

## Aldora I: O Assassinato<sup>1</sup>

Raphael Augusto Carbinatto DIAS<sup>2</sup>

Fernando BISCALCHIN<sup>3</sup>

Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, SP

### RESUMO

Este foi um trabalho desenvolvido para a disciplina de “Argumento e Roteiro” do curso de Cinema. A história trata de um conflito entre povos num mundo fantasioso com presença de magia, embasando desde a criação deste planeta até os eventos que ultimamente definiram o seu atual estado social; partindo então para um pequeno acontecimento com possíveis grandes consequências. Viu-se necessária uma pesquisa a fundo de obras do mesmo teor fantasioso de forma a ter uma fluência dos arquétipos e clichês do gênero; podendo assim tecê-los para que funcionem da melhor forma possível e de uma forma que inove enquanto se atendo ao que é conhecido e familiar para o público.

**PALAVRAS-CHAVE:** arquétipo; cinema; fantasia; ficção; roteiro.

### 1 INTRODUÇÃO

Aldora é um roteiro de ficção criado com o intuito de explorar o criativo dos espectadores, em particular do público jovem. Apesar de ser uma história capaz de ser aproveitada por indivíduos de qualquer idade, o teor ficcional e fantasioso da obra faz com que o público mais jovem tenha uma maior identificação com os desenvolvimentos da história de forma geral; enquanto que um público de idade mais avançada pode tirar mais proveito dos diálogos e simbolismos da história.

O roteiro teve sua concepção quando notado que apesar de existirem inúmeras histórias do mesmo teor, cada uma com seus próprios créditos e lados positivos, eram poucas as histórias fantasiosas que conseguiam reunir os diferentes arquétipos do gênero e manter uma história de alto nível relativo e concisa. As maiores inspirações provieram de autores como Tolkien e H.P. Lovecraft e de obras orientais como Berserk; enquanto que usou-se diversas outras obras do gênero como material de estudo dos arquétipos fantasiosos. A história foi escrita conforme as teorizações sobre escrita cinematográfica de autores como Syd Field, Lajos Egri e Doc Comparato, com destaque para o conteúdo do livro de meu professor Fernando Biscalchin, “O Homem Roteirizado”. A estrutura do roteiro e o processo criativo para desenvolvimento dos personagens se deve a obras como “O Herói de Mil Faces” de Joseph Campbell e “O Memorando de Vogler” de Christopher Vogler.

A história desse primeiro conto abre com exposição apresentada em forma de prólogo, informando ao espectador tudo considerado necessário para entender o estado sociopolítico dos habitantes de Aldora; contando desde a criação do planeta até o

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XXI Prêmio Expocom 2014, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade Roteiro de Ficção.

<sup>2</sup> Aluno líder do grupo e estudante do 3º. Semestre do Curso de Cinema, email: racovertime@gmail.com.

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Cinema, email: fernando.joe.joe@gmail.com.

ressurgimento dos humanos como potência e sua retomada do controle majoritário de Aldora. Após o prologo apresentam-se dois dos protagonistas, Von e Alice, que são encarregados de uma missão por Messiah: recuperar um certo amuleto. Ao chegar lá, são surpreendidos pela presença de uma segunda força encarregada da mesma missão, o que resulta em um conflito. Durante esse conflito somos apresentados a Luci, a última protagonista a ser inserida nesta primeira parte. Luci é resgatada por Von, sem o mesmo saber que o amuleto procurado pelos dois grupos se encontra em seu pescoço.

Esse fechamento desse roteiro aposta no despertar da imaginação do leitor; questionando-se com perguntas como “O que aconteceu com Judau após o duelo com Messiah?”, “Qual a importância do pingente e porque ele está sendo procurado por essas pessoas?”, dentre outras. Esse despertar faz com que a curiosidade do indivíduo o leve a teorizar por si próprio quais seriam as próximas ações dos personagens e as reviravoltas da trama, criando assim uma enorme expectativa quanto a continuação da história; podendo-se até dizer que o indivíduo passa a quase esquecer que se trata de um mundo fantasioso e mágico, querendo acreditar que aquilo que acabara de consumir é nada mais do que uma realidade em que fora inserido. Citando Ismail Xavier, “É preciso afetar o espectador, ‘ganhá-lo’ para que ele entre num regime de credulidade maior diante do inverossímil. O espetáculo ‘enche os olhos’ e ganha sua cumplicidade, legitimando um estado de fé consentida na ‘voz muda do coração’ e na plena espontaneidade do gesto embora esse seja o produto de convenções teatrais”.

