poeta. Pode-se dizer que não trata da função da massa na existência do burguês, mas na do ser erótico”⁶⁰.

Com base na “estranha esgrima”, Benjamin identifica a seguir o *flâneur* como um autorretrato do poeta, mas não “no grau que se poderia imaginar.”⁶¹, caracterizando um traço importante no poeta: a distração. “As descrições reveladoras da cidade grande não se originam nem de um nem de outro; procedem daqueles que, por assim dizer, atravessam a cidade distraídos, perdidos em pensamentos e preocupações”⁶². A penúria não se restringe aos aspectos materiais, também se revela na sua produção (os estereótipos nos experimentos, a falta de mediação entre as ideias, a agitação entorpecida nos seus traços), nos problemas de composição evidenciados pela crítica e também o estilo de vida boêmia que

contribuiu para desenvolver uma superstição sobre a criação à qual Marx se opõe com uma afirmação válida tanto para o trabalho mental quanto manual. A respeito da primeira frase do Programa de Gotha - “o trabalho é a fonte de toda a riqueza e de toda a cultura”-, Marx nota criticamente: “Os burgueses têm ótimas razões para imputar ao trabalho uma força criadora sobrenatural, pois justamente do condicionamento do trabalho à natureza se segue que o homem desprovido de qualquer outra propriedade além de sua força de trabalho deve ser, em quaisquer condições sociais ou culturais, escravo dos outros homens que se fizeram detentores das condições concretas de trabalho.” Baudelaire possuiu pouco daquilo que é parte das condições materiais do trabalho intelectual: desde a biblioteca até o apartamento, não houve nada a que não tivesse de renunciar durante o transcurso de sua existência instável, tanto dentro quanto fora de Paris.⁶³

⁵⁹ Idem: 41.

⁶⁰ Idem: 42.

⁶¹ Idem: 69.

⁶² Ibidem.

⁶³ Idem: 71.

Assim, Walter Benjamin faz, em seu capítulo *O Flâneur*, uma análise sobre a fisiologia do próprio indivíduo que vaga com sua individualidade entre a multidão, observando cada traço e absorvendo cada vibração daquilo que observa: o *flâneur*. Como descreve Benjamin, “a rua se torna moradia para o *flâneur* que, entre as fachadas dos prédios, sente-se em casa tanto quanto o burguês entre suas quatro paredes”⁶⁴. É nesse ambiente que o *flâneur* transita e marca a sua identidade. O que mais nos interessa na *flânerie* é a reflexão que o *flâneur* faz sobre a sua observação. Enquanto um transeunte apenas caminha na multidão, o *flâneur* o faz de maneira a manter a sua privacidade, pois necessita dessa distância, do espaço. O *flâneur* transita sem ser identificado, afinal, como pontua Benjamin “um homem se torna tanto mais suspeito na massa quanto mais difícil é encontrá-lo”.⁶⁵ O papel desse indivíduo, assim, poderia representar a própria função de uma instância narrativa no audiovisual; algo que está em todos os lugares e, justamente por isso, não conseguimos identificar.

A união das funções narrativas no audiovisual: o *megaobservador*

Temos um complexo de nomenclaturas na análise da narrativa cinematográfica. Como vimos, Gaudreault chamou de *narrador principal* essa entidade a que, dentro da diegese principal, fica encarregada de orientar a narração da película. Mais que isso, muito nos interessa pensar na divisão entre montador e mostrador fílmicos, a partir de uma reflexão específica entre os representantes de peso na construção do que conhecemos do universo ficcional do filme. Mas o mais intrigante é que essa divisão estrutural não nos parece dar conta de outros agentes – mais especificamente, outras funções – delegáveis no processo técnico e criativo da obra cinematográfica. Propomos, então, em uma reflexão que leva em conta a divisão proposta por Gaudreault, mas que tenta entender um pouco mais sobre a presença subjetiva de uma função criada a partir da fragmentação dos papéis narrativos no audiovisual. Uma entidade que, entendendo a importância de agentes envolvidos indiretamente no processo de criação, dentro e fora do *set* de filmagem, delega a eles, também, funções não-binárias – ou seja, um mesmo indivíduo podendo transitar *entre* uma função e outra sem perder sua identidade. A esse papel chamamos *megaobservador*.

Esse paradigma não trata de responder às perguntas feitas por Gaudreault, mas justamente ensaiar sobre aquelas que ele não perguntou. Criar uma síntese, nesse sentido, seria encerrar a

⁶⁴ Idem: 35.

⁶⁵ Idem: 45.

possibilidade de expansão da reflexão, conforme a expansão da técnica. Não se trata, portanto, de um complemento que apara as arestas do meganarrador, mas sim uma compreensão não hermética dessas vozes narrativas. Pontuando a hipótese levantada quando remetemos à *flânerie*, essa entidade (megaobservador) teria um trabalho semelhante ao trabalho do *flâneur* benjaminiano. A função megaobservadora diz respeito à qualidade daquilo que está extradiegeticamente colocado em contato com essa *flânerie* narrativa. Ao invés de termos narrações e narradores, temos observadores que podem ou não compartilhar seus pontos de vista com o leitor-espectador. Consideramos, aqui, a diluição completa das vozes narrativas do audiovisual não mais sob a unificação de um narrador ou autor, mas pela perspectiva múltipla das autorias.

Mesmo podendo ser óbvio ao *flâneur* as características dos transeuntes da cidade, deve ele prestar atenção aos sinais – e os conhecer – para identificá-los. Isso nos serve para pensarmos a função megaobservadora como uma *flânerie com objetivo*, já que a o megaobservador se modifica e, muitas vezes, modifica o outro ao realizar a sua função. Esse papel de observação diz respeito intimamente à possibilidade de se distanciar e se aproximar da própria diegese, de maneira a tocar esse real, de adentrar esse real, como o cirurgião. O megaobservador utiliza das ferramentas que lhe estão à disposição para criar a impressão, para *transportar do real para o ilusório*, tomando por empréstimo a noção de obra de arte para Antonio Candido, a sua matéria prima narrativa. Isso pode significar dizer que o megaobservador é o autor, não propriamente a figura do narrador. A provocação desse texto nasce justamente dessa flexão entre autor e narrador. A falência do narrador, então, não é propriamente a morte do narrador, mas a impossibilidade de pensarmos uma figura central na posição de narrador no audiovisual. São delegações extradiegéticas colocadas intradiegeticamente por um megaobservador. Alguém, melhor dizendo, um conjunto de alguéns que se lançam, lançam seus pontos de vista, suas feições, suas formas e suas entonações para dentro daquilo que, após a montagem, se tornará um novo universo ficcional.

Para o megaobservador, a posição em que se encontra não é de todo invalidada pela não atuação na composição da obra fílmica. Pensemos em um crítico ou um leitor-espectador comum: pessoas que escrevem, teorizam, analisam, *dissecam* um filme, a narrativa, os atores, a música; mas não trabalharam em um *set* de filmagem, como nós, ao escrevermos esse texto. Um megaobservador que analisa a objeto com maior distância, mas que, ainda assim, faz parte do jogo proposto pelo filme. As novelas, por exemplo, levam em conta a opinião pública para decidir com quem determinada personagem deve formar par ou como o vilão deve ser punido.

Podemos assim destacar que haja uma instância ativa no processo de criação da obra fílmica, a *função atuante*, que envolve o trabalho da criação do argumento, da roteirização, direções e trabalhos técnicos não cinematográficos, mas também há o que definimos por *função inerte*, o que mais pode se assemelhar a do leitor-espectador. Não há qualquer conotação negativa ou inferior na atividade inerte do megaobservador, ao contrário. Há, possivelmente, mais trabalho na plenitude da função inerte do que em toda a atividade do atuante, visto que existe uma unidade visível na primeira que acaba sendo dissolvida completamente na segunda. O trabalho do inerte é solitário, embora não precise ser isolado. Em contrapartida, a função atuante é de todo cooperativa; não podemos entender o filme sem entender a unidade completa dos atuantes do processo, que não trabalham sozinhos, ainda que possam ser solitários na execução da atividade propriamente dita. O texto presente no roteiro, representado pelos atores, ganha forma de acordo com a forma do ator, que interpreta com seu próprio corpo. O ator, nesse sentido, apesar da direção determinar o resultado esperado, é responsável pela materialização da personagem. Partindo desse princípio, podemos assumir que o ator enquanto megaobservador se lança para dentro da diegese pontualmente, de maneira a não termos como dissociar ator de personagem. Pelas palavras de Paulo Emilio Salles Gomes, “no teatro o ator passa e o personagem permanece, ao passo que no cinema sucede exatamente o inverso.”⁶⁶ Mais do que isso, outro ator produziria outra personagem que não aquela.

Quando McFarlane se refere a *adaptation proper*⁶⁷, parece que o trabalho de *objetivar* as lacunas subjetivas do romance seria um trabalho engenhoso justamente por demandar uma saída criativa de quem dirige o filme. Uma necessidade do uso das funções inerte e atuante. Claro que todo processo de *criação* é um processo *criativo*. Porém é sensato refletir sobre o processo de transição da ideia: a câmera apenas capta o subjetivo do diretor, sendo assim, o processo significativo da adaptação seria uma *ressubjetivação* dos elementos subjetivados no romance, ao invés de uma objetivação. Entendemos que a objetivação, nesse caso, refere-se ao processo técnico de transformar, pelo trabalho da objetiva (lente), o roteiro em obra fílmica. Todavia, cabe a atenção do que a palavra objetivar implica; o Cinema como explicitação, sem espaço para subjetividade do leitor-espectador.

A ação do megaobservador é, antes de tudo, uma ação de conjuntas intersubjetividades. Em específico, o empréstimo da proposta habermasiana nos cabe, aqui, para entendermos que a linguagem audiovisual é um produto da intersubjetividade, da quebra do individualismo

⁶⁶ GOMES, 2014: 114 In.: CANDIDO [et. al.], 2014.

⁶⁷ MCFARLANE, 1996.

absoluto da criação, pelo qual cada megaobservador tem, em si, o trabalho de contribuir para a criação do todo, na ligação/união de suas subjetividades. Ao entendermos que as ferramentas fílmicas são operadas/programadas por indivíduos, conseguimos enxergar que desde a idealização à execução de uma atividade é carregada da união intersubjetiva. Não é a câmera que narra, não é a câmera de observa, mas é *pela câmera* que nos tornamos observadores. Nesse sentido, não somos apenas mediados pelo diretor a respeito de *como* devemos ver e pelo montador de *o que* devemos ver, mas pelo conjunto de subjetividades que nos comunica *por qual motivo e sob quais circunstâncias* devemos tocar esse plano ficcional. Mais que isso: em quais planos ficcionais devemos nos colocar. Como veremos em alguns exemplos do nosso pequeno inventário, cada personagem pode nos oferecer uma observação privilegiada do plano narrativo em que se encontra; pode ser que todas as personagens se encontrem no mesmo, mas pode também que alguma delas apresente para o leitor-espectador um pedaço de informação único, um fragmento de seu pensamento, uma introspecção, um close em um objeto que passaria despercebido pelo mais ferrenho observador. Por isso a aproximação com a tarefa da *flânerie*, pois a narração/observação do audiovisual diz muito sobre ausências, mais do que sobre presenças. É preciso certa distância para a reflexão.

