

CONRADO LUIS ROEL SOUZA

ALÔ! KITTY: Roteiro para Cinema e Processo Criativo

Dissertação apresentada ao
Programa de Pós-Graduação
do Instituto de Artes da
UNICAMP, como requisito
parcial para obtenção do Título
de Mestre em Multimeios.

Orientador: Prof. Dr. Nuno
César Pereira de Abreu

CAMPINAS, 2011

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA
BIBLIOTECA DO INSTITUTO DE ARTES DA UNICAMP**

So89a Souza, Conrado Luis Roel.
Alô! Kitty: roteiro para cinema e processo criativo.
/ Conrado Luis Roel Souza. – Campinas, SP: [s.n.], 2011.

Orientador: Prof. Dr. Nuno César Pereira de Abreu.
Dissertação(mestrado) - Universidade Estadual de Campinas,
Instituto de Artes.

1. Roteiros. 2. Cinema. 3. Criação (Literária, artística, etc.)
4. Processo criativo 5. Histórias em quadrinhos.
6. Contemporaneidade. I. Abreu, Nuno César Pereira de.
II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes.
III. Título.

(em/ia)

Título em inglês: “Alô! Kitty: movie script and the creative process.”

Palavras-chave em inglês (Keywords): Screenplay ; Cinema ; Creation
(Literary, artistic, etc.) ; Creative process ; Comics ; Contemporaneity.

Titulação: Mestre em Multimeios.

Banca examinadora:

Prof. Dr. Nuno César Pereira de Abreu.

Prof. Dr. Francisco Elinaldo Teixeira.

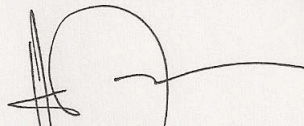
Prof. Dr. Milton José de Almeida

Data da Defesa: 23-02-2011

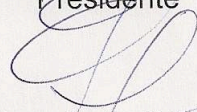
Programa de Pós-Graduação: Multimeios.

Instituto de Artes
Comissão de Pós-Graduação

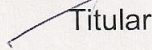
Defesa de Dissertação de Mestrado em Multimeios, apresentada pelo
Mestrando Conrado Luis Roel Souza - RA 78783 como parte dos requisitos
para a obtenção do título de Mestre, perante a Banca Examinadora:



Prof. Dr. Nuno Cesar Pereira de Abreu
Presidente



Prof. Dr. Francisco Elinaldo Teixeira
Titular



Prof. Dr. Milton Jose de Almeida
Titular

Ao todos os heróis mortos.

Agradecimentos

Em primeiro lugar, sou grato a minha mãe, mecenas da maior parte de minhas vertigens. E a meu irmão, depositário de defeitos e amizade e, em momentos importantes, também reserva de contingência moral. E agradeço também meu pai, por não me permitir ser auto-condescendente.

Sou grato a todos os meus amigos (vínculos que a gente escolhe), por cada experiência, boa ou ruim, a maior parte tragicômica. Rodolfo. Jean. Maíra. Javier. Marcelo “Foca”. Analu. Lutchi. Bernardo. Allyni. Batalha. Gustavo. Renato. Quinho. Zago. Rô. Amaranta. Pelego.

Agradeço também a Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). O Instituto de Artes (IA) e ao Departamento de Cinema (Decine). A Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), pela bolsa de estudos.

Agradeço os professores. Meu orientador Nuno César Pereira de Abreu - ora mentor, ora guardião. Antônio Fernando da Conceição Passos, por inspirar um modo de pensar e agir. Francisco Elinaldo Teixeira, por breves, mas importantes palavras de incentivo. E Hélio Godói de Souza, por sugerir-me um caminho, antes de existir qualquer um. Também sou grato ao Milton José de Souza, por rejeitar categoricamente muitos dos princípios do conteúdo reflexivo deste trabalho, incentivando-me a aprofundar minha pesquisa e a contra-argumentar.

E mais importante, devo muito e agradeço a Juliana, mulher, namorada, parceira, referência de vida e de conduta.

“(...) morrer é, portanto, absolutamente necessário, porque enquanto estamos vivos, nos falta sentido (...). A morte realiza uma montagem fulgurante de nossa vida (...), fazendo de nosso presente, infinito, instável e incerto (...), um passado claro, certo e estável. A montagem efetua, portanto, sobre o material do filme a mesma operação que a morte realiza sobre a vida.”

Pier Paolo Pasolini

Resumo

Inscrito na linha de pesquisa em processo criativo, este trabalho em escrita de roteiro, apresenta dois objetos resultantes de uma prática realizada por seu autor. O roteiro "Alô! Kitty" para cinema de ficção longa metragem. E um memorial reflexivo e teórico sobre o processo criativo. Da conjugação destes dois objetos, propõe-se observar a manifestação de um pensamento artístico, e também a tentativa de seu autor em refletir a experiência de expressá-lo: em relatos do contexto vivido durante o processo e também de sua biografia; apresentando as principais referências criativas e a tentativa de incorporá-las de forma diferenciada à criação artística; em reflexões sobre o conteúdo teórico apreendido, e sua influência na prática artística; etc. O roteiro narra a história de uma mulher desvendando o mistério de sua própria morte. Kitty, a personagem principal, depara-se nesta jornada com entidades e deidades que personificam sentidos arquetípicos preponderantes à contemporaneidade. Articulação narrativa esta, de atualização de mitos, inspirada, por sua vez, em uma tendência de Histórias em Quadrinhos (HQs), adultas e de horror, desenvolvida, sobretudo, no fim dos anos 1980 e no decorrer da década de 1990. O tema da narrativa, neste sentido, reporta-se à instabilidade dos sentidos na contemporaneidade. No âmbito da reflexão, o escopo teórico se apóia principalmente nas relações entre narrativa e contemporaneidade. Neste sentido, a presença de abordagens teóricas por vezes conflitantes, como a filosofia analítica de Lyotard e a semiologia do cinema de Parente, em contraste com a teoria dos arquétipos de Jung e a mitologia comparada de Campbell, justifica-se, segundo propõe o autor, pela legitimidade de uma abordagem multirreferencial.

Palavras chave: *roteiro, cinema, criação, processo criativo, histórias em quadrinhos, contemporaneidade*

Abstract

Included in the line of research in the creative process, this work on script writing presents two resulting objects from a practice realized by the author. The script "Alô! Kitty", a feature-length fiction film. And a reflective and theoretical memorial about creative process. The combination of these two objects, it is proposed to observe the manifestation of an artistic thought, and also the attempt of its author to reflect the experience of expressing it: reports in the context experienced during the process and also of his biography; presenting the main references and creative attempt to incorporate them in different ways to artistic creation; reflections on the theoretical content learned, and their influence on artistic practice, etc. The screenplay tells the story of a woman unraveling the mystery of her own death. Kitty, the main character, faces in this journey with entities and deities who embody archetypal meanings compelling to contemporary. This narrative articulation, for re-enactment of myth, inspired, in turn, in a trend of comics, adult and horror, as developed primarily in the late 1980s and throughout the 1990s. In this sense, the theme of the narrative refers to the instability of meanings in contemporary society. In the context of reflection, the theoretical scope rests primarily in relations between narrative and contemporary. In this sense, the presence of sometimes conflicting theoretical approaches such as analytic philosophy of Lyotard and semiology of film A. Parente, in contrast to the theory of archetypes C. G. Jung and the comparative mythology of J. Campbell is justified, according to the author proposes, for the legitimacy of a multi-referential approach.

Key Words: *screenplay, cinema, creation, creative process, comics, contemporary*

SUMÁRIO

Introdução

Jornada do impostor	1
----------------------------	----------

(Ou, Encarando as próprias referências)

História dentro da história	4
------------------------------------	----------

Parte I - Roteiro

Alô! Kitty

Cena I	10
---------------	-----------

Cena II	17
----------------	-----------

Cena III	18
-----------------	-----------

Cena IV	25
----------------	-----------

Cena V	36
---------------	-----------

Cena VI	42
----------------	-----------

Cena VII	46
-----------------	-----------

Cena VIII	48
------------------	-----------

Cena IX	53
----------------	-----------

Cena X	59
---------------	-----------

Cena XI	66
----------------	-----------

Cena XII	74
-----------------	-----------

Cena XIII	78
Cena XIV	90
Cena XV	105
Cena XVI	112
Cena XVII	121
Cena XVIII	127
Cena XIX	134
Cena XX	137
Cena XXI	141
Cena XXII	146

Parte II - Memorial e reflexão sobre o processo criativo

Capítulo I

A Hora H	150
<i>(Ou, Chamado à Aventura)</i>	
Hora H	160
Ressaca moral	166
Balada intimista de uma morta	171

Capítulo II

Subversão CMYK	178
<i>(ou, Pop-Arautos da Adolescência)</i>	
Juventude Transviada	178
Crepúsculo dos Deuses	187
Marvels	193
Capítulo III	
Whiskey in the jar	202
<i>(Ou, A recompensa do salteador)</i>	
Encurralado	210
La Mujer Sin Cabeza	213
Godzilla	218
A alienista	225
Bibliografia	236

Introdução

Jornada do impostor

(Ou, Encarando as próprias referências)

Um estudante de pós-graduação, em estágio já avançado do curso, é assaltado por uma constatação desconcertante. Seu próprio domínio sobre o tema da pesquisa é apenas superficial. Isto é, insuficiente para levar o trabalho adiante. E a simples presença do estudante no ambiente acadêmico passa a parecer-lhe, portanto, indevida. Outros pensamentos o atingem em cascata, imediatamente em seguida. Haverá solução para seu problema? Não se trata de empenhar-se ainda mais, visto a lacuna ser impossível de preencher dentro dos prazos. Talvez haja sobre a possibilidade de solicitar mais tempo. Ou então um afastamento temporário. Não. Isto também não resolveria. De fato, é esta a angústia. Como se as escolhas pessoais do estudante houvessem previsto uma trajetória que o conduziria um contexto diferente. Que estaria ele então fazendo ali? Decerto algum erro em seu ingresso. Deveria ele procurar as instâncias responsáveis? E entregar-se? Será? E abdicar da boa sorte, que lhe esbarrara acidentalmente...