## 2 OBJETIVO

O roteiro foi escrito com o intuito de explorar o gênero de épico fantasioso e levá-lo ao seu extremo, fazendo uso de arquétipos e clichês, e também o de colocar em prática as teorias de escrita de roteiro cinematográfico demonstradas nas aulas de Argumento e Roteiro, como a “Jornada do Herói” e a “Teoria dos Estágios dos Personagens”. Em nenhum momento foi tida a confecção do roteiro com o intuito de produzi-lo em formato audiovisual, mas sim o de criar uma história que utilizasse completamente as técnicas que aprendera ao longo do tempo; vivenciando a forma mais pura da escrita de uma história, isso é; a escrita sem limitações em relação ao que seria produzível em um ambiente universitário. O outro objetivo visado pelo escritor foi o de conseguir unir os variados arquétipos do gênero fantasioso que foram sendo estabelecidos ao longo das décadas em uma só trama enquanto mantendo a coerência e nível literário da mesma. Foi buscada também uma história relacionável pelo lado do leitor, algo que sempre o deixasse com vontade de ter algo a mais para ler, algo que despertasse sua curiosidade quanto à história e suas possíveis reviravoltas.

“[...] se for possível compreender qual é a relação entre o texto de um filme e a experiência do espectador, então há a possibilidade de mudar e influenciar – até mesmo controlar – a resposta do espectador, produzindo um filme de uma forma particular. (Biscalchin apud. Cruz;Guareschi, 2007:199)”.

## 3 JUSTIFICATIVA

O gênero ficcional fantasioso, como mencionado anteriormente, é abundante no mercado; e, ao menos no mercado literário, existe uma enorme demanda por histórias que envolvam o leitor no mundo dos personagens, deixando-o imerso. Diversos livros, filmes e animações (como por exemplo *Eragon*, *Dungeons & Dragons – A Aventura*

*Começa Agora* e *Em Nome Do Rei*) buscam a excelência nesta área, muitas vezes ignorando ou a necessidade de inovar em certos aspectos da história ou a importância dos já estabelecidos arquétipos e clichês do gênero. Sendo assim, este roteiro foi escrito de forma a tentar criar uma história que inovasse enquanto buscando e fazendo uso do que já funciona; usando também todo e qualquer conhecimento que fora transmitido pelo professor durante as aulas, botando-o em prática. Via-se necessário também não limitar o processo criativo devido às limitações do ambiente universitário; visando não escrever algo que fosse possível de ser produzido, mas sim uma história com objetiva profundidade literária. O uso de arquétipos se ilustra com mais vivacidade no prólogo, onde se faz uma distinção entre a aparência das duas raças protagonistas de forma a remeter à temas e pensamentos padrões relevantes à uma sociedade que é majoritariamente religiosa (demônios são malignos e anjos são bondosos); e a quebra dos mesmos vem ao decorrer da história em si, com uma subversão dos valores descritos acima. Entende-se então que não se trata simplesmente de um conflito entre “o bem” e “o mal”, não é algo preto e branco; mas sim algo com tons variados de cinza: humanos não se veem em dificuldade de cometer assassinatos indiscriminadamente e os tão chamados demônios se encontram encurralados no cenário social do planeta (tratados como a minoria que são), sendo forçados a combater um oponente extremamente mais numeroso e poderoso; uma situação que remete à diversos conflitos sociais do mundo real.

#### **4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS**

O roteiro foi escrito e formatado de forma convencional, usando softwares de computador. A história se inicia com um prólogo, de forma a dar as informações necessárias para que seja possível se ver imerso no mundo em que ela se passa desde o início. O prólogo introduz 3 personagens-chaves para a história geral, 2 dos quais não aparecem após o mesmo. De forma a deixar subentendido que nenhum dos dois lados conflitantes está completamente certo (não se trata de uma simples disputa entre “o bem” e “o mal”), faz-se questão desde o início em demonstrar ambos os lados cometendo atrocidades “inumanas” contra outros seres.

O roteiro foi estruturado com base nas teorias de autores estabelecidos como Syd Field, Lajos Egri e Henrik Ibsen; o personagem sendo criado e desenvolvido com base na teoria dos Estágios (inicia-se descrevendo o físico do personagem, o superficial, partindo em seguida para seu status e lugar na sociedade e como ele é visto na mesma e por último trata-se de ilustrar o que se passa no interior do personagem e seus pensamentos) e a história sendo desenvolvida por meio da “Estrutura Ficcional Clássica” (apresentação dos personagens e suas vidas comuns, ponto de giro para retirá-los de suas zonas de conforto seguido de pré-clímax, clímax e a resolução do plot da trama).

Se tratando de um trabalho avaliativo requisitado pelo professor e com uma diretriz específica em relação ao número de páginas, foi necessário do autor ser sucinto; focando não em pequenos detalhes do cenário, mas sim na história em si e nos diálogos; de forma a não perder a essência da história. Devido a essa limitação no número de páginas, se fez necessário também um verdadeiro domínio sob os arquétipos ficcionais de forma a possibilitar suas apresentações e iniciações na história de forma não prolongada; ou seja, eles necessariamente tinham que ser entendidos pelo leitor conforme eram apresentados.