Diferentemente do *flâneur*, o megaobservador não é uma pessoa, tampouco carrega consigo um papel bem definido; todo e qualquer mecanismo fílmico é operado por um indivíduo e é esse sujeito que resguarda em si a capacidade de flexionar-se entre uma função e outra, aí sim, de acordo com seu papel. Um diretor de fotografia pode nos fazer transitar entre as estéticas realista e formativa em uma mesma obra (mesmo que nós não saibamos que tais correntes existem) tendo ele, portanto, refletido sobre a intencionalidade da técnica. Mas ele desempenha seu papel de diretor em uma função atuante, pois constrói a obra, colocando sua experiência como espectador ao visualizar o ponto de vista da sua câmera. Assim, não há uma única pessoa que seja uma função megaobservadora, mas justamente o contrário: é essa maleabilidade da função que permite a um espectador compreender o universo cinematográfico da obra sem conhecer sua face fílmica; por assim dizer, um indivíduo que se empenhe tecnicamente (ou seja, tenha sua função atuante) na construção de uma obra cinematográfica pode também fazê-lo sem refletir sobre o ato.

A plena função megaobservadora, dessa forma, não está ligada essencialmente ao trabalho manual, mas também no empenho reflexivo sobre o trabalho que se faz. Um diretor geral, por exemplo, precisa efetuar sua leitura como megaobservador inerte para que possa desempenhar com êxito sua função atuante, pois demanda desse processo de reflexão e atenção muito mais a

idealização do que a projeção em si. O ator empenha sua leitura, em uma obra cinematográfica adaptada, da personagem que representa, exemplificando um claro caso em que o indivíduo carrega consigo primeiro a reflexão, em sua função inerte e, após isso, ao atuar frente à câmera, traduz sua leitura para (micro) expressões faciais, gestos corporais, tonalidade de voz, enfim, imprime de forma atuante sua própria personagem. Obviamente essa representação envolve o trabalho coletivo, de preparadores de elenco, da direção geral e de fotografia, mas em alto é unicamente o ator que traz, por intermédio do seu próprio corpo, o perfil da personagem, como dissemos há pouco.

Função atuante

O trabalho de realização está diretamente ligado a uma função atuante. Na pré-produção e na produção, tudo o que pode agregar, de alguma forma, conteúdo à construção da obra se deve ao trabalho da função atuante de um megaobservador. Nesse caso, podem ser considerados os trabalhos não só do diretor geral, mas de todos os indivíduos do grupo – diretor(es) de fotografia, *casting*, etc. A partir da posição atuante, o megaobservador consegue se inserir, ainda que de maneira extradiegética, na narrativa. Ao refletirmos sobre a constituição da obra, percebemos todos eles como peças-chave do processo narratológico, a tal ponto de conseguirmos definir (enquanto megaobservadores inertes) a identidade de cada um dos agentes no produto final.

É através do empenho construtivo que se obtém a viabilidade física da obra. Nesse processo, envolvem-se todos os agentes fílmicos. Pode-se pensar, portanto, que haja uma escala hierárquica não-binária, que varia de acordo com a intensidade de atuação do agente no processo construtivo da obra. Essa escala pode indicar se a função está sendo exercida mais próxima ou mais distante do centro construtivo, sem que se coloque, aqui, juízo de valor em cada uma delas. Assim sendo, é errôneo delimitar a função a um só agente, como se alguém pudesse personificá-la, já que em determinado momento um mesmo agente pode incorporar em sua prática uma ou outra função, de maneira mais ou menos intensa.

Esse indicador de proximidade do centro construtivo pode ser utilizado, também, pra outra importante divisão dentro da função atuante. Existem, em torno do núcleo atuante, atividades de empenho *técnico* e *criativo*, de maneira alguma excludentes entre si. É inegável que algumas tarefas são mais práticas, como preparação de equipamentos e preparação bruta de cenários, por

exemplo, ao passo que outras são voltadas à criação artística da obra, inclusive dos componentes físicos da instância fílmica.

Função inerte

Primeiramente, deixemos claro o conceito da palavra *inerte*. Para a física, o corpo inerte é aquele que não tem movimento próprio, permanecendo em repouso (assim como em movimento) se não acometido por força alheia. Essa inatividade da palavra inerte é o que tanto nos serve para pensarmos uma *posição reflexiva*, em qualquer instância (pré-produção, produção ou pós-produção) que não interfira na construção da obra. O inerte aqui, portanto, está restritamente relacionado com a ausência de movimento, de atuação por parte do indivíduo com relação à construção ativa da obra com que faz relação. Nesse sentido, o indivíduo que exerce o seu papel inerte pode estar dentro do *set* de filmagem, mas não deixará de ser inerte até que interfira na constituição técnica ou criativa dessa obra. Dificilmente haverá função inerte zero em todo o processo de produção. Ainda retomando à *flânerie*, o posicionamento inerte do megaobservador é, sem dúvida, o que mais se aproxima da tarefa desse indivíduo. O *flâneur* observa e classifica os transeuntes, assim como o leitor-espectador qualificado, por exemplo, analisa uma obra audiovisual e compreende cada um dos elementos e suas intencionalidades.

Cabe ressaltar em definitivo que, para o megaobservador, não há posição estanque para suas funções. Por não se tratar de uma pessoa e sim de um papel, as posições atuante e inerte podem ser exercidas em consonância, bem como com em graus mais ou menos próximos do centro construtivo; essa escala vale também para o inerte, já que nessa função o indivíduo pode ter maior ou menor impacto na construção da obra.

3.4 Micro e macro observadores

Resultante das funções dos megaobservadores haverá, portanto, a materialização da narrativa. Em consequência a essa criação de imagens das representações dos atores, temos a criação de uma personagem. Enquanto pessoa narrativa, desempenhando o compartilhamento de seu ponto de vista do universo ficcional, essa persona ocupa a posição de microobservadora, revelando intradiegeticamente aquilo que foi arranjado anteriormente, extradiegeticamente. Podemos dizer, portanto, que a existência de um micro e um macroobservador, é a materialidade diegética dos agentes que outrora operavam fora da diegese; a união de uma personagem com

um observador/narrador. Podemos observar um filme por diversos agentes: câmera subjetiva (olhar de um microobservador) ou um *travelling* (olhar do megaobservador), por exemplo. Mas também é possível observar a mudança de nível do relato: uma personagem que, de repente, olha para a câmera e quebra a quarta-parede está atravessando o plano narrativo em que se encontra e mudando sua posição de microobservador para macroobservador, sem deixar de ser a mesma personagem. O macroobservador, exposição mais latente do ator, tem, em certo nível, ciência de sua condição ficcional, ao passo que quebrando totalmente a quarta parede deixa mais latente sua posição de megaobservador. É possível, assim, que o macroobservador possa compreender totalmente (ciente) ou parcialmente (semi-ciente) a sua existência ficcional.

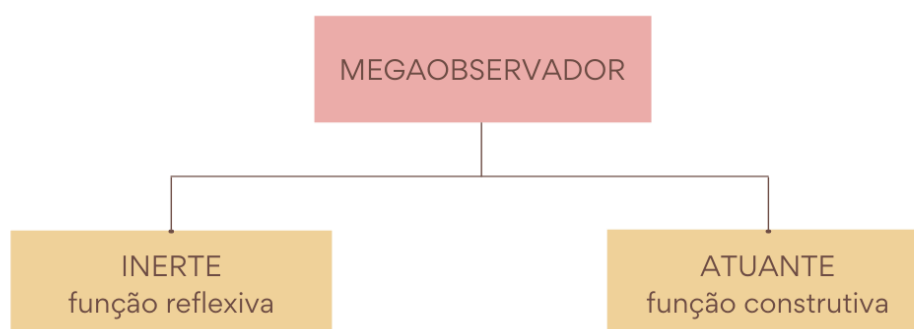


Figura 5 - Divisão do megaobservador. Fonte: do autor.

Um bom exemplo dessa *flânerie* narrativa é *House of Cards* (2012-2018). Frank Underwood ocupa duas posições observadoras diferentes, a princípio: (1) personagens ao seu redor como narratários e (2) a câmera como narratário ausente. Para quebrar a quarta parede e revelar algo a mais que não pode ser dito diante do restante das personagens, Frank precisa mudar de plano narrativo, ou seja, ingressar em outro universo ficcional do qual apenas ele faz parte, como um espaço introspectivo. A situação muda quando, após quatro temporadas, Frank olha Claire nos olhos e ambos olham na direção da câmera. Nesse momento, aprendemos que Claire também compartilha da habilidade de criar esse outro espaço, esse terceiro espaço. Como ambos realizam individualmente essa tarefa, preterimos que façam parte de espaços diferentes, que poderão ou não se cruzar. Essa exemplificação serve para pontuar que a escolha por utilizar essa ferramenta narrativa não é apenas do diretor; a versão anterior de *House of Cards* (1990) também a utilizou. Estão envolvidos nesse processo criativo o diretor, David Fincher, mas também o autor da versão literária, Michael Dobbs, o diretor da versão britânica da série, Paul Seed, e o criador da versão atual, Beau Willimon, para além dos intérpretes, Kevin Space e

Robin Wright. Todos megaobservadores colocando um pouco de suas subjetividades na construção do Francis e Claire Underwood, enquanto macroobservadores.

Na presença objetiva de elementos narrativos intradieéticos, o comportamento dos megaobservadores inerte e atuante são igualmente objetivos: a ação reflexiva, de qualquer natureza, representa a impressão subjetiva inerte enquanto a atuação está ligada ao trabalho construtivo, de internalizar na narrativa aquilo que é dado pela reflexão ou pela participação técnica. Entretanto, é nos limites do interno e externo da narrativa que a análise fica mais interessante: quando não percebemos a delimitação dos planos narrativos ou das nuances que caracterizam a performance do ator, as escolhas de roteiro, direção e edição, os fatores de textualidade, as quebras da quarta-parede, as vozes narrativas que guiam, recortam e comentam a obra, nesses casos, dentre tantos, estamos diante de empasses que não eram comportados senão pela rígida e extradiegética divisão entre *mostrador* e *montador* fílmicos.

As funções inerte e atuante dos megaobservadores são, por questão prática, extradiegéticas. Porém, seu resultado, uma vez sobrevivente aos cortes e enquadramentos – estar dentro da moldura –, materializa-se intradiegeticamente de uma forma ou outra; ao assistirmos a uma obra audiovisual, tudo que está posto em *frames* sequenciados é aceito, senão como ficcional por excelência, ao menos ficcionalizado em prol da narrativa. Mesmo um documentário, com imagens que compreendemos como reais, ao passar por roteirização, direção, corte e edição, torna-se ficção. Milla Jovovich, atriz que interpreta Dra. Abigail Tyler em *Contatos de quarto grau* (2009), película de terror dirigida por Olatunde Osunsanmi, adverte o leitor-espectador logo ao início do filme sobre a veracidade das fitas exibidas ao decorrer do longa; esse aviso, entretanto, já se trata de roteirização orquestrada, e, ironicamente, Milla interpreta a si mesma para iludir e causar mais impacto à obra; *interpreta*, mas não *fala por si*, pois se trata de elemento roteirizado. Esse jogo entre o que é interno e o que é externo à narrativa demonstra o desdobramento das funções atuante e inerte do megaobservador: se como inertes precisamos renunciar à descrença para adentrar o universo ficcional, e somos autores do sentido ao passo que assinamos este acordo ou não, negar o convite ou a insinuação dessa passagem de planos seria igualmente negar a *consistência* de outra autoria que não a nossa – em outras palavras, apagar o sujeito. Por outro lado, nos limites da moldura dos quadros ficcionais, tudo que se prostra é igualmente fictício ou ficcionalizado: os megaobservadores que atuam carregam sua subjetividade, seu rosto ou voz, mas transformam os limites entre ator e persona em uma transição que ocorre em um outro espaço que não apenas o da face ou da máscara; entre o inconsciente e a psiquê.