O fluxo de pensamento do estudante é interrompido instantaneamente, ante uma cogitação tão improvável quanto imprópria. E se...

Preferi deixar a história inconclusa pois, a despeito da previsibilidade, não me pareceu de bom tom confirmar a fraude que se anunciava. E, mesmo sendo a dissimulação a principal habilidade do *impostor*, adianto-me em alegar minha inocência. Por outro lado, só o fato da impostura figurar a alguém na esfera das possibilidades, já implica concebê-la, ao menos hipoteticamente. Isto é, ninguém está imune à tentação de um benefício equivocado de vez em quando. Sobretudo, quando operam os humores do acaso, como na ficção do estudante, tem-se a impressão de um delito menor. A justificativa "omitir não é mentir", não raro alivia os conflitos daquele que já se deixou passar por outra pessoa. Como se uma

impostura inocente fosse possível. No entanto, se assumirmos como suficientemente incriminatória a esfera da mera hipótese, precisarei retificar minha recém-apresentada alegação de inocência, e admitir também eu haver cogitado a possibilidade de viver como um impostor.

Ainda que um impostor inocente, senti na pele os efeitos de uma conjuntura imaginária, como se houvesse alguma hierarquia entre as diferentes categorias do conhecimento. Sensação sem qualquer sintonia com meu trabalho, portanto, no qual realizo uma prática em escrita de roteiros para cinema, e reflito a experiência em seguida em um memorial com base teórica sobre o processo criativo. Não surpreende, neste sentido, aplicar-se critérios diferenciados à proposta, sempre fundamentados, no entanto, na equivalência absoluta entre os saberes, figurando o artístico entre eles. Ainda que corriqueira, a abordagem não repercute de forma unânime na academia. E a semente de uma discórdia até então ignorada afetou-me a ponto de envolver-me em sua fabulação. Tornando-me um impostor. Ao menos até o momento quando, a confiança restituída pela pesquisa teórica, (re)aproprie-me dos paradigmas que me fazem relacionar com a arte.

Sob um recorte pessoal, sentir-se um *impostor* resume, portanto, esta habilidade de adaptação em um ambiente fragmentário e instável. Requer não só disposição para subversão, mas disciplina e tenacidade, servindo mesmo como motivador. Conduta afetada também por um sentido de inadequação permanente; mas ao mesmo tempo também um estado de permissividade, em deixar-se ser conduzido, e mesmo modificado, mas nunca incorporado. Distanciando-se do (enfadonho) *bom-mocismo* do passado, o impostor prima por sua capacidade em dissimular roturas individuais em um contexto multifacetado, isto é, no ambiente de sentidos instáveis, sempre provisórios, da contemporaneidade. De modo bastante objetivo, portanto, a experiência como impostor afetou meu trabalho e minha visão de mundo. O tema de meu roteiro é a morte, mas ele também aborda, em um nível mais subjetivo, a crescente diferença entre os sentidos de *ser* e *estar* no mundo.

Aparentemente, o estado de desequilíbrio do *estar* seria muito mais adequado do que a inércia do *ser*, para ler o ambiente e o homem contemporâneo. De todo modo, não é possível negar sobre o primeiro implicar em um comportamento mais dinâmico e reativo. E, portanto, uma conduta que arriscaria defender como mais politizada, pela qual, em uma conjuntura de embate, o *ser* quebraria, enquanto o *estar*, naturalmente, mudaria. Neste sentido, ao investir-me com o impostor existente em cada um de nós, busco uma potencialidade particular deste *ente*, ou *arquétipo*, em estabelecer relações específicas com a realidade. E que traz à tona um contexto no qual, meio à uma tendências libertárias, resistem também relações perversas, pautadas em condutas excessivamente céticas e pragmáticas, e, por isso mesmo, dissociativas.

Para o memorial sobre o processo criativo, o *impostor* implica em uma permissividade para a fabulação. Mais especificamente, a fábula de um autor em busca do ponto zero da criação. Isto é, a busca mítica de um artista por um estado tal de despojamento, pelo qual ele se libertaria de todas as influências, e seria então capaz então de assumir outros pontos de vista, outras vozes, de colocar-se efetivamente no lugar do *outro* e falar *através* dele. Na prática, a operação resume uma opção estética, de simbiose e relação orgânica com o trabalho, incorporando-lhe aspectos documentais e reflexivos, tal como ocorre à ficção pós-moderna. E é curioso, neste caso, notar como mesmo pós-modernismo, avesso à todo tipo de "ismos", não admite qualquer forma de idealização, mas é proporcionalmente permissivo à fabulação, sobre pessoas, atos, fatos, e mesmo idéias, em busca de um marco zero para o próprio pensamento¹.

¹ Sob uma interpretação reducionista e licenciosa, é possível afirmar que os jogos de linguagem de Lyotard, os conceitos de "série" e "diferença" e Deleuze, a microfísica do poder de Foucault, a teoria dos simulacros e simulação de Baudrillard, etc., são unânimes em propor uma crítica da linguagem, defendendo a especulação como única conduta possível para o saber. "A questão da legitimação encontra-se, desde Platão, indissoluvelmente associada a da legitimação do legitimador.", provoca Lyotard.

História dentro da História

Apliquemos tudo o que já foi proposto aqui à lógica da fabulação: o mesmo autor que se apresenta em primeira pessoa, de modo a assumir-se indivíduo e singularidade, integrando-se ao texto, também é um *impostor*. Ao ser capaz de revisitar alguns momentos do processo criativo, e conjecturar sobre suas epifanias, ele é igualmente um *impostor*. E mesmo quando, tentativa desesperada, este autor reconhece como limitadas (questionáveis?) suas análises sobre a própria criação, argumentando pela intrínseca impossibilidade de distanciamento, etc., ele só faz senão reforçar a própria impostura. Como se dizendo: "veja bem, meu trabalho é quimera, permita-me ser também monstruoso por alguns momentos". Dito de outro modo, este trabalho não propõe objetividade em nenhum sentido. A maior parte de seus sentidos derivam de um roteiro para cinema. E com a reflexão, por outro lado, pretendia antes dialogar com outros roteiristas do que propriamente a academia.

Isto é, desde o início do trabalho, nutri a esperança de minha experiência em criação de roteiro servir como modelo para outras experiências. Subvertendo a lógica dos manuais, eu conjecturava, poderia diminuir uma lacuna nos estudos de roteiros, entre os quais sobressai as análises estruturais². Imaginava que a experiência relatada, apresentando obstáculos e angústias *reais*, pudesse funcionar como analogia. E o aprofundamento teórico, por outro lado, sobretudo o estudos das relações entre narrativa e contemporaneidade, poderia sugerir a outros roteiristas haver mais do que divisões em atos e conceitos anacrônicos como *motivação*, *antagonista*, *conclusão*, etc. A implicação mais objetiva desta conduta foi eu ter-me apegado a uma linha guia para o trabalho, tentando mantê-lo exatamente na fronteira entre teoria, prática e reflexão. O resultado é uma reflexão por vezes pedante, egóica, e mesmo escapista - e não poderia ser

² Doc Comparato, em seu *Da Criação ao Roteiro* resume bem a situação ao citar Syd Field, no qual este cataloga "passo a passo", as fases da escrita, somente para criticá-lo em seguida. Entre elas a definição de um "tema", a estruturação de uma "idéia", a identificação de "personagens" e de dados "que façam falta" etc., e, por fim, "poli-lo até estar pronto para ser visto por todos". Exposto tudo isto, Doc retruca: "A própria subjetividade da explicação reflete o aleatório da fragmentação do processo".

diferente, sendo o autor-personagem convocado pelo aspecto memorial, igualmente egóico.

