

CIDADE DE DEUS: A ESTRUTURA NARRATIVA DO ROTEIRO

Tiago Rocha de Jesus¹; Nadia Virginia Barbosa²; Elâine Cristina Matos da Paixão³

1. Bolsista FAPESB, Graduando em Licenciatura em Letras com Inglês,
Universidade Estadual de Feira de Santana, e-mail: thyago_shmytt@hotmail.com

2. Orientadora, Departamento de Ciências Humanas e Filosofia,
Universidade Estadual de Feira de Santana, e-mail: nadiavisual@yahoo.com.br

3. Participante do projeto Laboratório de Pesquisa-ação em Audiovisual da UEFS,
Departamento de Letras e Artes, Universidade Estadual de Feira de Santana, e-mail:
lanecr3@bol.com.br

PALAVRAS-CHAVE: Roteiro, Interatividade, Cidade de Deus.

INTRODUÇÃO

O cinema desde o seu surgimento sempre despertou a curiosidade de um grande público. Instituído como linguagem depois de uma série de investigações mediadas por diversas áreas do conhecimento, a arte cinematográfica contemporânea é uma das mais ricas possibilidades de estudo das mais variadas manifestações artísticas existentes, como a fotografia, música, registro de imagens em movimento, cenografia, entre outras, por meio dessas o cinema lança mão para contar suas histórias.

Através de tantas possibilidades de abordagens teóricas quanto à produção cinematográfica, o elemento que mais nos chamou atenção nessa perspectiva foi o roteiro do filme, por representar o passo inicial para a feitura de qualquer obra cinematográfica, além de exercer o papel de pré-visualização de tudo que será visto na tela. Sendo assim o valor tão importante da presença do roteiro no cinema, em adição a sua condição de ferramenta primordial da produção cinematográfica nos motivou a estudar seus sistemas internos de estruturação narrativa através do roteiro do filme “Cidade de Deus” (2002) escrito por Braúlio Montavani, o qual pode ser tomado como exemplo de narrativa interativa e não-linear, tendência essa percebida em grande parte das produções do cinema atual e que representa um processo de possíveis transformações das bases pré - instituídas da roteirização.

METODOLOGIA

A partir de diversos estudos bibliográficos direcionados à estruturação da narrativa cinematográfica de ficção, em especial no contexto do roteiro que essa pesquisa criou forma. Mediante as hipóteses levantadas de teóricos da área como Syd Field e Carrière partimos para uma busca da compreensão de como se conta histórias através de imagens em movimento, os processos transitórios entre palavra e imagem e as diversas vertentes narrativas que o roteiro pode seguir. Feito esse mergulho teórico o seguinte passo foi identificar essas teorias através da leitura de roteiros e exibição de filmes. Durante um ano de pesquisa nossas convicções foram sendo transformadas à medida que novas tendências eram descobertas nesse panorama, como é o caso do roteiro interativo o qual daremos destaque nesse artigo.

É importante também explicitar que a nossa análise do filme Cidade de Deus partiu a princípio de uma relação entre texto/leitor, e só após ter estudado o filme através das indicações do roteiro que partimos para a análise imagética, o que nos deu uma visão

independente entre as imagens mentais produzidas por meio da leitura do texto audiovisual e a representação imagética desse roteiro.

DISCUSSÃO

Se o roteiro é uma história contada em imagens, então o que todas as histórias têm em comum? Um início, um meio e um fim, ainda que nem sempre nessa ordem. Esta estrutura linear básica é a *forma* do roteiro; ela sustenta todos os elementos do enredo no lugar.

Ao se referir à estrutura do roteiro como uma entidade subdividida em início, meio, e fim apresentados de maneira linear ou não, Field nos posiciona perante possíveis distinções narrativas: Linear e Psicológica.

A maneira natural de narrar fatos/histórias ocorre de forma processual, pois, os conflitos nela apresentados movem-se em direção a uma possível conclusão que também pode ser chamado de desfecho, como se ocorressem numa perspectiva real/fictícia de desenvolvimento, esse é sem dúvida o modelo mais utilizado pelos roteiristas da tradição clássica, pois além de serem narrativas menos complicadas de serem compreendidas pelo público, não apresentam tantos riscos comunicativos.

Outra perspectiva narrativa, encontra-se na negação da linearidade cronológica do filme, essa concepção tem crescido de maneira significativa no cinema moderno, enredos que por sua vez iniciam suas histórias com fragmentos desordenados da trama, meio, fim, início, nesse contexto passam a não ser cadeias dependentes uma das outras numa questão de progressão, a história desse modo pode avançar ou regredir a depender dos interesses comunicativos do roteirista em desfragmentar a sua obra. Esse, contudo é um caminho perigoso, pois o vai e vem da trama pode deixar muitas lacunas comunicativas no percurso dramático do filme, influenciando diretamente na compreensão e clareza do mesmo, contudo quando realizadas com maturidade podem oferecer ao público uma viagem bastante instigante e prazerosa, e é nessa categoria que Cidade de Deus se incorpora, nele somos introduzidos a uma trama que corre entre o passado e o presente interligando fatos e acontecimentos das vidas de seus personagens o que torna o desenvolver da história mais dinâmico do que ela já é, mas é claro que estamos nos referindo a uma obra que deu certo, pois esse artifício pode ser uma grande ameaça narrativa quando realizado de maneira imatura.