A decisão pelo repertório de apoio perpassa, portanto, questões práticas, relativas ao gênero adjetivo das obras selecionadas, mas também pela presença pontual de tais elementos caros que se aproximam – e se fazem presentes, por contato – não só do processo de criação do RPG como dos tratamentos dados ao roteiro adaptado de *O Boato*. *The Office* (EUA), *Modern Family* e *Family Guy* e são seriados televisivos estadunidenses produzidos no estilo *half-hour comedy*, enquanto *Toma lá dá cá* tem em média 45 minutos por episódio, duração típica da televisão brasileira. Todas elas possuem diversos pontos de contato em suas narrativas, além da estrutura: sensibilidade à presença da câmera, discursos que remetem ao exterior da obra, quando não da sua própria construção, grandes quadros de roteiristas, presença significativa de atores na construção de suas personagens e, em alguns casos, a presença de uma voz narrativa que apresenta, guia, comenta, aponta ou julga os acontecimentos mostrados em suas cenas. Todas essas características não são, de certo, particulares e específicas desse recorte de obras, mas, somadas a outras menções pontuais e correlações diversas a encargo do leitor, oferecem um vislumbre das possíveis inferências resultantes da leitura pela perspectiva da megaobservação. Também nos possibilita um momento oportuno na criação desta tese: possivelmente o momento derradeiro no qual o pesquisador apresenta-se enquanto megaobservador inerte, senão de seu próprio texto, o que nos parece impossível, ao menos – pela crítica –, das obras que pretende tocar e evocar, ainda que revelando o truque de magia.

O megaobservador inerte é como um fantasma; um espectro que, sem a materialidade de sua função atuante, mesmo que possua braços e pernas e possa transitar por entre os espaços e perpassar inclusive as paredes físicas e imaginárias entre os planos narrativos, não pode constituir forma e possuir voz, fazendo-se ver e ouvir. A função inerte, sem a catalização do corpo, sem seu projetor, não esbarra ou conserta, não erra, desfaz ou propõe; o que não significa que não o *pretenda*. Nesse jogo, a função atuante pode se manifestar como a concretude da reflexão inerte, mas também como a quimera formada pelas partes daqueles sujeitos que se manifestam ausentes em uníssono com quem os represente: o roteirista chefe ou o diretor geral, por exemplo. Autores, sem dúvida, mas que fazem ecoar em suas vozes, a cadência de outros sujeitos outrora inertes, direta ou indiretamente, na composição da obra que constroem.

Afirmar que a personagem tem ciência de sua condição enquanto tal é problemático, de fato, pela persona, ficcional, não possuir psiquê, estando condicionada às ações determinadas pelos seus autores (megaobservadores inertes e atuantes). Mas, na atuação, a ciência extradiegética do ator pode perpassar o plano narrativo, em função de efeitos de sentido diversos: humor, metalinguagem, estratégias de retomada, válvulas de escape ou mesmo por se

(con)fundirem muitas vezes os eventos reais e os retratados em cena, por exemplo. Tratem, na sequência, desses e outros casos.

Marcas de metalinguagem, quebra da quarta parede e mudanças de plano narrativo

The Office (NBC, 2005-2013), série americana adaptada por Greg Daniels da obra televisiva britânica homônima criada por Ricky Gervais, apresenta o dia a dia de uma empresa de produtos para escritório, filmada sob a ótica de um *mockumentary* (pseudodocumentário). Desde o primeiro episódio somos apresentados à narrativa através da perspectiva de uma câmera que transita entre espaços públicos e privados na vida das personagens que orbitam a história: funcionários da *Dunder Mifflin Paper Company*. Não só os diálogos, como muitas informações e intromissões em formato de bastidores são apresentados ao leitor-espectador através da quebra da quarta-parede. Apenas na nona e última temporada do *show*, descobrimos que as personagens de fato percebem a presença dessa câmera, justificada como a gravação de uma série documental que tem por tema seu cotidiano de trabalho e relações pessoais *nele* ou *por ele* geradas. Destacaremos três episódios dessa temporada nos quais a relação entre os planos narrativos se estreita e a metalinguagem é manipulada em prol do encerramento da narrativa.

***Junior Salesman* (T09E13)**

A justificativa da presença da câmera, apresentada no primeiro episódio da série, é ratificada quando, nesse episódio, Brian, operador de áudio do documentário *The Office* (obra dentro da obra), aparece em cena. O leitor-espectador é novamente lembrado de que há uma equipe de gravação circulando pelos ambientes arquitetados e que há outra instância narrativa paralela aos limites ficcionais da obra à qual está assistindo. Esse momento é oportunizado em razão de um desentendimento entre as personagens Pam Beesly (Jenna Fischer) e Jim Halpert (John Krasinski), seu esposo. Brian surge como uma personagem de suporte emocional para Pam, gradativamente sendo reintroduzida como um observador intradieético (microobservador) que cultiva por Pam um interesse amoroso, fruto de anos de convívio fomentado por esse contato por trás das câmeras. Brian se mostra, enquanto construto ficcional, como a personificação do próprio leitor-espectador; somos convidados a observar quem costumava observar, revelando a perspectiva intradieética de um microobservador que reforça

a pretensão da realidade dessa obra – e desperta, de certa forma, as demais personagens adormecidas dentro do documentário.

Promos (T09E19)

Durante esse episódio, há a primeira menção à série documental *The Office*, introduzida através de *trailers* promocionais assistidos pelas personagens. O mais interessante aspecto desse episódio, além de ser o segundo momento da última temporada que retoma o despertar das personagens e do próprio leitor-espectador para a existência pretensiosamente factual de um documentário, antevendo a finalização de um diretamente ligada ao término do outro (pseudodocumentário), é uma sentença proferida pela personagem Kevin Malone (Brian Baumgartner): “Isso é um documentário? Achei que éramos como amostras em um zoológico humano”⁶⁸. Com essa frase, Kevin, em uma das intromissões corriqueiras da série, através das quais as personagens individualmente falam com a câmera, demonstra que sabia da existência das câmeras o tempo todo, comparando o trânsito e os diálogos diretos com o leitor-espectador como, de fato, uma espécie de zoológico humano; as personagens, nesse sentido, acostumadas com a presença desse megaobservador (representado pelo operador de câmera, ou mesmo pelo próprio espectador ficcional do documentário homônimo produzido dentro da série), *esqueciam-se* de sua existência.

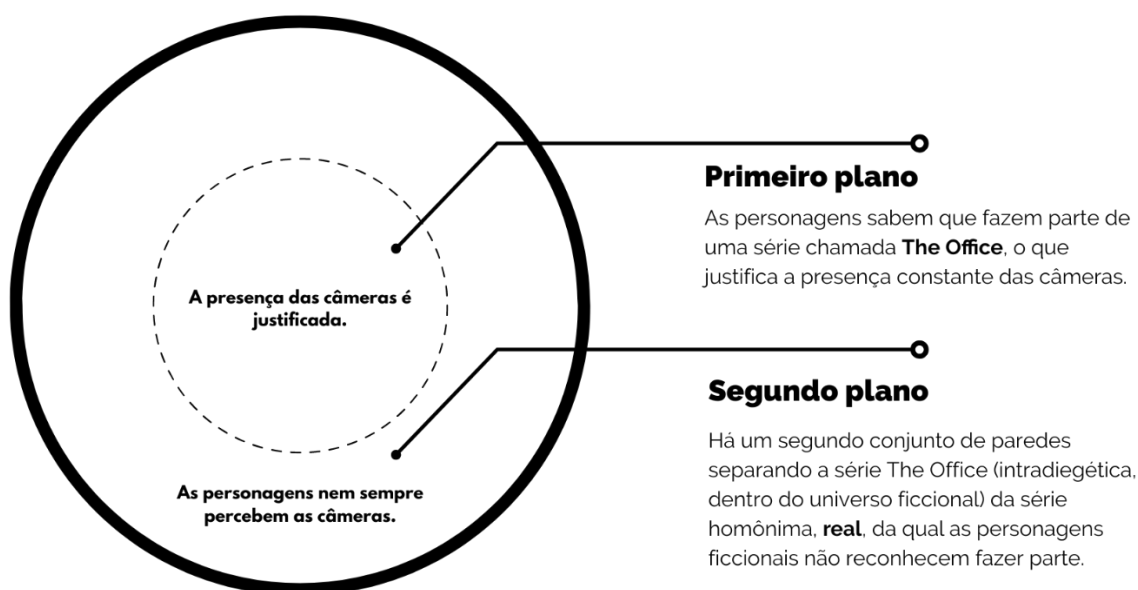


Figura 6 - Divisão dos planos narrativos. Fonte: do autor, 2022.

⁶⁸ *The Office* (T9E19). 00:04:23. Legenda do original “This is a documentary? Ohh. I Always thought we were, like, specimens in a human zoo”.

Tal arranjo de planos narrativos, marcados pela supressão da evidência do documentário por nove temporadas, é evidenciada pela surpresa negativa das personagens, que não sabiam da presença das câmeras em seus momentos privados. O que nós, como leitores-espectadores do pseudodocumentário víamos era, em grande parte, para as personagens, secreto; o empréstimo do ponto de vista, assim, do espectador do documentário que seria lançado, extrapola a compreensão do limite entre o público e o particular das personagens, que, pela primeira vez, tomam conhecimento – ainda dentro do universo ficcional – de uma das paredes que, antes, não se precisava desvendar. Novamente, a construção em camadas dessa narrativa se mostra pertinente à discussão, tendo em vista que somos *flâneurs* transitando pelos espaços da obra, representados pela perspectiva intradieética de um novo e nomeado microobservador: tudo a que assistimos é, em última instância, como o recorte daquilo a que, em breve, esse espectador também assistirá.

Finale – Part 2 (T09E27)

De todas as transições intra e extradiegética da obra, esta talvez seja a mais pertinente à discussão sobre a existência de megaobservadores: A equipe de *The Office* (da série, mas pretendendo ser do documentário) aparece para uma foto de despedida, coincidindo com o encerramento da série. Nesse momento, a personagem Pam chama o grupo para um registro do último encontro, em frente ao mural que pintou no armazém da *Dunder Mifflin*; ao perceber o grande número de pessoas que se intrometeram, profere a seguinte sentença:

“I kind of ment just everybody **from the office**”.⁶⁹

Trazemos, aqui, a frase original em inglês por uma questão semântica relacionada ao duplo sentido que a expressão *the office* causa na frase dita por Pam: ao passo que, no primeiro plano narrativo, significa *do escritório*, em tradução livre, referindo-se aos colegas da ficcional *Dunder Mifflin*, em segundo plano faz alusão a todos os integrantes da equipe da série *The Office*. Prova dessa referência é a aparição, ao lado de Pam, do diretor da série, Greg Daniels, em presença de figuras como Veda Semarne, roteirista-chefe, e Howard Klein, produtor executivo, dentre outros membros da equipe de produção da *sitcom*. Teríamos, portanto, em uma mesma frase, a máscara vestida por Jenna Fischer, interpretando Pam, dizendo “Eu meio

⁶⁹ *The Office* (T09E27). 00:11:23. Grifo nosso.

que me referi apenas ao pessoal do escritório” e esse entrelugar formado pela folga entre a máscara e o rosto da atriz, semi-ciente da sua condição ficcional, macroobservadora, dizendo “Eu meio que me referi apenas ao pessoal de *The Office*”, justificando a permanência da equipe de produção da série ficcional.