Por outro lado, este direcionamento motivou-me a procurar na teoria por soluções criativas. Na verdade, implica em uma busca pela de meu próprio maturação do pensamento, e um investimento, por extensão, na construção deste autor-personagem que apresento. E ainda, se o distanciamento do texto em relação à minha própria individualidade imprime sua marca em todo o trabalho, mais uma vez é a teoria se impondo em minha reflexão. Visto que sua a incorporação impõe concessões à livre expressão da voz de um autor, coincidindo, felizmente, com o ceticismo e o pragmatismo até então latentes em meus pontos de vista. E não que haja alguma coincidência neste sentido, pois se minha expressão se inscreve em uma corrente de pensamento crítico desconstrutivista e relativista, típico da contemporaneidade, ela também é, ao mesmo tempo, fruto deste mesmo *zeitgeist*.

*"O tropo essencial da ficção", dizem-nos os ficcionistas pós-modernos, é uma "técnica que requer a suspensão da crença, bem como da descrença"*³

Meu roteiro conta a história de Kitty, uma mulher em busca por respostas ao mistério da própria morte. O ambiente da história, preponderantemente urbano, seja na megalópole, ou em simulacros de seus espaços pelo interior do Brasil, promove encontros entre minha protagonista morta e entidades e deidades de uma cosmogonia pan-sincrética, que abrange desde religiões afro brasileiras até projeções arquetípicas personificadas em personagens de ficção científica. Um tratamento de atualização de mitos, segundo o interpreto. E uma articulação narrativa, portanto. Empréstada, por sua vez, de uma tendência de Histórias em Quadrinhos (HQs) adultas de horror, vigente sobretudo entre as décadas de 1980 e 1990. São estas HQs, portanto, minha principal fonte de inspiração. Referentes

³ David Harvey, em *Condição Pós-Moderna* (2007) (Pp. 15,16), citando, por sua vez, Brian McHale, (1987) (Pp. 27-33).

formal e conteudisticamente *pops*. Que alimentam o horizonte contemporâneo de ícones, e mesmo novos mitos, e ao mesmo tempo os canibaliza, diluindo alguns sentidos e propondo outros - moto-contínuo de significações.

Referenciais estes, particularmente sustentados por incorporações, justaposições, analogias, e toda uma variedade de abordagens estilísticas, que estabeleceram para mim a ponte entre as *micro* e as *macro-narrativas*, à exemplo dos estudos das narrativas míticas, que aglutinam conceituações como as de Joseph Campbell, C. G. Jung e Mircea Eliade. A produção destes autores, firmemente lastreada na espiritualidade e no transcendentalismo, são tanto amplos quanto profundos, além de guardarem valores poéticos que, em si, não podem ser traduzidos de forma categórica, em termos do ceticismo e do pragmatismo atuais. Dito de outro modo, este impulso desenfreado por indexar todo e qualquer conceito não deve calar a reflexão. E ainda, considerando o instrumental contemporâneo de análise das narrativas, é ainda mais válido manter a *tradição* em seu lugar de direito, ou seja, na base de uma retrospectiva sempre legítima.

Isto sem falar no contexto da prática criativa, para a qual a *inspiração* pelas grandes narrativas opera em atualizações, na maior parte das vezes em subversões, mas são efetivamente referendadas em novas obras. Mitos, deuses, monstros e fantasmas parecem mais atuais do que nunca. Mais precisamente, parecem conviver em harmonia quase simbiótica com os parâmetros atuais da ficção. Isto é, ao evocarem a relação com a alteridade, com tudo aquilo que não é *eu*, entram também em jogo muitos dos parâmetros da ficcionalização, sobre o *outro*, o *mundo*, as *relações*, e também sobre o próprio *eu*. Coincidente em muitos sentidos, portanto, com a ficção contemporânea, ou pós-moderna, segundo alguns teóricos e críticos, fundamentada particularmente em uma condição que associa aspectos documentais e reflexivos, associada ao compartilhamento da produção de sentido, isto é, delegando maior autonomia à leitura.

Uma valorização do interlocutor, portanto, neste processo, exigindo-lhe uma conduta reativa, na qual devem entrar em jogo suas próprias considerações e questionamentos sobre o mundo e, por extensão, sobre si mesmo e seu papel neste mundo. Da conjugação destes fatores da ficção pós-moderna, portanto, resulta uma crítica intransigente aos estatutos do realismo nas artes. Rescaldo, sobretudo, da rejeição ao modernismo, com suas utopias e ideologias que conduziram o homem à autonomia, a rejeição pós-moderna parece basear-se antes em uma suspeita. Neste sentido, o impostor assume as vezes do comediante: *Ei! Algo cheira mal. Somente eu estarei sentindo?* E o mistério do mundo é convocado uma vez mais. A inalcançável indiferença da natureza, zombando da massa, convulsionada com a dissimulação de suas próprias incertezas, contradições e injustiças. Kitty, a protagonista morta de meu roteiro, é conduzida em uma jornada de reconciliação com estes mistérios na *não-vida*.

Espécie de a-realidade, dimensão esta vinculada antes aos estatutos da ficção, do que qualquer interpretação institucionalizada, seja pela religião ou pela filosofia. Quero dizer, com isso, sobre minha história abordar a espiritualidade e o transcendentalismo do ponto de vista de um cético, ou seja, baseado nas relações destas dimensões com o mundo. Escolha narrativa esta derivativa, em primeiro lugar, de minhas próprias convicções, como espécie de agnóstico, alguém para quem a religião e a filosofia são importantes, mas o mundo como ele é - ou se apresenta e é sentido - é ainda mais. Especificamente para a narrativa de meu roteiro, no entanto, esta abordagem traduz, penso, as relações pragmáticas e fragmentárias de minha geração. Kitty em sua jornada pela *não-vida* são, portanto, e ao mesmo tempo, minha síntese deste local privilegiado: a ficção; e também a própria relação do imaginário com o mundo.

Isto é, há outros motivos, mas penso que só em meu momento presente, cumprido o processo criativo, e tendo ponderado sobre ele, sou capaz de avaliar este meu impulso em tematizar a morte. A vontade de explorá-la à margem de seus em sentidos tradicionais sempre me foi clara, mas classificá-la *não-vida* sugere-me uma suspensão de sentidos, um marco zero com o qual eu pudesse,

ao menos em termos de auto-fabulação, interpretar o mundo com relativa liberdade. E para isso, Kitty precisava morrer e, morta, perambular por um ambiente de sentidos ambivalente e ambíguos. Neste trabalho, o roteiro *Alô! Kitty* é apresentado na sequência desta apresentação. E o memorial, composto de três capítulos, vem logo em seguida, compondo com o roteiro a expressão de um pensamento artístico e a tentativa por seu autor em refleti-lo, e ao próprio processo de amadurecimento e catarse pela criação.

Neste sentido, o primeiro capítulo narra a busca de meu autor-personagem em busca dos primeiros impulsos criativos que culminariam na história pronta. Nele, há uma preocupação especial com a objetividade, expressa em relatos de situações vividas quando surgiram as imagens seminais de meu processo criativo. O segundo capítulo distancia-se da natureza objetiva da personalidade do autor, para cercá-la junto à trilha da principal referência criativa do roteiro: a Era do Hidrogênio nas HQs. Um ponto quando o desenvolvimento do suporte é impactado pelo núcleo cético e pragmático do pós-modernismo. Neste ponto, desconstruo meus heróis de HQs, mitifico os artistas que desenvolveram esta tendência, e componho, com isto, uma alegoria para minha própria visão de mundo. O último e terceiro capítulo retoma algumas relações entre conjuntura criação, enfatizando em seguida a apreensão de parâmetros teóricos e sua reverberação pela narrativa do roteiro. E, sendo esta reflexão um processo assumido de fabulação, dispensa qualquer conclusão, preservando sempre aberta uma janela aos sentidos eventualmente atribuídos pelo interlocutor.

Parte I - Roteiro

Alô! Kitty

Cena I

Sequência I

Um campo alagado às margens de um rio largo e imponente. Um **garoto** de uns dez anos, moreno e maltrapilho, caminha sob o sol a pino com água na altura de suas canelas. Ao fundo, após uma área extensa de água, há uma mata com um limite bem delimitado, demarcando a margem de um rio bastante largo.

Sequência II

O garoto entra em um casebre igualmente alagado.

Sequência III

Entardecer no cerrado. O mesmo garoto corre através de uma trilha num local de vegetação rasteira. O céu é uma explosão de cores, entre alaranjados, violetas e azuis, e se esparrama sobre um campo de cerrado, que se estende até o horizonte longínquo.

Sequência IV

Dentro da casa alagada. **Dois crianças menores** ajudam um **homem adulto**, de uns 30 anos e vestido de forma rústica, a carregar utensílios para fora da casa. O adulto ordena ao garoto.

Adulto

Vai ajudar Celestina!

Sequência V

Em uma clareira de terra batida, cercada por grandes árvores, o garoto desenterra um embrulho de estopa. Sentando no chão, com pano de estopa amassado a seu lado, o garoto distribui alguns objetos à frente dele, sobre a terra. Um pente velho. Uma espiga de milho em formato de boneca. E a fotografia puída de uma mulher jovem. Ele os dispõe lado a lado, manejando-os com cuidado e solenidade.

Sequência VI

No quarto paupérrimo, o garoto ajuda **Celestina**, uma adolescente de uns 14 anos, a fazer uma grande trocha de roupas e utensílios envolvida por lençóis. Ela ri pra ele e ele retribui os sorrisos. Ele tenta falar, mas emite apenas sons fanhos e ininteligíveis. Subitamente, o semblante de Celestina fica apreensivo, e ela gesticula com a cabeça, apontando para trás do garoto.