Explicando essa construção narrativa o roteirista do filme afirma:

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

Essa divisão em três fases distintas, embora corroborasse para a manutenção da continuidade do filme, foi realizada de maneira fragmentada, o que gerou uma espécie de roteiro circular, o enredo percorre em direções que acabarão nos trazendo aos mesmos lugares, contudo com um olhar diferente na medida que nos são entregues as senhas para acessar as informações que outrora estavam bloqueadas.

Retomando a definição da não-linearidade podemos compreendê-la como uma narrativa psicológica, pois os acontecimentos ocorrem pelas motivações da mente de um personagem ou narrador o qual conta a história mediante suas impressões, sentimentos e lembranças o que quebra a continuidade da linearidade narrativa.

No caso do filme Cidade de Deus esse narrador é o Busca Pé, em sua narrativa ele deixa bem claro seu interesse em narrar uma história que para ele é tão excitante, que em determinados momentos demonstra seu fluxo de pensamento desfragmentando a apresentação dos demais personagens, devido a inserção de acontecimentos que movem a história a outra direção.

Essas idas e vindas do roteiro podem também ser compreendidas como resultado direto das novas formas interativas de comunicação tão presentes na sociedade moderna e que têm direcionando a maneira de narra histórias à uma ato cheio de inter-relações e caminhos diferentes, exatamente como ocorre na internet, e é o percebemos a partir de uma leitura estrutural do “Cidade de Deus” e de tantos outros filmes atualmente divulgados.

Esse espaço tão multifacetado tem redefinido as antigas concepções de comunicação unilateral e ditatórias, dando ao leitor uma maior autonomia quanto suas escolhas comunicativas, nesse contexto os moldes paradigmáticos narrativos cinematográficos na busca de acompanhar as evoluções das transmissões de informações tem lançado mão do texto audiovisual interativo.

As novas tecnologias de comunicação e de informação, ou as novas mídias, abriram-se também para as possibilidades de contar histórias. Assim como no caso do cinema, no período inicial do contar histórias através das novas mídias, as histórias eram simples. Porém, agora, elas são contadas de maneira complexa, isto é, graças aos recursos das novas mídias, podem ser apresentadas por diversos pontos de vista, com histórias paralelas, com possibilidades de interferência na narrativa, com opções de continuidade ou descontinuidade da narrativa e muito mais. (GOSCIOLA 2003, p. 17)

Assim como um leitor virtual acessa as informações por meio de motivações pessoais, compreendendo e recriando-as de forma bastante individual, o espectador do cinema interativo, de certo modo, já é capaz de reelaborar as peças que compõem esse tipo específico e inovador de roteiros, com liberdade e diferentes impressões. Desse modo para alguns roteiristas, as antigas bases de roteirização começam a não mais responder as expectativas desse público, que cada vez mais inserido no universo da internet e da hipertextualidade está acostumando-se a participar ativamente dos processos de construção significativa dos mais variados tipos de textos, o que não exime o texto audiovisual.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O roteiro cinematográfico aqui exposto nesse breve estudo serviu para nos mostrar a importância que a sua existência possui na criação do cinema, o que pode oferecer um rico documento narrativo para os interessados na construção fílmica, e aqui não estamos nos referindo apenas à equipe técnica do filme, como os atores, fotografia, arte e figurino, mas, e principalmente para todos os leitores que desejam conhecer de perto os

processos estruturais imagéticos os quais traduzidos para a palavra sejam uma pré-visualização do que se tornará o resultado final de todos os esforços do cinema a fim de contar suas histórias. E aqui se fundamenta o que a nosso ver tornou o cinema linguagem, a sua capacidade de narrar histórias por meio das imagens em movimento, histórias essas concebidas com objetivos e interesses comunicativos específicos, e que por si só podem abrir um leque de possibilidades de interpretação e significados a depender do prisma que se observa, atribuindo ao cinema um caráter complexo, subjetivo e significante.

A partir da análise do filme *Cidade de Deus* podemos notar que muitos dos filmes contemporâneos têm apresentado uma estrutura “não-linear” e fragmentada, a antiga concepção cartesiana abre espaço para o que poderá ser fim, início ou meio, e tantas outras possibilidades estruturais-comunicativas. Contudo, o que o cinema não perde mesmo avançando e se adaptando as novas tecnologias é a sua função de narrar por meio de imagens que por si só se sustentem, oferecendo ao seu público uma mensagem pré-estabelecida, mas, que por sua vez, possa ser reelaborada e compreendida a partir das diferentes interpretações do espectador.

REFERENCIAS

PARENTE, André. *Narrativa e Modernidade: os cinemas não-narrativos do pós-guerra*. Tradução Eloisa Araujo Ribeiro. Campinas: Papirus, 2000.

SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal: Aplicações na hipermídia*. Iluminuras Ltda, 2001. Disponível em: <http://www.google.com.br/search?hl=ptBR&tbo=p&tbm=bks&q=inauthor:%22L%C3%BAcia+Santaella%22&source=gbs_metadata_r&cad=7:http>. Acesso em 12 jul. 2012c.

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

LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência: O futuro do pensamento na era da informática*. Trad. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

MANTOVANI, Bráulio. (Dezembro 2001). *Cidade de Deus*. Baseado no romance de Paulo Lins. 12º tratamento. [<http://www.roteirodecinema.com.br/banco/cidadededeus12.pdf>].

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

CIDADE de deus. Direção: Fernando Meirelles. Roteiro Bráulio Montavani. Rio de Janeiro: Miramax Films, 2002. DVD (130 min).