Outra obra que apresenta esse fenômeno é *Toma lá dá cá* (Rede Globo, 2007-2009), série brasileira que acompanha as aventuras de moradores de um mesmo condomínio, o *Jambalaya Ocean Drive*. Em seu capítulo intitulado *A tal da metalinguagem*⁷⁰, as personagens participam da gravação de uma novela fictícia denominada *A chama de Tupã*, pela também ficcional TV *Jambalaya*. Mário Jorge, interpretado por Miguel Falabella – diretor da série –, contracena com Deise (Norma Bengell), no papel de Amanauci na *trama por dentro da trama*. A personagem então diz: “Diga logo o que quer, Amanauci. Você certamente roubou esse figurino do acervo do Sai de Baixo”, mencionando a semelhança entre a caracterização da personagem interpretada por Norma com a de Cassandra, interpretada por Aracy Balabanian em *Sai de Baixo*, série da Rede Globo exibida entre 1996 e 2002 – com episódios especiais lançados em 2013 –, da qual Falabella também fez parte como ator no papel de Caco Antibes. Ambas marcam, no Brasil, a presença de *sitcons* na televisão aberta, gravadas com plateia ao vivo, sendo *Sai de Baixo* produzida em formato de teleteatro, encenada no palco do *Procópio Ferreira* em São Paulo, na presença de câmeras.

Trata-se de um dos diversos exemplos dessa série, marcada também por *merchandisings* explícitos, improvisos incorporados e menções metaficcionais; no episódio *Darwin se esquivou*⁷¹, por exemplo, após uma longa fala da personagem Bozena, interpretada por Alessandra Maestrini, Mário Jorge – ou Miguel Falabella, não sabemos –, diz não acreditar que ela tenha conseguido decorar todo aquele texto, carregado de nomes típicos do sudoeste paranaense. Bozena – ou Alessandra Maestrini, não sabemos –, responde: “Pro senhor ver o tipo de coisa que eu sou obrigada a decorar pro programa”. Nesse momento, fundem-se Mário Jorge e Falabella, Bozena e Maestrini, em um entrelugar formado oportunamente pelo deslocamento entre persona e ator, evidenciando o caráter inerte e atuante dos megaobservadores, enquanto arquitetos desse espetáculo do qual fazemos parte através da oferta de suas perspectivas.

Em ambos os casos, quer seja pela quebra explícita da quarta-parede ou pela referência a elementos externos da narrativa, as obras reforçam a existência de uma instância pela qual a

⁷⁰ *Toma lá dá cá* (T03E10). 00:26:10.

⁷¹ *Toma lá dá cá* (T03E29). 00:22:05.

ficção e os elementos intradieгéticos apresentados são, senão confundidos pela inserção de elementos externos à narrativa, deliberadamente colocados para causar esse efeito. Além disso, a transição entre planos narrativos – ou de véus que dividem universos ficcionais e o universo que costumamos chamar de *real* – ocorre por estar o ator de tal forma engendrado a sua personagem que a nossa própria percepção de sua separação se torna turva; a transparência entre as paredes é, ao mesmo tempo, evidente e mascarada, verdadeira e dissimulada. A persona não sabe que faz parte de uma narrativa ficcional, por não possuir mente, mas o resultado de sua união com a atuação do ator oferece a ela uma roupagem que só é possível tanto pela divisão entre os planos, que misturam elementos internos à narrativa e externos nela assimilados, quanto pela aceitação das subjetividades que compõem a autoria coletiva do efeito; quer seja roteirizado ou espontâneo, esse efeito nos coloca, enquanto megaobservadores inertes, em diferentes pontos de observação, dentro e fora de todos os planos narrativos: lembramos que Bozena na verdade é parte Maestrini e que teve de decorar um longo texto, realizamos a catarse, e retornamos à farsa arquitetada esquecendo novamente de sua divisão. Em outras palavras, damos um passo para trás e enxergamos a moldura do quadro, que em nenhum momento deixou de estar, e tornamos a negligenciá-la em prol da assinatura do acordo ficcional.

No audiovisual, o vínculo entre personagem e ator é indissociável, tendo em vista o empréstimo do corpo para a mimetização da persona. Por vezes, questões práticas alteram ou inserem-se na narrativa, justamente pela impossibilidade de se desvincular a pessoa e a máscara que veste. Observando esse aspecto, a série *Modern Family* (ABC, 2009-2020) apresenta uma perspectiva interessante para exemplificar tal acontecimento: em seu episódio piloto, a atriz escolhida para interpretar a Claire Dunphy, Julien Bowen, estava grávida de gêmeos. Sua persona, entretanto, não o estava. A matriarca desse que compõem um dos três núcleos da família Pritchett, observada sob a pretensa justificativa de um documentário familiar ao qual ninguém assistirá, passa o primeiro episódio inteiro escondendo a barriga atrás de algum objeto – a porta da geladeira, um cesto de roupas ou mesmo por almofadas. Esse fato não seria tão relevante senão pela retomada desse elemento 10 anos depois, no episódio *The last Thanksgiving*⁷², quando a própria Claire pergunta a Gloria Pritchett, nova esposa de seu pai, o motivo de estar carregando um cesto de roupas: “Gloria, você lava roupas? Ou está escondendo uma gravidez?”. Qualquer leitor-espectador que não conheça a história por trás do primeiro episódio poderia compreender a piada feita por Claire, mas há uma camada ficcional que se cria quando, nesse lugar entre a máscara e a atriz, há o reconhecimento da ficcionalidade da obra:

⁷² *O último dia de Ação de Graças*, em tradução livre. *Modern Family* (T11E07).

estabelece-se um novo vínculo entre a realidade (materializada pela circunstância desse recurso adotado pela produção para esconder a gravidez de Julien no piloto da série) e a ironia fina deixada ao megaobservador inerte às margens da obra, despreziosamente, lembrando-o disso através do que se convencionou chamar de *easter egg* (*mensagem secreta*, em tradução livre).

Modern Family, que é apresentada sob a ótica de uma câmera que acompanha as desventuras dos núcleos dessa grande família, nem sempre parece justificar sua presença. Por vezes, as personagens olham para a câmera como se reconhecendo sua presença, mas em outras vezes de forma como se estivessem sozinhos. As intromissões em quebra da quarta parede, nesse *sitcom*, parecem não revelar a existência de uma equipe de gravações nos ambientes transitados pelas personagens, como em *The Office*, mas sim interpolarem a espontaneidade com momentos simulados, como se a representação de suas memórias fosse dada por esses momentos frente à câmera: quer seja pelas entrevistas nas quais fornecem *insights* de sua perspectiva ao público, quer seja pelos olhares discretos ao seu observador.

Há, ainda, outros momentos de *Modern Family* que circunda a problemática da autoria e da visibilidade entre as camadas narrativas e cuja abordagem é pertinente: a frase recorrente de Phil Dunphy (Ty Burrell), esposo de Claire, que periodicamente tropeça em um degrau frouxo da escada de casa, mencionando que *precisa consertá-lo*. Durante o especial de encerramento denominado *A modern farewell*, Kate Riccio, supervisora de produção, diz que não se sabe ao certo como a frase “preciso consertar esse degrau” entrou na trama, acreditando que se trate de um improviso de Ty ao tropeçar de fato na escada durante a gravação da primeira temporada. Esse elemento é carregado durante todas as 11 temporadas da série, culminando em um episódio⁷³ dedicado, finalmente, a seu conserto. De fato, apesar de hipoteticamente tratar-se de um improviso do ator, a decisão por mantê-lo foi do diretor. Porém, a marca de autoria de Ty, sobressaindo-se ao contratempo de errar o degrau ao subir a escada, alterou o rumo do programa diretamente. Em outras palavras, a rápida resposta criativa do ator, enquanto megaobservador inerte, acabou imprimindo uma nova característica à caracterização de Phil, através de sua atuação. Esse elemento, por sua vez, até então extradiegético, acaba por adentrar o plano ficcional e estabelecer-se como interno à narrativa, contribuindo para uma visão mais ampla sobre autoria, significação e observação. Não se trata, novamente, de perguntar quem estava *falando* naquele momento, Ty ou Phil, mas de perceber a oscilação vantajosa entre ambas, inclusive, no oferecimento de outra perspectiva, outro ponto de vista, na composição da cena: mais uma vez, o entrelugar através do qual percebe-se o macroobservador semi-ciente.

⁷³ “*Baby steps*”. *Modern Family* (T11E15).

Outro ponto interessante de se observar as obras audiovisuais pela perspectiva do megaobservador é compreender como o empréstimo de perspectiva funciona mesmo quando não há uma câmera e um *set* de gravações. Construtos audiovisuais baseados em animação também corroboram e enriquecem a discussão desse paradigma, apresentando a abertura de outro conjunto de dificuldades – e, portanto, de soluções aos desafios por elas estabelecidos – no que se refere ao empréstimo da voz e ao empenho criativo de não só imaginar como se darão os cenários e personagens como construí-los do zero a partir dessa imaginação. Nesse sentido, *Family Guy* (Fox, 1999-2002, 2005-) é um excelente exemplo: a série, que está em sua 21ª temporada, tem por protagonista Peter Griffin, um *homem de família* (tradução possível do título da obra, chamada no Brasil de *Uma Família da Pesada*) que representa aspectos caricatos da cultura estadunidense. O feito mais curioso e interessante dessa série é o de uma mesma pessoa interpretar (e dar voz) a mais de uma personagem, como é o caso de Seth McFarlane, criador e roteirista da série, que dubla o patriarca da família, Peter Griffin, seu filho, Stewie Griffin, seu cachorro, Brian Griffin, um de seus melhores amigos, Glenn Quagmire, bem como diversas outras personagens secundárias que periodicamente aparecem nos seus quase 400 episódios. Essa relação de um mesmo ator representar mais de uma personagem em uma obra não é exclusividade de *Family Guy*, mas um aspecto relevante dessa ocorrência está justamente nos limites entre o ficcional e o não ficcional, à medida que a série flerta com desdobramentos metaficcionais: os diversos cancelamentos que o programa teve ao longo dos anos, as críticas ao próprio estúdio (Fox), as reclamações quando às interferências da FCC (*Comissão Federal de Comunicações*, em português), os cortes no orçamento, a rivalidade e empréstimo dOs *Simpsons*, comentários sobre o fracasso de sua *spin-off*, *The Cleveland Show* e, mais objetivamente, o seu próprio processo criativo.