Celestina

Seu pai!

O adulto da Sequência anterior entra no cômodo pela porta, aproximando-se rapidamente das costas do garoto e lhe dá um tapa na nuca, empurrando-o para um canto do cômodo.

Sequência V

Na clareira, sentado sobre o chão batido, o observa a fotografia. Nas mãos do garoto, a foto em tom sépia mostra uma moça jovem, em pose de retrato. Seus

cabelos são longos e negros, ela tem as maçãs do rosto proeminentes, olhos amendoados e boca bem desenhada.

Garoto (Off)*

Mãezinha pode voltá agora. A madrasta diz que tô muito crescido e mandô Celestina deitá n'otro lugar. Num penso mais em Celestina. Num penso em Celestina...

Sequência VII

Interior da casa alugada. O garoto está na sala e observa o pai fechar-se com a adolescente dentro do quarto.

Sequência V

A clareira. O garoto está deitado no chão, com o olhar distraído voltado para cima. O sol desce lento ao poente. O garoto se vira de lado, encolhe-se, dobra as pernas e esconde o rosto próximo ao chão.

Garoto (Off)

Mãezinha, volta. Quero lembrá o rosto de mãezinha.

Ele enfia uma das mãos entre as virilhas e começa a movimentá-la, esfregando o pênis sob o calção.

Garoto (Off)

Num mexo mais em Celestina. Celestina deita n'otro lugá agora...

Sequência VIII

Fachada do casebre alagado. O garoto surge do interior e pára sob o vão da porta. Ele tenta dizer algo, muito nervoso e só emite sonha fanhos e abafados.

* O garoto fala sobre a imagem de suas mãos segurando a foto. A cabeça dele fora de quadro.

Sequência IX

Ele volta à porta do quarto e começa a bater na porta, com força. Exaltado ele repete alto alguma palavra incompreensível, um som fanho e abafado. O pai abre a porta, agarra um o garoto por um dos braços e o atira com força, arremessando-o contra o chão alagado.

Pai

Fala! Fala o que cê qué?

O pai perscruta o local com o olhar. Os olhos dele estão injetados e vermelhos.

Pai

Num tem ninguém aqui! Cabô tudo! Num tá vendo?

Sentado sobre o chão alagado, o garoto apenas encara o pai, encharcado, ofegante e amedrontado. Ele estica a cabeça para espiar o vão da porta, atrás do pai. Celestina está em cima da cama, segurando o vestido rasgado.

Pai

Nem falá cê fala. Vergonha!

O pai se vira pra retornar ao quarto. Celestina encara apavorada o garoto pelo vão da porta, que se fecha atrás do pai.

Sequência V

A clareira. De olhos fechado, o garotinho dorme no chão. Próximo à cabeça dele aparecem dois pés delicados, e vestidos com reluzentes sandálias romanas. O garoto abre os olhos lentamente e vira o olhar para cima. O sol se projeta forte por trás da cabeça da silhueta de pé. O garoto protege os olhos da luminosidade com a mão espalmada. A silhueta veste uma armadura romana completa e brilhante, com um elmo reluzente e coberto com plumas fartas sobre a cabeça. O traje está elegantemente apertado contra o corpo, ressaltando a forma curvilínea do corpo. As coxas bem feitas e femininas são da cor de bronze. A figura se abaixa próximo ao garoto e estende lentamente a mão feminina em direção à ponta de um dos dedos da mão levantada do garoto. Um flash de luz emana do toque. A figura vai se levantando e trazendo junto o garoto, que mantém a ponta da mão encostada à dela. Fios de luz se esticam entre as duas mãos quando elas se afastam. Ambos estão de pé, um em frente ao outro, com o pôr do sol intenso atrás deles.

Garoto

Mãezinha.

Mãe

Enrijece, carne de minha carne. Reclama teu destino.

O garoto desvia o rosto para um dos lados por um momento, com dúvida no olhar. E volta a encarar a mãe.

Garoto

Na demanda mãe. Há lanças e armas de fogo.

Mãe

Teu corpo não alcançará.

A mãe desembainha uma longa espada e a posiciona diante do peito, com a lâmina à frente de sua face.

Mãe

Sobre o solo, filho, finca teu joelho.

O garoto se ajoelha em frente à mãe, com um dos joelhos na terra e o outro suspenso, sobre o qual ele pousa um dos cotovelos, e inclina a cabeça para baixo, em reverência.

Garoto

Sob este firmamento eu floreço, mãe. E fecundarei a terra.

A mãe separa as pernas, arqueando-as, e vai levantando a espada sobre a cabeça. Ela fica de lado para o garoto, em uma harmoniosa posição de combate. Com as duas mãos segurando a espada, ela desfere um golpe mortal em direção ao pescoço do garoto.

Corte seco. Tela preta.

Sequência IX

No interior da casa alagada, o pai sai do quarto e observa o local. Por trás dele, dentro do quarto, Celestina está prostrada na cama em posição fetal, escondendo o rosto. O pai se dirige a porta de saída da casa. O garoto emerge de um canto, por trás do pai e atira-se contra ele com uma faca na mão, enfiando a faca em uma das pernas do pai. O garoto arranca a faca das costas do pai e se afasta dele. O pai, surpreendido pelo golpe, vira-se pro garoto atônito, tenta dizer algo, mas só emite grunhidos de dor abafados. O garoto encara o pai com o olhar furioso. O pai tenta avançar, mas cai de joelhos na superfície alagada. O garoto aponta a faca para o pai.

Garoto

Sai! Vai embora.

O pai encara o garoto com o olhar espantado. Ele tosse sangue.

Garoto

Se arruína longe daqui!

O pai se levanta cambaleante e sai da casa.

Sequência X

O garoto observa da porta o pai caminhando sobre a água. Ao longe, o pai tomba.

Sequência XI

O garoto e Celestina caminham pela imensidão alagada, ela, mais alta, apoiada em seu ombro.

Obs.: A Cena se desenvolve em duas situações paralelas. A continuidade de cada situação é determinada por uma relação espaço-temporal diferente. A repetição do número de uma Sequência indica, na montagem paralela, que a evolução espaço-temporal de uma das situações não foi alterada; já a mudança da numeração indica o contrário.

Cena II

ABERTURA

Trilha *Jorge da Capadócia* em versão rock, executada por alguma banda do cenário musical alternativo brasileiro. Fatos da história recente do Brasil, em cenas de telejornais, manchetes de jornal e cartazes. As imagens são convertidas em objetos de consumo, como estampas de camisetas, adesivos de carros e canecas, grafites em uma paisagem urbana, estatuetas, formato de bolo, embalagens de fast food, etc. Créditos sobre as tomadas.

O título **Alô! Kitty** dentro de uma faixa e sobre a figura de uma pin-up zoomórfica, tatuado no torso de uma mulher. A Sequência de fatos históricos é finalizada com uma apresentação da banda **Daniel Beleza e os Corações em Fúria**. Este último plano se funde à seguinte em um plano-sequência com zoom out, revelando primeiro a televisão que exibe o programa, depois o ambiente, uma grande padaria onde a TV está colocada e, por último, um casal que conversa enquanto come em frente ao balcão.

Cena III

Sequência I

Madrugada. Em uma grande padaria, típica das megalópoles, **Kitty e Christian** conversam e dão risadas enquanto comem. Kitty, 33 anos, tem um estilo hype (Tendência de moda e comportamento urbanos e alternativos. Manifesta a identidade de nichos sociais influenciados pela cultura pop e ícones do consumo e do imediatismo, como a internet. Tem uma ligação forte com o cenário da música independente e do estilo de vida de seus adeptos. O indivíduo *hypado* é ao mesmo tempo irreverente e crítico em relação à indústria cultural, atualizando alguns ícones tradicionais, principalmente os das décadas 1980 e 1990, por considerá-los mais espontâneos e autênticos). Ela veste roupas e acessórios de cores vibrantes, com um toque levemente agressivo. Transparências, um decote generoso e membros à mostra conferem a ela um ar sensual e provocante. Ela usa também uma boina preta, sobre o cabelo curto parcialmente escondido. Ela tem grandes óculos de aros brancos presos à gola da camiseta. Uma tatuagem com padrões geométricos se insinua parcialmente, próxima a seus ombros, também à mostra. Christian, um coroa de uns 45 a 50 anos, cabelos grisalhos, cuidadosamente fixados com gel, veste uma camisa pólo cor salmon, ornada no peito, do lado esquerdo, com um grande brasão. Ele usa um grande e sofisticado relógio, e um par de grandes Ray-Bans dégradés. Os cabelos de ambos estão levemente desgrenhados, as roupas um pouco amassadas e eles têm olheiras.

Atrás dos dois, uma grande janela revela o tráfego crescente de uma avenida larga. Enquanto comem, Kitty alterna entre expressões de surpresa e ataques de riso provocados pelo relato de Christian. Ele fala de maneira enfática e ao mesmo tempo tenta ser discreto, espiando sobre os ombros eventualmente.