## 5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Aldora se trata de uma história de ficção que se passa num mundo fantasioso com o mesmo nome. Criado por um ser onipotente conhecido como Gorgom, ele é habitado por diversas criaturas diferentes. As presenças mais significantes são as dos *Malus* e dos *Fictus*, seres conscientes e naturalmente opostos; representando demônios e anjos, respectivamente. Em guerra desde sua criação, essas raças disputam o controle de Aldora; liderados por Messiah e Judau. A história se inicia com uma exposição do cenário deste planeta, começando pela criação do mesmo e passando por vários períodos importantes de sua história, como por exemplo o duelo entre Messiah e Judau, cujo vencedor seria Messiah, e o retorno da capacidade mágica dos humanos, possibilitando que lutassem contra os Malus de forma equilibrada. Após o prólogo são apresentados os Malus irmãos Von e Alice, dois dos protagonistas da trama, recebendo uma missão de Messiah: assassinar um humano que mora na floresta e a obtenção de um amuleto que está em sua posse. Na floresta, Alice fica na clareira enquanto Von segue em direção a moradia do alvo. Ao chegar na casa, logo nota-se que algo está acontecendo lá dentro; e ao inspecionar percebe que não é o único atrás do suposto amuleto. O humano é assassinado pelos outros intrusos e Von entra em cena para impedi-los de conseguir o amuleto. Neste momento uma jovem garota, Luci, entra no aposento; logo notando seu avô no chão, morto. Uma luta começa, e Von tenta usar a garota de refém. Os outros humanos ignoram esse fato e avançam contra os dois e Von se vê forçado a lutar e proteger a garota ao mesmo tempo. Após abater um dos soldados, Von foge com a garota em direção a clareira onde sua irmã o espera. Após uma breve perseguição, os 3 conseguem despistar seus perseguidores. Se apresentam e se direcionam para a caverna mencionada por Messiah como o caminho a seguir após a conclusão da missão; tanto Von quanto Alice ignorantes do fato que sob a roupa de Luci se encontra o tão cobiçado amuleto.

Como é possível notar, a história faz usos de arquétipos e clichês já estabelecidos no gênero ficcional fantasioso, não buscando inovar de forma bruta; mas sim inovando por meio do uso de todos da forma mais correta possível, tecendo-os uniformemente até que deixem de ser simplesmente arquétipos sendo reutilizados e passem a ser pontos importantes e únicos da história.

## 6 CONSIDERAÇÕES

O processo de escrita e produção deste roteiro teve seu início dentro da sala de aula com a requisição de um trabalho a ser avaliado. Isso fez com que fosse necessário uma junção de todo conhecimento especificado nas aulas, além de diversas técnicas estabelecidas por autores famosos como Syd Field e Lajos Egri e uma densa pesquisa envolvendo obras do mesmo gênero e teor ficcional. Fez-se necessário que o escritor explorasse a fundo diversas obras do gênero, estudando-as de forma a garantir um amplo domínio dos arquétipos e ideias contidas em suas tramas. Após o período de pesquisa o roteiro começou a ser escrito de forma voraz, sendo necessário podar detalhes inconsequentes da trama de forma a se manter sob os limites impostos pela disciplina. Esse processo de escrita foi educador, pois mesmo não sendo um roteiro produzido para o meio profissional, mostrou as dificuldades em se ater à realidade do produzível e como isso pode comprometer a qualidade da história; sendo melhor ignorar

tais limitações e deixar a história se desenvolver da forma como ela necessita. Fez-se claro também a importância de se manter a par do gênero em que deseja localizar sua obra, mostrando-se extremamente difícil a escrita de uma obra que envolva e necessite de arquétipos e clichês desconhecidos ao escritor; uma ideia que pode ser resumida na frase do escritor norte-americano Stephen King: “Se você não tem tempo para ler, você não tem tempo (ou as ferramentas) para ser um escritor”.

Quanto às expectativas na área de roteirização, ficou claro que devido à realidade brasileira cinematográfica, a produção de um roteiro ficcional é extremamente improvável, tanto pela falta de recursos quanto por não ter uma demanda para o gênero no mercado nacional; forçando o roteirista ou a se limitar no teor fantasioso de suas histórias ou a produzi-la em formato animado, limitações que podem não ser necessariamente interessantes para o profissional uma vez que a área de animação requer um networking social não sempre disponível para profissionais não estabelecidos e limitar-se quanto ao tema de sua história nunca é agradável para uma mente criativa.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- EGRI, L. **The Art of Dramatic Writing**. [s.l.], Lighting Source Inc, 2008.
- FIELD, S. **Manual do Roteiro**. São Paulo, Objetiva, 2001.
- COMPARATO, D. **Da Criação ao Roteiro, Teoria e Prática**. São Paulo, Summus, 2009.
- BISCALCHIN, F. J. **O Homem Roteirizado**. São Paulo, Biscalchin Editor, 2012.
- CAMPBELL, J. **O Monomito: O Herói de Mil Faces**. São Paulo, Cultrix/Pensamento, 2005.
- REY, M. **O Roteirista Profissional: Televisão e Cinema**. São Paulo, Ática, 2003.
- DESLEUZE, G. **A Imagem-movimento**. São Paulo, Brasiliense, 1985.
- KING, S. **On Writing: A Memoir of the Craft**. New York, Scribner, 2010.