Sobre o aspecto da megaobservação em *Family Guy*, é curioso como, em virtude da sua construção se dar em desenho animado, os limites entre o que é aceitável ou não no acordo ficcional serem ainda mais flexíveis, tanto no que se refere à verossimilhança associada às leis da física, ao comportamento humano, à caracterização das personagens ou mesmo de questões simples, como uma personagem sofrer acidentes terríveis e chegar ao final do episódio intacta. Porém, talvez seja, potencialmente nessa liberdade, que as perspectivas dos macroobservadores se tornam tão latentes na série: observemos o caso do episódio *Meg and Quagmire*⁷⁴, no qual a filha de Peter, Meg Griffin (dublada por Mila Kunis), recém completados seus 18 anos, decide fugir com um dos melhores amigos de seu pai, Glenn. Enquanto os persegue, Peter e sua esposa

⁷⁴ *Family Guy* (T10E10).

Lois ficam presos no trânsito e se perguntam o que o estaria causando. Peter, então, constata o problema: *ainda não foi desenhado*. Peter pede ao *peçoal lá de cima* para agilizar e pergunta o que há de errado com a demora para concluir o desenho. Vemos, então, a imagem de um rascunho inacabado de como seria a próxima cena, seguida de uma tomada do animador e diretor de animação da série, Joe Vaux, dormindo sobre sua mesa, sendo cutucado e acordado por alguém para continuar seu trabalho. Diferentemente das demais obras, em que a presença da câmera (ou, de modo geral, da ótica de nossa *flânerie*) seja justificada ou mesmo acordada com o leitor-espectador, nesta há um descompromisso com a autenticidade, potencializado pelo caráter cartunesco, pelo gênero ao qual pertence, mudando as regras do jogo ficcional. As personagens sabem que são personagens porque são desenhadas dessa forma; está em sua composição, à escolha dos autores, que assim o seja, e essa possibilidade de recordar esse pacto é constantemente ratificada em prol do humor e da capacidade da obra de se regenerar a cada episódio. Quando fala com os animadores, Peter não é Seth McFarlane, dublador, mas sim a materialidade do roteirista; megaobservador inerte e atuante através de sua macroobservação ciente creditada como Peter, o ator de *Family Guy*, como se este participasse de um *reality show*.

Para explicar melhor essa relação, dissequemos o episódio *You Can't Handle the Booth*⁷⁵, no qual tomamos conhecimento de que as peripécias da família Griffin são, na verdade, parte de um seriado chamado também de *Family Guy*. Como em *The Office*, há um segundo plano narrativo que separa a série a qual o leitor-espectador assiste do restante do universo ficcional da obra, justificado como a *vida real* dos atores, personagens dessa obra. Esse movimento já havia sido abordado em episódios como *Back to the pilot*⁷⁶, quando Stewie e Brian viajam no tempo e retornam ao momento preciso do episódio piloto da série, comentando erros de produção, falhas no roteiro e animação e, especialmente, explicam que, durante as cenas de *flashback*, comuns no programa, os atores ficavam parados esperando a deixa para reiniciarem suas falas, como se nos momentos em que o leitor-espectador da série apreciassem as cenas rememoradas houvesse, de fato, uma pausa no estúdio para que as personagens de animação, pretensos *atores reais*, pudessem descansar. Retomando *You Can't Handle the Booth*, a família então se prepara para comentar o episódio ficcional “*New phone, who Dis?*”, como parte da igualmente ficcional seção de comentários do DVD da série. Em determinado momento, Lois descobre que Peter possui um salário maior do que o dela, decidindo largar então a série por

⁷⁵ *Family Guy* (T17E16).

⁷⁶ *Family Guy* (T10E05).

causa da desvalorização salarial. Peter preocupa-se e decide ir atrás da esposa, sendo interrompido, na narração, por Seth McFarlane, seu dublador. Nesse momento, Seth explica para Peter que não há motivos para se preocupar, pois todos eles são personagens de ficção e não existem na *vida real*: Peter, atônito, questiona Seth sobre o motivo pelo qual sua voz é igual a de seu cachorro Brian que, lembremos, é dublado pelo mesmo intérprete. Inicia-se, dessa forma, uma sequência de diálogos entre as vozes de Seth, o dublador, roteirizado, e as personagens a qual sua voz dá vida, por momentos, inclusive, havendo a necessidade de se esclarecer quem está falando. Essa ocorrência, favorecida pelo gênero da obra, permite-nos estudar melhor o fenômeno da macro observação: verificamos a existência de uma autoria, materializada pela congruência entre uma equipe vasta de roteiristas que se reúnem na voz final de Seth McFarlane, mas também podemos observar as nuances da transformação instantânea de sua caracterização para dar vida à Peter, Brian e Stewie. Cada um deles, enquanto personagens, nos oferecem diferentes perspectivas de megaobservação inerte, cada quais com suas particularidades e revestidos pela roupagem, por certo, do empenho inerte e atuante daqueles que se prostraram a criá-los. Porém, quando Seth intromete-se na história, não o faz como roteirista ou dublador, mas igualmente como personagem (macroobservadora). Como tal, intradieética, oferece-nos uma outra perspectiva que abre os olhos (ou os ouvidos, nesse caso) do leitor-espectador, megaobservador inerte, para a moldura do quadro, através de recursos que dupla e idiossincriticamente, nos fazem (a) lembrar que as personagens não existem, mas são construtos dublados, inclusive, pela mesma pessoa e (b) esquecer dessa diferenciação e imaginar que, na cabine do estúdio, de fato estão Seth, Peter, Stewie e Brian conversando, enquanto nós, leitores-espectadores, apenas ouvimos suas vozes a comentar as cenas do fajuto episódio que é transmitido na tela.

Outra curiosidade sobre o episódio *You Can't Handle the Booth* é que, em sua versão brasileira, os dubladores não assumem seus próprios nomes ao se apresentarem para as personagens a qual dão vida; Luiz Carlos de Moraes interpreta a Seth McFarlane, que por sua vez interpreta Peter Griffin, o ator, interpretando a si mesmo como personagem em *Family Guy*. Na versão brasileira, Peter, Brian e Stewie não são dublados pelo mesmo ator, o que, provavelmente, levou à decisão de não se utilizar os mesmos nomes. O mesmo acontece com as brasileiras Adriana Pissadini (originalmente dublada por Alex Borstein, no papel de Lois) e Raquel Marinho (inicialmente dublada por Lacey Chabert na primeira temporada e, desde a segunda, por Mila Kunis, no papel de Meg). Temos, portanto, todas as entidades do paradigma

da megaobservação, em todas as esferas e planos narrativos que, até o momento, fomos capazes de observar.

Os exemplos abordados, que poderiam ser outros, evocam a necessidade de se partir da teoria para o texto: são referentes, também, que remontam um recorte de leituras televisivas decisivas para a criação do roteiro d*O Boato*, bem como da própria teoria do megaobservador; com importante grifo em recorte, de forma a possibilitar também ao leitor a rememoração de outros exemplos de sua própria bagagem cultural. Nesse sentido, a escolha por abordar apenas obras em formato seriado atende a uma prerrogativa da continuidade das histórias: o episódio piloto criado e apresentado como produto desta tese, pensado por diversas mentes e escrito pela congruência de duas mãos, não encerra a odisseia do Boato, mas aponta para desdobramentos que só são possíveis pela construção de obras nesse formato, principal razão para se tê-la materializado dessa forma. Além disso, adiante, nas últimas considerações, far-se-ão apontamentos específicos sobre a presença da megaobservação no roteiro derivado, o que será enriquecido pelos exemplos imagéticos fornecidos pelo repertório agora analisado, representando uma leitura em comum entre o autor e o leitor, tendo em vista, principalmente, a ausência da materialidade em imagem do roteiro elaborado. Frisamos, todavia, que o RPG e o roteiro são obras narrativamente autossuficientes, não sendo restritas as análises da megaobservação à concretude da imagem que destes textos pudessem tomar forma.

Não obstante, nossa visão sobre a narrativa audiovisual e a devida atenção às vozes que se dissolvem, em observação, durante a criação da obra, em nada pretende diminuir a autoria, ao passo que também não promove, em oposto, a supervalorização do autor como se nele estivesse aprisionado o sentido verdadeiro do texto. Identificar essas vozes permite lançar novos olhares sobre o processo criativo, a produção audiovisual, o estudo genético e narratológico, bem como apontar para novas potencialidades que surgem à medida que a técnica audiovisual assume novas ferramentas e formatos. A teoria do megaobservador, portanto, oferece novos questionamentos, propondo a solução de alguns durante o percurso. Fazemos, adiante, uma *amarra dos nós*, buscando retomar o processo de escrita da tese, bem como reforçar as relações estabelecidas ao decorrer das reflexões propostas nos últimos capítulos.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em nossa introdução, clamamos que o percurso de leituras desse texto se daria de modo metatextual: produzimos pensando na teoria e teorizamos pensando no produto. Partimos de questionamentos que nossa prática de pesquisa e docência fizeram ecoar, considerando perguntas sem solução ao longo de trabalhos com análise interartes; a principal delas, que manteve as luzes acesas à noite, se *haveria um narrador no Cinema*. Desse momento em diante, readaptamos a pergunta para abarcar não só a sétima arte como as demais artes audiovisuais e fazer jus à diferenciação entre as narrativas em diferentes sistemas semióticos, sem desconsiderar as particularidades cujos recursos as tornam únicas. Iniciamos uma aproximação com o meganarrador gaudreaultiano por justamente respeitar essa divisão, encontrando, entretanto, outros percalços na aplicabilidade dessa teoria, movimento intentado no texto que precede essa tese: minha dissertação de mestrado.

Buscamos, da mesma forma, dialogar com uma série de pressupostos canônicos nos campos da Teoria Literária, a exemplo das noções de diegese, mimese, autoria, sentido, origem, narrador e *flânerie*. Ao mesmo tempo, perseguimos um caminho não ortodoxo, fazendo conversar o clássico e o popular, dos gêneros de texto trabalhados à seleção de obras elencada para corroborar com as reflexões propostas durante a discussão sobre a teoria do megaobservador. Objetivamos, ao longo dessas reflexões, lançar novos olhares principalmente sobre três aspectos da Teoria, chegando aos seguintes pressupostos:

- I. A **autoria** no audiovisual se dá através da presença – ainda que ausente – dos sujeitos que se manifestam em prol da criação de um produto. Suas marcas, muitas vezes não enquadradas pela moldura que separa os universos ficcionais da realidade, somam-se uníssonas à voz de uma autoria que por muito se compreendeu singular;

- II. O **sentido**, por não repousar apenas nessa pretensa singularidade da autoria, da mesma forma é múltiplo; o leitor-espectador, dessa forma, atribuindo sentidos à obra que observa, é também autor de seu sentido. Temos, portanto, uma função leitora-*scriptora*, que se reinventa a cada leitura, ainda que da mesma obra.
- III. Esse leitor-*scriptor* pode não só refletir sobre o que observa como, também, atuar como construtor no processo de criação. As funções inerte e atuante desse novo leitor, que demos o nome de **megaobservador**, dizem respeito a todas as perspectivas de autoria compartilhadas nos *planos narrativos* – divisões e desdobramentos do universo ficcional.