Em um momento de silêncio, Kitty, sentada nos bancos altos e fixos do balcão da padaria, inclina o corpo e apóia a cabeça no ombro de Christian. Sem parar de comer, ele retribui o gesto. Kitty mastiga e mantém o olhar fixo e perdido à frente. Subitamente Kitty se afasta e volta à posição inicial. Com o olhar penetrante em

direção a Christian, ela pende a cabeça para o lado e esboça um sorriso cínico. Com as duas mãos ela afasta cuidadosamente e para baixo os óculos de Christian.

Kitty

Tu é uma mesmo uma com-ple-ta fraude. Até o último fio desse cabelinho de playboy.

Christian faz uma cara de desdém e tenta responder alguma coisa, gesticulando, mas Kitty cai na gargalhada com o próprio comentário.

Kitty (Narração Off)

A maioria das pessoas passa a vida se gabando por saber exatamente aquilo que quer, isso e aquilo... Minha opinião é que faz muito mais sentido saber das coisas que a gente não gosta.

Christian torce o rosto e esboça um olhar canastrão de tédio.

Christian

Hmm... E eu tenho que fazer cara de que agora? Ofendido?

Kitty gira sobre o banco, cruza as pernas e se debruça sobre o balcão, ficando bem próxima de Christian.

Kitty

Ah! Gostosão! Pra cima de mim, não! Vai, se entrega. Eu sei o que você quer. E você sabe que eu sei!

Christian ri e Kitty o encara com firmeza. Christian segura o rosto dela.

Christian

Baby, a única coisa que você sabe é que eu cumprio o que prometo.

Kitty retrai-se em seu banco numa pose insinuante, com o dedo nos lábios, como uma *pin-up*.

Kitty

Ui! Que auto-estima, heim? Mas...

Kitty muda abrupta de posição, estalando a mão na coxa dele para se apoiar e encará-lo nos olhos, inquisitiva.

Kitty

...diz aí, 'seo' apresentador! É um chapéu na consciência pra cada relacionamento que você manda pro espaço?

Christian

Que tédio! Consciência é pra quem tem a mente poluída.

Kitty (Off)

Inevitavelmente chega o dia em que as pessoas criam uma expectativa sobre você. Alguma estupidez, do tipo "e a sua geração, quer dizer o que?" Falo por mim mesma. Parece que ninguém respeita ninguém. Mas se dizia que eu mesma não me levava muito a sério, pasmem meus amigos, eu queria de verdade que ninguém mais levasse. Não tem mensagem subliminar, o resto é a cara de Jesus numa batata.

Christian imita um ar afetado e finge soprar as unhas. Kitty assume uma postura teatral e exagerada. Kitty se ajeita novamente em sua cadeira e faz sinal de absurdo, chacoalhando as mãos, com as pontas dos dedos encostadas.

Kitty

A-há! Agora estamos atingindo as suítes da verdade. Volta, 'seo' âncora! Volta pra terra! Que o boteco da boa-fé não fecha as portas nunca!

Christian muda pra um ar impressionado, pasmo, e estala os dedos para cima duas vezes, chamando atenção.

Christian

Ih! Baixou o santo, néga?

Kitty encara Christian em silencio um momento. Começar a gargalhar. seguida pelos risos do outro. Os dois comem e bebem mais um pouco.

Kitty (Off)

Mas... sabe aquela dos clichês? Que o maior de todos é o babaca que se acha acima de todos eles? Pois bem, no ápice de uma overdose, uma mulher jaz sobre a poça de nada ela que tinha no estômago.

Kitty

Tá, então agora você é âncora e não pode mais namorar?

Christian

Era só você que faltava vir com essa. E vocês são muito deslumbrados, heim? Tá! Eu apresento o jornal. Mas é só. Meu salário nem aumentou.

Kitty

Vou reformular. Você amacia o fígado do país inteiro antes da novela. E aí é como se fosse pra guerra. Ou pra um ataque de Godzilla.

Kitty engrossa a voz, imitando Christian.

Kitty

Ahn? Quem? Monogamia? Desconheço!

Christian agarra Kitty, lhe da uns beijos forçados no rosto, soltando-a em seguida.

Christian

É por isso que ninguém quer ficar longe de você. Casa comigo Kitty!

Kitty encara Christian com ironia e desprezo.

Kitty (Off)

O tempo passa, e aquela mesma mulher tira férias de si mesma. Que foi mais abstinência que outra coisa, isso sim... Enfim, até que fecha de vez o ciclo da boneca e arruma um homem pra chamar de seu.

Christian

Bom, você não vai desistir, né? Ok!

Christian suspira.

Christian

Ele era lindo, inteligente, etcétera. Mas... como é que eu verbalizo isso? Ele era... sei lá! Muito afetado. Muito gay. Quer saber? Ele era gay demais. Não pega bem. Eu apresento o jornal, porra.

Kitty fala com escárnio.

Kitty

Se você soubesse como é transparente...

Christian vira o rosto e balança a cabeça negativamente, gesticulando com a mão em sinal de desistência.

Kitty (Off)

Hoje em dia aquela mulher acha mais graça em pregar moral de fundo do poço pra cada conhecido que reencontra. Pessoalmente, acho um pé no saco. Mas ela diz que é só uma fase.

Kitty

Bem, pelo menos você não disse algo do tipo:

Kitty gesticula fechando aspas com as mãos.

Kitty

...transar com a mesma pessoa nem mesmo implica em uma relação.

Christian

‘Bóra’ pra minha casa, dar uma esticada?

Kitty mantém o olhar disperso, sem dar muita atenção ao outro.

Kitty

Mas a gente não tá discutindo o significado das coisas, né?

Christian se aproxima do ouvido de Kitty, com discrição.

Christian

A gente faz aquela encomenda...

Christian olha pro relógio e estica o corpo, olhando para os lados a procura alguma coisa.

Kitty

Cadê meu marido?

Christian

Lendo gibi ali no canto.

Kitty

Não é uma graça?

Christian ironiza.

Christian

Lindo...

Cena IV

Sequência I

Kitty fala ao telefone em frente a uma estante, na sala um apartamento sofisticado, bem decorado e com móveis caros. A fala de Kitty é apressada.

Kitty

Hmm. Ok. Tá. Combinado. Ótimo, ótimo. ãh-hãn. Certo. Tá, tá. Isso! Aqui mesmo. Certo. Ok. Tamo esperando. Ok. Tchau. Isso. Isso. É... pô, já falei, é aqui mesmo. É... Tchau. Outro. Tchau, tchau.

Ela coloca o fone no gancho e percorre o lugar com o olhar. **Wander**, o marido de Kitty, de frente para uma grande janela, mantém o olhar absorto sobre os primeiros raios de sol na metrópole. Ele está sentado em um grande divã, voltado para a janela. Wander tem um estilo despojado, o cabelo curto e espetado e a barba por fazer. Ele veste uma camisa xadrez e camiseta por baixo, calças jeans e um tênis de corrida.

Kitty

E aí? Quem desce pra pegar?

Wander olha pra ela e esfrega um dos olhos, meio sonolento, tira um baseado do bolso e o exhibe a ela. **Christian**, de óculos escuros, está esparramado em um grande pufe. Ele se inclina e aumenta o volume do aparelho de som, que toca *Iceburg*, do Mama Cadela. Kitty procurara algo para beber no farto bar do apartamento.

Kitty

Olha a canalhice, heim? Já liguei. Agora alguém tem que descer.

Christian acompanha a música com a cabeça, relaxado no pufe, e diz como se estivesse recitando algo:

Christian

Quem vai lá? Quem vai?

Kitty

Porra! Você é bem encostado mesmo, Chris. Esse cara fala pra caralho. A maior bandeira.

Christian suspende os óculos escuros e esboça um semblante de seriedade.

Christian

Baby. Tá de dia já. Num posso me expor assim.

Wander ri.

Wander

Que cuzão!

Kitty fala quase ao mesmo tempo em que Wander.

Kitty

Caraça, meu. O cara traz aqui. Até parece que precisa ir lá na quebra.

Christian

Ah, gata... Tenho muito a perder...

Wander se inclina no banco, apoiando-se sobre o cotovelo, uma perna suspensa, dobrada para o alto, e o pé sobre o assento do divã. Wander umedece a ponta do baseado com a boca.

Wander

Quando a gente acha que o cara se superou, ele vai além!

Kitty procura algo dentro de uma geladeira. Ela se vira para Christian e, segurando uma garrafa água tônica, esboça uma expressão de reprovação. Ela despeja o conteúdo num copo contendo dois dedos de um líquido transparente, fazendo a mistura borbulhar.

Christian (Off)

O que é isso?

Kitty suspende o copo, saudando. Christian deita a cabeça no pufe, com o rosto virado pra cima.

Kitty (Off - em cena, mas fora do quadro)

Faltou o hortelã.

Wander veste um par de óculos escuros. Ele traga o baseado aceso, segura a fumaça, esboça um sorriso meio bocó e sopra a fumaça em seguida.

Kitty (Off - em cena, mas fora do quadro)

Chris! Desce lá. O Wander nem usa, meu...

Christian faz cara de aborrecido.

Christian

É. Ele é vegetariano.

Kitty ri. Wander também ri e faz com uma mão o sinal de 'vai tomar no cu', o dedo médio em riste e os demais contraídos, para Christian. Wander abocanha a fumaça no ar e, meio animalesco, solta uns grunhidos enquanto chacoalha a cabeça.

Sequência II

Interior de um elevador. Kitty está escorada no espelho e beberica seu drinque. Ela usa um jaquetão militar, verde oliva e puído.

Kitty (Narração em Off)

Quem diria? O transcendental e a cara de pau. Eu não diria. Se me perguntassem como estaria aos trinta e três... Uma hora o Wander cansa do melodraminha dele. Será que arruma mais tempo pro meu?

Sequência I

Na sala do apartamento. Christian caminha pra lá e pra cá, segurando um copo de uísque. Wander está de costas para ele, de pé, apoiado com um dos braços à lateral da janela, observando o lado de fora.

Christian

Vocês... olha, se precisar... Não sei, talvez eu possa te dar uma mão.

Wander gira a cabeça isoladamente, mantendo o corpo imóvel, e observa Christian com o canto de olho.

Christian

Eu... tenho muitos contatos. Você quer mudar de área, né?

Wander volta a encarar a paisagem externa e fala de costas para Christian.

Wander

De repente.

Christian tem o olhar estatelado, encarando Wander. Ele vira o conteúdo que está bebendo.

Christian

Você tá certo. Tá aqui faz pouco tempo. Não tá contaminado ainda.

Christian deixa uma risada simpática escapar. E logo volta a falar com neutralidade.

Christian

Você... Até hoje... Só trabalhou com seu sogro?

Wander olha mais uma vez com o canto do olho para Christian.

Christian

Olha, eu sei que a gente nunca foi muito íntimo e parece que você se incomoda...

Wander se vira subitamente para Christian e o interrompe.

Wander

Você não tem nem idéia do que me incomoda.

Christian

Numa boa, cara. Esse é um momento legal pra você ser um pouco mais... Aberto.

Eu posso te...

Wander o interrompe novamente, levantando a voz.

Wander

Mas eu sei o que te incomoda.

Sequência III

A calçada em frente a um edifício elegante. Kitty está postada de pé, de frente para uma rua charmosa e bem arborizada da megalópole. Ela observa os dois lados da rua, esticando o pescoço.

Sequência I

Christian, com um cigarro aceso na boca, tem o olhar espantado e atônito.

Christian

Você me chamou de que? Oportunista?

Wander (Off)

Eu demorei pra entender. Tava o tempo todo na sua cara. Na sua e na do teu sócio.

Christian

Que é isso? Tá louco? Tá me ofendendo, rapaz.

Wander (Off)

Eu ganhei teu esquema, Christian. Mas vou te falar uma coisa. Não chuto cachorro morto. Você não tem mais nada pra me dar.

Wander se aproxima de Christian olhando-o nos olhos. Christian, de costas para o balcão do bar, dá um passo atrás.

Wander

Quer uma chance? Pra recomeçar direito?

Wander dá mais um passo à frente.

Wander

E... Não sei se você percebeu. Mas o outro te deixou sozinho aqui comigo.

Christian gira a cabeça para ambos os lados, conferindo ansioso.

Wander

Você sabe de quem eu tô falando. Ele acabou de sair correndo por aquela porta.

Christian torce o pescoço e consegue enxergar a porta de entrada, entreaberta, e um resquício de fumaça escapando pela fresta, iluminada por um raio de sol.

Sequência IV

O interior de um carro grande e luxuoso. Kitty está sentada no banco do passageiro e **Fernandinho**, um cara magérrimo, de uns 40 anos está no banco do passageiro. Ele tem o rosto anguloso e veste-se com estilo, com roupas folgadas, um lenço amarrado à cabeça e óculos de cantor de blues. Ele entrega alguns tubinhos de plástico a ela. Ele fala calma e pausadamente.

Fernandinho

Desceu as escadas. Me olhou de relance e ajeitou o colarinho pra disfarçar. Aí você seguiu seu caminho sem olhar pra trás. Me desprezou. Sabendo que eu merecia.

Kitty

Ãn-hãn... E aí eu subi na ponte e me joguei no rio. Só porque você quer.

Fernandinho

Cristina...

Kitty interrompe Fernandinho, seca.

Kitty

Catarina.

Fernandinho confirma com o indicador em riste.

Fernandinho

Kitty?

Kitty o encara, inexpressiva.

Fernandinho

Se fosse do jeito que eu quero, você não ia embora no final.

Kitty solta uma gargalhada.

Kitty

Entendi!

Fernandinho

Mas se você vai sair em missão suicida, me alisto junto sem pensar.

Sequência I

No apartamento. Christian tem o semblante pesado, transpira e ajeita compulsivamente os cabelos. Ele reabastece o copo de uísque no bar. Wander está sentado no mesmo lugar, do outro lado da sala, e fala em voz alta.

Wander

Você achava que ele era o laranja, né?

Christian levanta os olhos em direção a Wander.

Wander

Ele te passou a perna faz tempo.

Christian vira o conteúdo do copo, bebendo tudo de uma vez.

Christian

Ele tem estado estranho...

Wander se levanta e move-se energicamente até Christian, pisando duro. Wander fala com agressividade.

Wander

O que? Ele cansou de ficar com a pior parte? Não foi pra isso que você inventou ele? Ele tá assumindo o controle, porra!

Christian tem os olhos no chão. Ele encara Wander e deixa escapar um riso nervoso e covarde.

Christian

Na verdade, a idéia foi dele...

Sequência IV

Interior do carro. Fernandinho fala calmamente.

Fernandinho

E isso faz diferença?

Kitty questiona Fernandinho com o olhar.

Kitty

Achei minha personagem muito fujona na tua viagem.

Fernandinho

Do jeito que você fala até parece uma coisa ruim.

Kitty

Superficial.

Fernandinho

E tem outro jeito de conhecer alguém?

Sequência I

O apartamento. Christian e Wander estão sentados frente a frente. Christian está completamente arqueado sobre si mesmo, sustentando a cabeça com ambas as mãos. Wander se levanta e coloca as duas mãos na cintura, impaciente.

Wander

Olha aqui babaca. Você queria alguém pra encher a tua bola. Ninguém te obrigou a nada. Você é que não aguentava mais puxar saco. Você é que não queria mais sacanear ninguém. E inventou outro pra levar a culpa. Mas foi você. Você!

Wander se inclina, segura a cabeça de Christian com as duas mãos e fala alto, olhando-o nos olhos.

Wander

Entende a chance que eu tô te dando?

Wander grita.

Entende? Responde!

Christian levanta a cabeça. O rosto dele está molhado de lágrimas e ele encara Wander com uma tristeza profunda no olhar.

Christian

Não. Não. Não entendo. Me ajuda. Me ajuda.

Wander deixa escapar uma risadinha de satisfação e assume postura simpática.

Wander

Pronto. Tá liberto. Cuzão!

Kitty entra no apartamento, mas Wander já vinha em sua direção e a agarra pelo braço.

Wander

Vamos, vamos. O cara tá mal.

Kitty

O que? Me larga!

Wander abraça Kitty, numa mistura de carinho e força, e a arrasta, enquanto fala com a cabeça para o alto, dirigindo-se a Christian.

Wander

Não esquece, heim? Segura sua onda. Segura sua onda que ele não vai voltar.

Wander sai rindo, carregando Kitty e fecha a porta atrás de si.

Kitty

Ei! De quem cês tão falando? Chris, cê tá bem?

A fala de Kitty é abafada pela porta.

Cena V

Sequência I

O quarto de um apartamento simples. Kitty e Wander estão deitados num colchão de casal colocado diretamente sobre o chão. O quarto é típico de um apartamento antigo de cidade grande, espaçoso, com uma janela grande, chão de taco e um armário dentro da parede, tipo closet, de madeira trabalhada. Wander e Kitty estão deitados em posições invertidas. Eles brincam e riem com cumplicidade. A luz do quarto é difusa e vem de uma luminária coberta por uma canga colorida. Há livros e revistas, malas, roupas e calçados espalhados pelo chão. Há também as embalagens de uma refeição fast food sobre uma mesinha de cama e umas garrafas long neck de cerveja próximas ao colchão. O closet faz as vezes de mesa de escritório, com uma cadeira em frente a uma das prateleira do armário e um notebook apoiado sobre ela.

Wander fala com tom irônico.

Wander

Você? Trabalhando?

Kitty

Ué, claro! Muito antes de você eu já era uma garota emancipada. Já me viu rasgando alguma foto sua, por acaso?

Wander

Eu não gosto de fotos!

Kitty

Ah, sim! Vai que sua alma fica presa, né?

Wander ironiza.

Wander

Errr...

O semblante de Kitty fica sério e ela cruza os braços. Wander começa a rir de Kitty, meio forçado, revirando-se no colchão. Kitty dá pequenos chutes em Wander. Wander tenta se defender e puxa conversa.