De modo a retomar tais pressupostos, percorreremos a síntese de suas enunciações. No **primeiro capítulo**, resgatamos concepções sobre autoria para consagrarmos a separação entre autor e narrador. Durante a construção dessa reflexão, retomamos o apontamento resultante de minha dissertação de mestrado, sobre a teoria do meganarrador considerar o narrador do Cinema como sendo seu diretor, incorrendo em uma premissa ultrapassada no campo da narratologia (autor e narrador são figuras distintas). Apontamos para uma possível contradição no interesse da crítica genética em diálogo com a morte do autor barthesiana, encontrando saída precisamente na união entre ambas: percorrer o processo e encontrar, em sua origem, não o autor, mas o sujeito de sua autoria. Mais especificamente, pretendemos com esse movimento encontrar a pluralidade de sujeitos envolvidos no processo de criação, como muito bem ilustrado pela desenhista Joana na imagem que abre esse primeiro capítulo: mãos que seguram o braço daquele que escreve. Essas mãos, ou vozes, também atribuem sentidos à obra, mas não são evidenciadas senão pela exploração atenciosa dos fios que se entrecruzam para formar uma malha à primeira vista homogênea.

Tais discussões nos levam à proposição, no **segundo capítulo**, de uma função leitora que é, por excelência, *scriptora* – ou seja, que produz sentido cada vez que entra em contato com a obra. O empréstimo do termo cunhado por Barthes proveu uma solução ao empasse da morte de um autor, enquanto unificador do sentido, em razão da *consistência de uma autoria* que se multiplica exponencialmente conforme mais sujeitos tocam e são tocados pelo tecido narrativo. Dessa forma, em uma experiência quase alegórica de leitura, pudemos fornecer ao leitor subsídios que o preparassem e justificasse, internamente, a apresentação dos produtos criados *para e em função* dessa tese: o RPG e o roteiro adaptado.

O RPG, sigla em inglês para jogos em que se interpreta papéis na narrativa (*role-playing games*), foi criado em conjunto com meus então alunos do Ensino Médio. Hoje formados,

contribuíram ainda na mesa de leitura do roteiro derivado da peça *O Boato*, de João Simões Lopes Neto, obra que conheceram bem por terem trabalhado comigo um ano antes, durante as leituras do trimestre no componente curricular que ministrava em uma escola particular em Porto Alegre. Os diversos momentos desse percurso de criação foram pontualmente apresentados ainda durante o segundo capítulo, destacando-se a costura com os pressupostos teorizados nesse trabalho, bem como com paradigmas já estabelecidos que poderiam ajudar na consolidação dessa nova proposta. Apenas pela colaboração desses autores é que foi possível chegar ao terceiro tratamento do roteiro, que esconde essas autorias, devidamente destacadas pela valorização do processo de escrita criativa.

Essa é objetivamente a função do **terceiro capítulo**: *quebrar a quarta parede* e evidenciar, ao leitor, as rubricas e rasuras que se escondem além das divisórias que separam o real do ficcional. Valendo-se já da noção de um leitor-*scriptor*, passamos por apontar quais as decisões, individuais e coletivas, estavam escondidas por trás das linhas trazidas pelo RPG e pelo roteiro derivado, explicitando todo o trajeto de recorte e escolhas que resultaram no produto final: a criação das personagens, seus perfis psicológicos, os espaços, tempos e problemáticas, tentando sempre ensaiar a pergunta: *quem será o narrador?* Essa pergunta, entretanto, nunca obteve resposta. Em nossa frustração encontrava-se, em contraponto, a centelha que iluminaria a terceira proposição levantada nesta tese: a congruência das funções narrativas e miméticas do audiovisual em favor da ótica possibilitada pelo leitor-*scriptor*: sua observação.

O **quarto capítulo**, dessa forma, contorna os produtos e por eles é evidenciado, tendo em vista, novamente, o caráter metatextual dessa proposta. O RPG e o roteiro derivado foram criados tendo em mente o pressuposto que seria construído, servido, ao mesmo tempo, de leitura comum entre os sujeitos que participam desta tese: nós, atuantes em seu processo de escrita, e aquele que nos lê, refletindo e – esperançosamente – adicionando novas reflexões a partir disso. Nas páginas que se seguirão, durante a amarra dos nós, pretendemos dizer novamente sobre o megaobservador. Dizer *de novo*, nesse sentido, como locução adverbial de modo: dizer *de maneira nova*.

Amarra dos nós

De modo a apresentar a teoria do megaobservador, buscamos por uma aproximação que possuísse legitimidade e carregasse, em sua alegoria, a própria essência do que passaríamos a denominar como observação. Apropriamo-nos da perspectiva benjaminiana do *flâneur* para estipular uma aproximação entre o trânsito dessa figura que, em meio à multidão, passa despercebida e dela capta suas características, desenhando suas fisiologias. A *flânerie* narrativa, dessa forma, é a materialização da função leitor-*scriptor* que pensamos, como o sujeito que perpassa os véus da narrativa e percorre trajetórias distintas que levam, igualmente, a outros lugares. Esse percurso, entretanto, não é exclusividade daquele que convenientemente era entendido como o autor do texto: os autores, nesse sentido, são senão, em primeira instância, leitores que atribuem sentido à obra, quer seja como observadores passivos ou ativos. A essas instâncias demos os nomes de **megaobservador inerte** e **atuante**. O megaobservador é a união de vozes resultantes de um complexo e coletivo processo de criação, através do qual os sujeitos se inserem diegeticamente, quer seja pela sua fala, sua reflexão, sua atuação ou contato indireto. Dilui-se, através dele, a autoria coletiva em uma ausência que enuncia. Como o *flâneur*, o megaobservador é privilegiado pela distância, ainda que esteja escondido em plena vista.

Tudo que foi escrito nesse texto converge para a reflexão de uma proposta de leitura das vozes narrativas no audiovisual, de maneira que, através desse paradigma, possamos enxergar melhor os agentes envolvidos no processo de criação da obra e a presença das subjetividades, dos traços, das marcas, trabalho do megaobservador inerte detectar. Esse paradigma propõe substituir o questionamento sobre os possíveis narradores do audiovisual pela identificação das perspectivas (pontos de vista) proporcionado pela autoria coletiva, dada pela consagração de diversas vozes de agentes que se manifestam – ainda que às margens da moldura que enquadra o produto final – por meio da união de suas funções inerte (reflexiva) e atuante (construtiva). Em outras palavras, não pretendemos compreender essas vozes como narrações, ao menos não na maneira como estruturalmente costuma-se encontrar na narrativa literária, mas concebê-las como empréstimos de perspectiva, orientada e engendrada pela direção, através da qual somos, enquanto megaobservadores inertes (leitor-espectador), convidados a adentrar os universos ficcionais das obras de linguagem mista.

As funções inerte e atuante deste megaobservador, legitimamente extradiegéticas, não podem, da mesma forma, resguardar todos os desdobramentos ficcionais ou ficcionalizados da obra na qual se inserem. A defesa, nesse sentido, é por uma liberdade da matéria ficcional com

relação aos agentes físicos empenhados em sua criação. Por isso, sugerimos que as inferências sobreviventes aos cortes e enquadradas no produto final fossem consideradas como perspectivas de **micro** e **macroobservação**. Essas funções intradieéticas imprimem na obra os traços de subjetividade que se somam para a enunciação de algo: os múltiplos tratamentos de um roteiro – considerando sua coletiva autoria –, a preparação dos atores para a interpretação de suas personagens, a pesquisa, leitura e estudo envolvidos na construção dos cenários, figurino e escolha da trilha sonora, por exemplo, são alguns dos aspectos considerados pela teoria do megaobservador, através dos quais, além das direções (de fotografia, de som, de elenco, geral, etc.) e das montagens (efeitos especiais, mixagem de som, colorização, etc.), se manifestam leitores-*scriptores* que atribuem sentidos sob cujas óticas adentraremos nos planos narrativos daquele universo ficcional.



Figura 7 - Pontos de vista de autoria. Fonte: do autor, 2022.

É através desses pontos de vista de autoria que somos conduzidos rumo ao interior dos universos ficcionais das narrativas audiovisuais. Adentrar, através deles, e transitar em uma *flânerie narrativa*, por vezes despercebida, por esses *bosques da ficção*, permite resgatar o empréstimo de Eco, reverenciado logo na introdução desta tese: adentramos primeiramente em uma *inspeção rápida*, mas, posteriormente, parafraçando-o, torna-se difícil determinar qual o melhor caminho, o ponto de partida e a direção a ser tomada para sua observação.⁷⁷ A metáfora do bosque, nesse sentido, torna-se ainda mais rica quando, passada sua identificação, parte-se a diferenciação de seu oposto, o labirinto. Este só tem uma entrada e uma saída, obrigando o sujeito a percorrer o único caminho verdadeiro. O bosque, por sua vez, tem diversas entradas e saídas; andando em linha reta, se chega ao seu final. Precisamente no zigue zague, na *flânerie*,

⁷⁷ ECO, 1994: 65.

nesse trajeto que segue por pistas e pegadas, é que podemos encontrar a autoria e atribuir novos sentidos a cada caminhada feita, ainda que sejamos o mesmo sujeito, ainda que desafiemos a lógica do mesmo bosque. É importante, entretanto, reforçar que não se trata de ceder ao leitor-scriptor, da mesma forma, o único sentido possível do texto. Esse raciocínio não seria desconstrutivista, mas apenas inverteria a ordem daquilo que pretendemos justamente romper: como nos disse Eco, “É possível inferir dos textos coisas que eles não dizem explicitamente [...], mas não se pode fazê-los dizer o contrário do que disseram”⁷⁸.

Os elementos externos aos planos narrativos – ao bosque –, entretanto, não podem ofuscar a magia ilusória da ficção. O ator, e sua função inerte enquanto pensador do próprio processo e da colaboração para dar vida à persona construída, roteirizada, funde-se a ela através da atuação, revelando marcas de sua reflexão, talhadas na materialidade da personagem que surge dessa união. Pensamos que a função atuante, nesse processo, destaca o hibridismo entre o que é interno e o que é externo à narrativa, muito em função de diversos elementos trazidos de fora do bosque serem deixados no percurso para, mais tarde, o leitor-espectador recolhê-los.

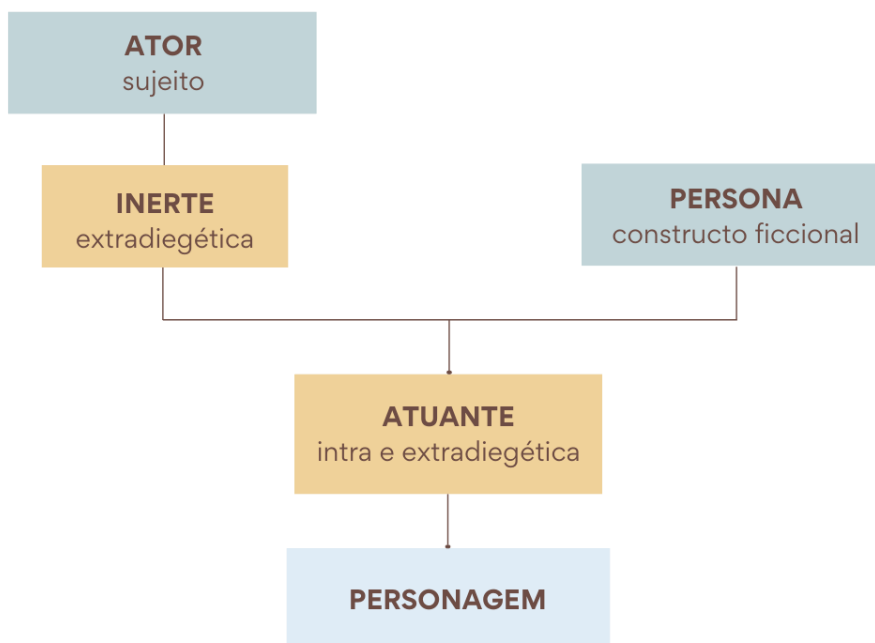


Figura 8 - A composição da personagem. Fonte: do autor, 2022.