Wander

Não, mas sério.

Kitty

Ahn?

Wander

O que você tava fazendo?

Kitty

Sei lá, organizando umas idéias. Nada que preste. Ainda...

Wander

Quando você falou que tinha feito um escritório aqui, pensei: mas em qual ala?

Wander e Kitty riem um pouco. O olhar de Kitty fica sereno. Depois insinuante. Ela prende os cabelos num coque. Ela usa um bracelete masculino de couro em um dos punhos. Ela se espreguiça, estica o corpo, alonga o pescoço. Ela se ajeita na cama. Ela começa a esfregar o pau de Wander, sobre a calça jeans. Ela se aproxima dele, insinuante. Ela desabotoa as calças dele. Wander reage e começa a beijar o corpo de Kitty. Ele arranca com pressa, primeiro o top e depois as calças dela.

Kitty (Off)

Não mencionei ainda, mas meu marido acredita que tem super poderes. Na verdade é tipo um lance místico, dá época que ele trabalhou com meu pai. Um campo minado. Admito. Mas em minha defesa, já esprememos esse assunto até o talo e a solução que encontrei foi: ok! Uma coisa de cada vez. Já tive homens e mulheres suficientes pra saber o valor de um cara que não é gay, nem careta e que sempre teve na minha.

FADE

Iluminado apenas pela luz que vem de fora do quarto, Wander encara o teto, circunspecto. Ele se senta na cama. Esfrega a cabeça e o rosto, inquieto. Observa o corpo nu de Kitty, parcialmente coberto com uma colcha.

Wander

Seu pai não me pagou hoje.

Kitty se senta na cama e abraça Wander, sonolenta.

Kitty

Uma hora a gente vai rir de tudo isso. Importa... sei lá, que a gente tá bem. Tá junto.

Wander

Você não tá entendendo. Ele não vai me deixar sair.

Kitty

Você já saiu.

Kitty se deita novamente na cama.

Kitty

Chega de picaretagem com o 'seo' Santana.

Wander

A gente precisa sair daqui.

Kitty

Você precisa é desencanar um pouco. Isso é aqui é cidade grande. O Santana não se sente à vontade aqui, não é o elemento dele.

Kitty (Off)

Meu pai é uma das pessoas mais inteligentes que eu conheço. Mas também é um desses ressentidos que acha que o mundo tem uma dívida com ele. Até hoje não sei se engulo esse lado místico dele. Se isso é mesmo um fiel da balança, ou se é mais um jeito dele evitar a realidade.

Wander acende a luminária e se inclina na cama, aproximando-se de Kitty. Ela sustenta a cabeça com o braço no qual tem o bracelete preso ao punho.

Wander

E isso no seu braço?

Kitty esboça um sorriso.

Kitty

Achei que você não ia notar.

Wander

De todas as pessoas que eu conheço, você é a única que eu não sei quando tá mentindo.

Kitty

É que mentira só cola com quem é muito íntimo mesmo.

Wander

No começo eu não entendia porque o dom não funciona com você.

Kitty

Ah, tá. Mas a tal entidade avisou que você teria que aprender alguma coisa, né?

Com sua, ahn... habilidade.

Kitty solta uns risinhos. Wander permanece circunspecto.

Wander

Eu nunca vou saber se esse bracelete pode ser de outro, por exemplo.

Kitty senta-se na cama ao lado de Wander, tira o bracelete e o coloca em Wander.

Kitty

Comprei. Pra você.

Wander tira o bracelete.

Wander

Eu tô falando sério. Ninguém pode me enganar. Ninguém menos você. É um risco grande pra nós dois.

Kitty

Lindo. Casal é assim. Pensa. Até que faz sentido sua mágica falhar comigo.

Wander

Já pedi pra não brincar com isso.

Kitty

Tá, o dom. Desculpa. Mas assim... o resto, pode estar uma merda, mas o casamento... serve pra desopilar mesmo. Senão não tem graça.

Wander

Mas... sabe? O fato de eu estar aqui. De 'tarmos' juntos. Até essa seu pai pode ter armado pra mim.

Kitty

Gato, tá louco? Você tá misturando nosso relacionamento com armação, picaretagem. É muito louco isso.

Wander permanece em silêncio.

Kitty

Meu! Você não pode tá falando sério. Vai tomar no cu.

Mais um instante de silêncio.

*Merda! Se quer dizer alguma coisa, diz. Mas não ofende minha inteligência, ok?
Já aguentei essa merda do meu pai a vida inteira e vô te dizer uma coisa, o mundo concreto bate bem mais doído que essas tuas assombrações.*

Wander se levanta e começa a se vestir.

Kitty

Gato, desculpa.

Sério, vai? Falei sem pensar.

Desculpa. Espera. Vamos conversar.

Wander termina de se vestir e sai batendo a porta com força. Kitty fica observando a porta por uns instantes. Olha o bracelete e o toma nas mãos.

Kitty

Caralho!

Kitty coloca o bracelete no punho. Levanta-se, se veste e sai apressada.

Cena VI

Sequência I

A varanda de uma casa degradada e em estilo alternativo. O céu é uma explosão de cores que evolui de avermelhados para o violeta. Kitty está sentada em uma poltrona feita de garrafas pet. Wander está de pé, apoiado em um pilar, com o olhar absorto à frente. **Angelina**, uma coroa bonitona, de uns sessenta anos está sob o vão da porta da casa. Ela tem traços europeus, olhos claros e cabelos loiros e se veste de forma simples, com calças jeans e uma camiseta branca. Há alguns badulaques pendurados na varanda, símbolos esotéricos, pequenos altares e imagens reunidas sincreticamente, tudo muito envelhecido. Há vasos de plantas no chão e também pendurados, tudo seco e morto. Kitty passa a mão sobre o punho nu e depois procura algo a sua volta.

Angelina

Vocês não querem entrar?

Kitty

Sabe, Wander? Tem uma coisa em que eu venho pensando muito.

Wander responde apenas com um pequeno gesto e um semblante de dúvida.

Kitty

As vezes a gente passa muito tempo sem escutar uma música... sei lá, por qualquer motivo. Arruma um emprego, muda de turma, pára de comer carne, enfim. Mas aí escuta de novo e percebe que tem algo errado.

Angelina inclina o corpo, apoiando-se na lateral do vão da porta e cruza os braços.

Angelina

Seu pai vai demorar...

Kitty interrompe Angelina secamente, subindo o tom de voz.

Kitty

Quando a gente tem essa sensação... Wander! A gente até confere se tem alguém por perto. A gente se pega fazendo isso, sabe? É engraçado. E sabe por que, Wander?

Wander olha pra Angelina e sinaliza negativamente com a cabeça, pedindo pra Angelina não insistir com Kitty. Kitty se vira na direção de Angelina.

Kitty

Porque essa música era um pedaço da gente que já tava morto e enterrado. E a gente se sente até constrangido por ter escutado aquela merda um dia.

Angelina

Só tô dizendo... Olha, eu não me sinto... sinceramente... essa situação sua comigo, não é algo que eu possa te ajudar. Talvez no futuro... Eu, você e o Santana...

Angelina se interrompe. Hesita por um segundo, vira as costas e entra na casa.

Angelina

Vou deixar a porta aberta.

Wander se aproxima de Kitty, fica de cócoras e se apóia no colo dela.

Kitty

E você não vem dar uma de sonso.

Wander

A gente veio aqui pra pôr um ponto final em um monte de coisa mal resolvida. Aproveita e esquece esse ciúmes da Angelina. Ela sempre teve do meu lado, mas era mulher do seu pai. Vai poupar mil dores de cabeça se você...

Kitty interrompe Wander, encostando o indicador em riste sobre a boca dele, pedindo silêncio.

Kitty

Teu feitiço não me envolve, não se esquece.

Wander sorri. Kitty coloca a mão sobre o punho de novo.

Kitty

Você viu o bracelete que eu tava usando?

Wander suspende o braço mostrando o bracelete preso em seu punho. Ele se levanta e estende a mão para Kitty. Kitty segura a mão dele e se levanta. Ela o encara, cismada. Eles se viram e seguem em direção ao interior da casa. Wander leva um braço sobre o ombro dela, puxando-a contra ele de forma descontraída, enquanto caminham. Eles entram na casa.

Uma **raposa** aparece, vinda de um dos lados, e passa a caminhar na frente da casa. Ela fareja alguma coisa e segue cautelosa em direção à varanda. Ela perambula um pouco sobre a varanda, farejando os cantos e, subitamente, levanta a cabeça com as orelhas esticadas e depois sai correndo.

Um carro aparece, vindo de uma das laterais, e estaciona em frente à varanda. De dentro, sai um **homem negro, grande e gordo**, parecido com o Tim Maia. Ele tem uns 45 anos, usa óculos escuros e veste calça jeans, uma enorme bata de tecido cru e sapato mocassim. Ele entra na casa. De interior da casa, o negrão solta uma gargalhada alta.

Negrão

Seguinte, o Santana não vem.

Obs.: Sugestão de direção: A cena toda feita em plano Sequência, em grande plano geral, mostrando a varanda com os personagens e o céu.