⁷⁸ Idem: 98.

Mais do que tentar resolver questões, tentamos apresentar rupturas, fronteiras ainda existentes, situações filosóficas imanentes tanto na teoria quanto na própria ficção. Para isso, colocamo-nos nós próprios como um *flâneur*. Nossa proposição de uma função megaobservadora diz respeito à colocação, principalmente, do leitor-*scriptor*, daquele que recebe a obra, do seu pacto ficcional e da sua recepção. *Autores-obra-público*.

Os megaobservadores, como um todo, são engrenagens em funcionamento dentro de um plano, de um espaço de atuação e reflexão. Esses planos são tão transparentes que, ao se sobreporem, não deixam evidentes suas fronteiras, seus espaços de solda, de contato. Quer seja de maneira inerte ou atuante, os megaobservadores criam e mudam sentido, inventando e reinventando aquilo que se pode chamar de *original*. Esses espaços de solda, entretanto, frequentemente são expostos, tanto por intermédio da roteirização como da espontaneidade dos atores; nesse nível de análise, interno aos planos narrativos, podemos destacar os desdobramentos da função megaobservadora quanto à sua relação ator-personagem. A construção de uma personagem pelo seu intérprete é muito pautada na imersão, na pretensão de uma realidade. Essa *flânerie* narrativa abre espaço para pensarmos a aproximação não mais do diretor como entidade responsável pelo como será dada a narrativa, mas pela união de agentes que literalmente se fundem à diegese de maneira atuante.

O ator, seguimos nessa linha, representa um caso muito peculiar de disjunção da rígida parede entre elementos extra e intradieгéticos. Como megaobservador, ele é capaz de engendrar um novo ser, um terceiro ser, que não é nem o fantasma criado pelo roteirista e pelo diretor e nem ele próprio, mas uma simbiose de ambos. Indo além, é possível problematizar essa performance para além da obra; metatextualmente, o ator carrega o peso das personagens anteriores para a construção das novas. É a função interna da observação, micro ou macroobservadora, caminhando em direção contrária e modificando o megaobservador. Em algumas entrevistas, Robin Wright, intérprete de Claire em *House of Cards*, comenta que David Fincher refere-se à *mise-en-scène* como comportamento. Esse comportamento é provavelmente aquele que o ator levará para as próximas atuações. Um documentário produzido pela Netflix, *Jim e Andy* (2017) aborda a produção do filme *Andy*, no qual Jim Carrey interpreta o próprio humorista. Jim Carrey resolveu levar a atuação ao extremo e começou a carregar a personagem para fora da narrativa, para fora do *set* de filmagem. Jim literalmente resolveu *ser* Andy Kaufman. Quando as gravações terminaram, Jim explica que não sabia mais quem ele era.

Esse movimento só é possível em virtude da separação entre persona e ator, bem como da devida observação sobre a beleza dos limites entre os planos ficcionais – e deles com a própria realidade. Observemos um trecho do roteiro derivado dO *Boato*:

BOATO (CONT'D)

Nessa turma não teremos provas nem notas, não teremos livros ou cópias no xerox. Teremos apenas três leis e agora eu apresento a primeira: só se estuda quando se quiser...

Interrompido por ser ovacionado.

... (mais alto) mas é obrigatório se meter no assunto dos outros e vir sempre à aula. Aliás, pela quantidade de alunos alguém não veio hoje. Quem é o Moita?

ROBERTA

Ele nunca aparece. A gente nem conhece a cara.

Boato sai da sala. Alunos se olham, conversa indescritível. Boato volta à sala.

BOATO

(gesticulando impaciente)

Tão esperando o que? *Bamo-nos!*

Boato e sua turma saem corredor afora, cruzando por Clarice e Boa-fé.

As marcas em negrito, assim destacadas dessa cena presente no Ato I, representam ações e indicações de localização e movimento para a sequência a ser gravada. Esses elementos verbais são substituídos por não-verbais, pela imagem, e suas indicações se perdem na transição entre roteiro e construto audiovisual. Entretanto, não se perde a autoria e os efeitos promovidos pela posição privilegiada em que é colocado nosso megaobservador inerte, enquanto leitor-*scriptor*. Além disso, as marcas sublinadas representam o que se chama de parênteses (*parenthetical*), compreendidas como as notas deixadas no roteiro para indicação de como uma fala ou ação de

personagem é imaginada ou pretendida pelos escritores ou diretores. Nem tudo, entretanto, é voz dos roteiristas ou dos diretores. Portanto, rompemos novamente com o pensamento de Gaudreault quando diz que, apesar das aparências, *é ainda e sempre a mesma voz falando*⁷⁹. Podemos observar, como nos exemplos abordados em *Modern Family* e *Toma lá dá cá*, por exemplo, a existência não só da manifestação autoral subjetiva dos atores, quer pela fuga dos parênteses ou por intermédio deles, como da possibilidade de se observar a folga entre a máscara que vestem e sua individualidade, enquanto sujeitos atuando como macroobservadores semi-cientes. Não sabemos se Ty Burrell de fato tropeçou na escada ou se foi ilusão orquestrada por parênteses no roteiro, ou se Alessandra Maestrini comentava sobre sua vasta fala decorada também de maneira ensaiada, mas, quer seja de forma espontânea ou roteirizada, essa ação demonstra a existência de espaços de trânsito entre a máscara e o rosto do ator.

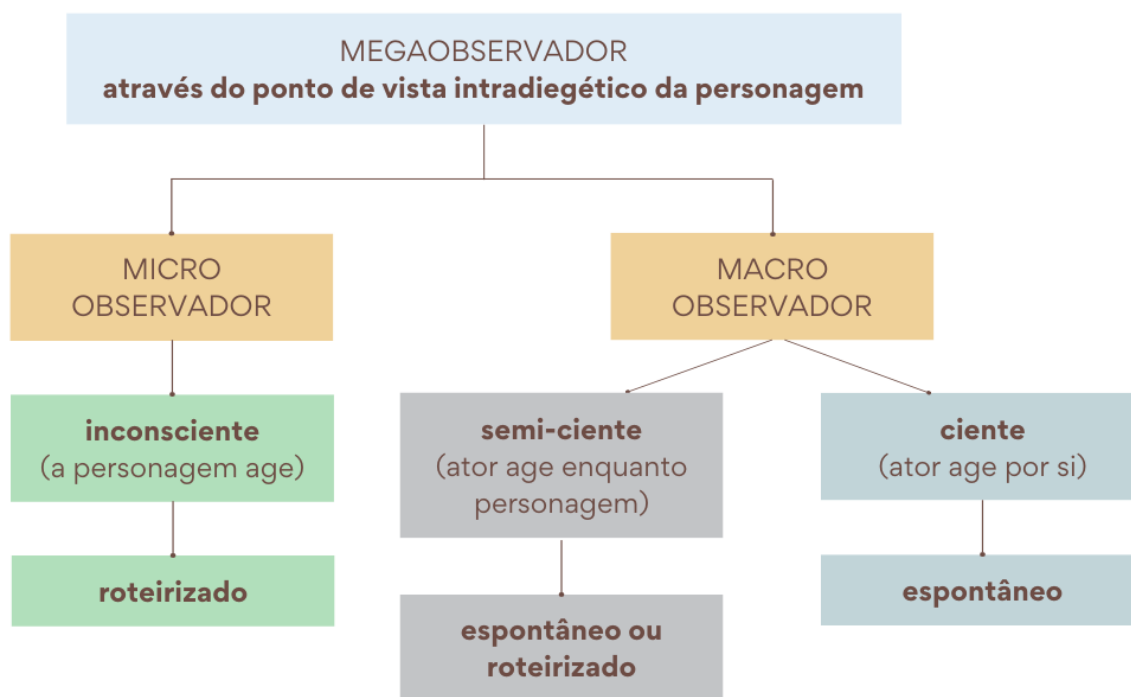


Figura 9 - Micro e macroobservadores. Fonte: do autor, 2022.

Preconizamos que haja, dessa forma, através da função microobservadora, de fato uma instância inconsciente da atuação, através da qual percebemos – ou somos convidados a

⁷⁹ Reflexão encontrada na seguinte citação: “But in the final analysis, this objectivity of textual narrative is simply another illusion. For, despite appearances, it is still and always the same voice speaking” (GAUDREULT, 2009: 77).

perceber – apenas a roupagem resultante da união entre ator e persona. Essa perspectiva (ponto de vista de autoria), por entregar como resultado apenas a máscara, escondendo seu ator, operaria pela ilusão da realidade, primeira cláusula do acordo ficcional. Roteirizada, essa função favorece a persona, escondendo seu ator; ainda que, no Cinema, esse movimento dificilmente seja efetivo. Lembremos, entretanto, que o próprio Paulo Emílio Salles Gomes complementa, à sucessão dessa reflexão, que não se trata tão somente de permanecer o ator e passar a personagem, mas de *persistir uma personagem de ficção*⁸⁰; uma coisa outra que não se dá senão pela união entre sujeito e persona. Todavia, nem tudo que se entrega é produto da roteirização, como anteriormente comentamos.



Figura 10 - Entrelugar. Fonte: Ilustração de Joana Negretto e Silva, encomendada para esta tese. 2022.

Há, cremos, entre o ator, megaobservador inerte e atuante, e sua máscara, microobservador inconsciente, possibilidades de contato e distância, formando um entrelugar. Através dele a autoria pode também se manifestar, fornecendo ao megaobservador inerte (leitor-*scriptor*) outro espaço para se posicionar e adentar o plano narrativo.

Na construção do RPG, e especialmente em sua análise dos procedimentos, buscamos evidenciar a presença das autorias e as marcas que se apagam em função da unidade autoral que os textos acabam por exigir – ou que nós, leitores-espectadores, dele esperamos. Fomos capazes

⁸⁰ GOMES, 2014: 115 In.: CANDIDO [et. al.], 2014.

de destacar os megaobservadores inertes, lendo e atribuindo sentido a obras diversas durante práticas de leitura em sala de aula, mas também indivíduos que propuseram, como megaobservadores atuantes, correlações e empréstimos oriundos de suas próprias experiências e seus horizontes de expectativa. Também identificamos, no livro dos mestres, a presença de uma voz que unificava essa miscelânea de diálogos, mas que, no nível textual, ainda funciona como um narrador heterodiegético onisciente. Já no roteiro, parte dessas autorias se inseriu, durante a mesa de leitura, para formar *o texto*, convergindo e divergindo vozes de leitores-*scriptores* sob minha intervenção, enquanto roteirista. Esse texto, entretanto, não possuía a materialidade necessária para uma completa análise dos procedimentos de identificação das funções atuantes do megaobservador, precisamente por não ter sido gravado: podemos identificar que, no nível do texto, todas as personagens oferecem perspectivas microobservadoras, tendo em vista que, sem a presença do sujeito que as interprete, percebemos apenas a máscara, sem o ator. Vislumbramos, ainda, as conexões entre as funções inerte e atuante desse megaobservadores, que emprestaram suas perspectivas para a criação da obra; obra essa que era, para nós, a totalidade de sua construção. Para resolver essa problemática, lançamos mão de diversos exemplos que contornariam essa questão, apontando para potencialidades resultantes de sua aplicação teórica na análise de elementos presentes em séries televisivas.

A conclusão desta tese é, na melhor de suas hipóteses, o fim de um episódio – ou de uma temporada. Encerramos essa escrita com a esperança de que outros sujeitos, leitores-*scriptores*, megaobservadores inertes e atuantes, a revirem, rasurem, recortem, fadiguem e encontrem, de igual forma, suas limitações; que a transformem, inclusive, em *outra coisa*. Caminhos possíveis são apontados pelo texto: de certo, sua validação seria interessante, para além do campo teórico de análise, de fato para a observação do processo de criação das imagens, em segundo momento, quer seja em sua aplicabilidade na *flânerie* narrativa de uma produção distinta ou na materialização do próprio roteiro derivado da peça *O Boato*. Um novo bosque pelo qual, sem dúvidas, seria interessante passear.

CRÉDITOS

Bibliografia e literatura consultada

- AGAMBEN, G. *O que é o contemporâneo?* e outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009.
- ARISTÓTELES. A poética clássica: Aristóteles, Horácio, Longino. Introdução de Roberto de Oliveira Brandão; tradução de Jaime Bruna. 1ª ed. – São Paulo: Cultrix, 2014.
- AUERBACH, E. *Mimesis: a representação da realidade na literatura ocidental*. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- AUMONT, J. *Dicionário teórico e crítico de cinema*; Trad. Eloísa Araújo Ribeiro. 5ª ed. – Campinas: Papirus, 2012.
- BAKHTIN, M. *Questões de Literatura e de Estética: A teoria do romance*. São Paulo: Hucitec, 2002.
- BAKHTIN, M. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- BAKHTIN, M. *Problemas na poética de Dostoievsky*. 5ª edição. Rio de Janeiro: Forense, 2013.
- BARTHES, R. *Elementos de semiologia*; tradução de Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 2012a.
- BARTHES, R. *O rumor da língua*. Tradução: Mario Laranjeira. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012b.
- BENJAMIN, W. *Magia e técnica, Arte e Política*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985 (Obras escolhidas, v. I).
- BENJAMIN, W. *Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1989 (Obras escolhidas, v. III).
- BENJAMIN, W. *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica*; organização e apresentação de Márcio Seligmann-Silva; tradução de Gabriel Valladão Silva. 1ª ed. – Porto Alegre: LP&M, 2013.
- CANDIDO, A [et. al.] (orgs.). *A personagem de ficção*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2014.
- CARDOSO, L. M. *A problemática do narrador*. Lumia – Juiz de Fora. ISSN: 1516-0785. Facom/UFJF –v.6, n.1/2, p. 57-72, jan./dez. 2003.
- COMPAGNON, A. *O demônio da teoria: literatura e senso comum*; tradução de Cleonice Paes Barreto Mourão e Consuelo Fortes Santiago. 2ª ed. – Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.
- CRARY, J. *Suspensões da percepção: atenção, espetáculo e cultura moderna*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

- CUNHA, J. M. S. *A lição aproveitada: modernismo e cinema em Mário de Andrade*. Cotia: Ateliê Editorial, 2011.
- DELEUZE, G. *A imagem-movimento*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.
- DERRIDA, J. *A Farmácia de Platão*. São Paulo: Iluminuras, 1997.
- DERRIDA, J. *A escritura e a diferença*; tradução de Maria Beatriz Marques Nizza da Silva, Pedro Leite Lopes e Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- EAGLETON, T. *Teoria da Literatura: uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- ECO, U. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- ECO, U. *Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- ECO, U. *Os limites da Interpretação*; tradução de Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- FIELD, S. *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. 1ª ed. – Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- FOUCAULT, M. O que é um Autor?, 1969. In: _____. *Estética, literatura e pintura, música e cinema*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.
- GAUDREAU, A. *From Plato to Lumière: Narration and Mostration in Literature and Cinema*. Toronto: University of Toronto Press, 1988.
- GENETTE, G. *Figuras*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.
- GENETTE, G. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Tradução de Luciene Guimarães e Maria Antônia Ramos Coutinho. UFMG: Faculdade de Letras, 2005.
- GENETTE, G. *Figuras II*; tradução de Nícia Adan Bonatti. 1ª ed. – São Paulo: Estação Liberdade, 2015.
- GENETTE, G. *Figuras III*; tradução de Ana Alencar. 1ª ed. – São Paulo: Estação Liberdade, 2017.
- GUINSBURG, J. (org. e trad.) *A República de Platão*. São Paulo: Perspectiva, 2018.
- KOCH, I. *A coesão textual*. São Paulo: Contexto, 2005.
- LAFFAY, A. *Logique du cinéma: Création et spectacle*. Paris: Masson, 1964.
- LÉVI-STRAUSS, C. Lição de escrita. In: _____. *Tristes Trópicos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- LOPES NETO, J. S. *Teatro [século XIX]*. Edição crítica, pesquisa e ensaios de João Luis Pereira Ourique e Luís Rubira. Porto Alegre: Instituto Estadual do Livro; ZOUK, 2017.
- MARTIN, M. *A Linguagem Cinematográfica*. Lisboa: Dinalivro, 2005.

- MCFARLANE, B. *Novel to film: an introduction to the Theory of Adaptation*. Oxford: Claredon Press, 1996.
- METZ, C. *A Significação no Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- NODARI, A. A literatura como antropologia especulativa. *Revista da Anpoll*, nº 38, Florianópolis, jan./jun. 2015, pp. 75-85.
- OLSON, D. Uma história da leitura: do espírito do texto às intenções do autor. Cap.7. In: _____, *O mundo no papel*. São Paulo: Ática, 1997.
- POSSENTI, S. Índícios de autoria. *Perspectiva*, Florianópolis, v. 20, n 1, p. 105-124, jan./jun. 2002. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/10411/9677>. Acesso em: 4 dez. 2021.
- SALLES, C. A. *Crítica genética: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística*. – 3ª ed. revista. — São Paulo: EDUC, 2008.
- SAMOYAUULT, T. *A intertextualidade*; tradução de Sandra Nitrini. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.
- SAUSSURE, F. *Curso de linguística geral*. Organizado por Charles Balby e Albert Sechehaye. São Paulo: Cultrix, 2012.
- SCLIAR, M. *Uma autobiografia literária - o texto, ou: a vida*. Porto Alegre: L&PM, 2017.
- TEZZA, C. *Literatura à margem*. Porto Alegre: Dublinense, 2018.
- WILLEMART, P. *Universo da Criação Literária: Crítica Genética, Crítica Pós-Moderna*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1993.

Filmografia

CONTATOS de quarto grau. Dir. Otalunde Osunsanmi. Reino Unido, Estados Unidos: Universal Pictures, 2009. Filme.

FAMILY Guy. Dir. Seth McFarlane. Estados Unidos: Fox, 1999-2002, 2005-2022. Série (ainda no ar).

HOUSE of Cards. Dir. David Fincher. Estados Unidos: Netflix, 2012-2018. Série.

HOUSE of Cards. Dir. Paul Seed. Reino Unido: BBC, 1990. Série.

LUPIN. Dir. George Kay e François Uzan. França: Netflix, 2021. Série.

MODERN Family. Dir. Christopher Lloyd e Steven Levitan. Estados Unidos: ABC, 2009-2020. Série.

SAI de baixo. Dir. Dennis Carvalho et. al. Brasil: Rede Globo, 1996-2002, 2013. Série.

SHERLOCK. Dir. Mark Gatiss e Steven Moffat. Reino Unido: BBC, 2010-2016. Série.

THE Office. Prod. Greg Daniels. Estados Unidos: NBC, 2005-2013. Série.

TOMA lá dá cá. Dir. Mauro Mendonça Filho e Cininha de Paula. Brasil: Rede Globo, 2007-2009. Série.

APÊNDICE A – Cards das personagens (RPG)

Projeto
PERSONA 

RPG LITERÁRIO



ROMÂNTICA

Vinda de um poema que não se sabe bem a origem, Romântica é, a bem da verdade, uma caricatura representativa de todas as personagens do Romantismo. Possui um grande amor não concretizado. É levada pela emoção e pela intuição, possuindo grande sensibilidade e compreende tudo em suas entrelinhas, de maneira subjetiva. Gosta da natureza e de exoterismo.

HABILIDADES

| | |
|---------------|-----------------|
| COMUNICAÇÃO | ★ ★ ★ |
| OBJETIVIDADE | ★ ★ |
| SUBJETIVIDADE | ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ |
| CONFIANÇA | ★ ★ ★ ★ |
| PERSEVERANÇA | ★ ★ ★ |

Projeto
PERSONA



RPG LITERÁRIO



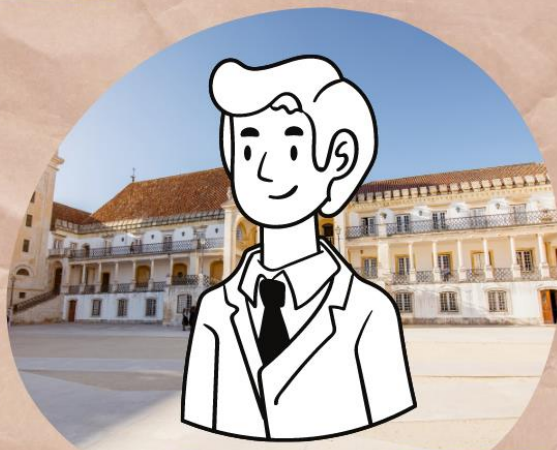
BOATO

Vindo diretamente da peça que recebe seu nome, escrita por João Simões Lopes Neto, essa personagem é a personificação da mentira e do caos. Ele é ardiloso, mas extremamente competente! Possui uma grande rede de informantes e está sempre por dentro de todos os assuntos. Entretanto, não pode se confiar.

HABILIDADES

| | |
|---------------|---------------------|
| COMUNICAÇÃO | ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ |
| OBJETIVIDADE | ★ ★ ★ ★ ★ |
| SUBJETIVIDADE | ★ ★ |
| CONFIANÇA | ★ |
| PERSEVERANÇA | ★ ★ ★ |

Projeto

PERSONA**RPG LITERÁRIO****BRÁS CUBAS**

Originado de suas próprias memórias póstumas, escritas por Machado de Assis, Brás Cubas é um malandro que não possui aspirações na vida, porém é extremamente inteligente e realiza seus desejos. É bom de conversa, mas não estabelece laços ou vínculos afetivos. É formado em direito, mas não sabe nada da profissão.

HABILIDADES

| | |
|---------------|-------|
| COMUNICAÇÃO | ★★★★★ |
| OBJETIVIDADE | ★★★★★ |
| SUBJETIVIDADE | ★★ |
| CONFIANÇA | ★★★★★ |
| PERSEVERANÇA | ★★★ |

APÊNDICE B – Mapa do jogo (RPG)