Cena VII

Sequência I

O rosto de Kitty imerso em uma tonalidade rosada. Ela está com os olhos abertos e seu semblante é sereno. Pequenas bolhas correm sobre a pele de seu rosto. É iniciado um distanciamento em relação a ela, lenta e gradativa mente. Na altura do peito de Kitty, coberto com um top, há uma mão feminina espalmada pressionando-a. A distância segue aumentando, e Kitty está deitada dentro de uma banheira, sob a água tingida de rosa, de calcinha e um top. Angelina está do lado de fora da banheira, tem um dos braços apoiados contra o peito de Kitty, está ofegante e toda molhada. Em detalhes, feixes de sangue saídos de pequenos cortes em Kitty, tremulam dentro da água. Fora da banheira, só é possível ver Angelina e Kitty dentro da banheira, e todo o entorno está escuro. Lentamente, um fio de sangue começa a retornar para uma das feridas abertas. As pontas dos dedos de Kitty começam a se mexer, também lentamente. O corpo todo de Kitty começa a se contorcer e, no mesmo instante em que Angelina enfia o outro braço dentro da água, juntando os dois sobre o peito de Kitty, a água começa a retornar em espirros de fora para dentro da banheira. As duas mãos de Kitty emergem da água em um movimento fluido e suave, tocam os ombros e o peito de Angelina e depois começam a se agitar e se chocar contra Angelina, arranhando-a. O corpo todo de Kitty se debate em movimentos desesperados. Pernas, braços, tronco, quadris, cabeça, tentando se projetar para fora da água. Os ferimentos nos pés e canelas se fecham com as pancadas na superfície da banheira. As feridas nos braços de Angelina se fecham contra o movimento das unhas de Kitty, que deslizam sobre a pele da primeira em forma de garra. As duas mãos de Kitty agarram forte os punhos de Angelina. Os olhos de Kitty piscam com força, espremidos quando fechados. Os cabelos de Angelina esvoaçam de trás para frente, agitados pelos movimentos dela. A água escapa em gotas e esguichos do corpo de Angelina, de volta para dentro da roupa. Angelina fica completamente seca. Os olhos de Kitty piscam com menos força e, pouco a pouco, seu olhar e seu semblante vão se acalmando. As mãos de Kitty soltam os punhos de

Angelina, tocando-os de forma hesitante em seguida. Os braços de Kitty até que pousam ao lado de seu corpo. Kitty está completamente imóvel. Angelina retira um dos braços apoiados sobre o peito de Kitty. A água está limpa. Kitty tem está com os olhos abertos e o semblante sereno.

Obs: A cena é reproduzida inteiramente de trás para frente. Sugestão de câmera e montagem: Plano Sequência iniciado com plano detalhe do rosto de Kitty, zoom out longo e lento até fixar na altura máxima/plano geral plongé por um momento, seguido por zoom in longo e lento até retornar ao plano detalhe do rosto de Kitty. Mais planos detalhes indicados na descrição da cena, para serem intercalados ao plano Sequência.

Cena VIII

Sequência I

Black. Trilha *Semáforo*, da banda Vanguard. Um ponto de luz aparece no escuro. A trilha permanece tocando, mas muda para som ambiente. O ponto de luz começa a mover-se no escuro. O ponto converte-se em uma luz mais forte, a tela de um telefone celular. A luz tênue da tela ilumina o rosto de Kitty. Ela olha pro visor e torce o rosto, espremendo os olhos. Ela fecha o aparelho e senta-se em uma cama. A luz fraca de um dia cinzento atravessa as frestas de uma grande janela e ilumina Kitty, com uma camisa desabotoada e entreaberta e as pernas nuas, dobradas para fora da cama. Ela esfrega o rosto, pigarreja para limpar a garganta, inspira e expira alto. Ela passa um momento imóvel.

Ela se levanta e leva a mão à cabeça subitamente. Ela caminha cambaleante na penumbra, tateando nas paredes, até que encontra um interruptor de luz. Com o ambiente iluminado, um espelho reflete a imagem de um quarto aconchegante e decorado de forma conservadora, mas com um aspecto envelhecido. Há grandes e sólidos móveis de madeira, belas e puídas cortinas, etc. Kitty aparece em frente ao espelho, seu rosto está voltado para o chão, procurando algo para calçar e abotoando a camisa. Ela está de frente para o espelho, mas não olha para ele, que a reflete de costas. Ela se vira sem olhar para o espelho e a imagem refletida está igualmente de frente. Kitty sai da frente do espelho sem olhar para seu reflexo invertido. Ela estuda o ambiente com o olhar, e sua expressão é de dúvida. O cabelo de Kitty está bem armado e desgrenhado. Ela usa uma maquiagem pesada, puxando para tons escuros, e toda borrada

Sequência II

Um corredor do apartamento. Vestindo uma saia longa e a camisa, Kitty atravessa o corredor com uma decoração igualmente conservadora. Com papel de parede manchado de mofo e rasgado aqui e ali, quadros com fotos de família, algumas

delas em preto e branco, com pessoas fazendo pose, crianças em trajes antigos, e também um grande pôster de uma banda punk e uma e outra foto de grupos de jovens vestidos como roqueiros. Kitty segue pelo corredor e escuta-se cada vez mais alto o ruído alto de um liquidificador. Kitty leva a mão à cabeça mais uma vez, e apóia-se em uma das paredes.

Sequência III

A cozinha. **Ireô**, uma garota de vinte e poucos anos, branquíssima, bonita e com uma aparência andrógina, está de costas e prepara alguma coisa no liquidificador. Ireô usa uma calça preta, justíssima, e uma camiseta larga. A cozinha é grande e bagunçada. Os eletrodomésticos e utensílios são antigos. Sobre a mesa e sobre a pia há muita coisa amontoadas. Garrafas de bebida, embalagens de comida, pratos e copos sujos, etc. A janela da cozinha emite uma luz acinzentada. A fala de Kitty sai abafada pelo barulho do liquidificador.

Kitty

Existe alguma possibilidade de você estar preparando um boldo gelado aí pra mim?

Ireô não responde e continua o mexendo no liquidificador. Kitty senta-se à mesa da cozinha. Ela fala em tom de voz normal, sem intenção que a outra a escute.

Kitty

Quando você disse que era menina de família não tava brincando, heim?

Kitty fala alto, tentando sobressair ao ruído do liquidificador.

Kitty

Bem legal seu apartamento!

Ireô não responde. Desliga o liquidificador, vira-se na direção de Kitty e começa a despejar conteúdo viscoso do liquidificador em um prato de granola. Sobre a mesa, além de pratos e copos sujos e garrafas e ladas de bebidas vazias, há cinzeiros cheios, um deles com pontas de baseados, um cachimbo e até um espelho com raspas brancas grudadas na superfície. Kitty ri, joga o corpo para trás e segura a cabeça por trás, com os dois braços erguidos.

Kitty

Rango natureba, hábitos saudáveis... Quer dizer que eu não entrei pro grupo de risco esta noite.

Ireô se mantém indiferente à Kitty. Ela se vira para a janela e mantém o olhar absorto por um segundo.

Kitty ergue as sobrancelhas, arregala os olhos numa expressão irônica.

Kitty

Só pra constar... é uma piada, viu?

O tom de Kitty fica provocativo.

Kitty

Bancar a junkie era só pra me seduzir então?

Kitty vira-se escorregando na cadeira, ficando de costas para Ireô.

Kitty

Putá ressac...

Kitty vê a si mesma aparecendo na porta da cozinha.

Ireô

Já ta saindo? Que pena. Achei que eu tava nos planos pra hoje.

A segunda Kitty solta um risinho sarcástico

A 2ª Kitty

Ah, Ireô! Não força.

Ireô

To zoando. É hoje, né? O grande dia.

A 2ª Kitty

Opa! Chegar junto nos homens do din-din. Cruza os dedos que a gente garante pelo menos mais umas três noites pra vocês e pra outras bandas.

A primeira Kitty vira-se para Ireô.

Kitty

Que porra é essa?

Ireô

Belê! Vô da uma desintoxicada ali no parque.

A segunda Kitty solta uma risadinha.

A 2ª Kitty

Então vai logo que daqui a pouco só tem michê por lá.

Ireô

A gente se vê mais tarde?

A 2ª Kitty

Você bem que queria...

A segunda Kitty vira-se e sai apressada. A sola do All Star grudando no piso e marcando o passo no corredor.

A 2ª Kitty

Fui!

A primeira Kitty, encarando Ireô com ar embasbacado, levanta-se bruscamente e se apóia sobre a mesa com os braços esticados. Ela tenta falar alguma coisa, mas se interrompe seguidas vezes, tentando recompor-se. Ireô se senta calmamente à frente de Kitty e começa a comer a granola. Kitty começa a caminhar pra trás, com cuidado pra não fazer barulho. Volta para o corredor e segue apressada para o quarto, fechando a porta atrás de si.

Cena IX

Sequência I

Trilha *Suicide Girl*, do Black Drowning Chalks. Kitty atravessa um bar abarrotado, dando encontrões nos demais e tentando abrir caminho entre a multidão. O local é fracamente iluminado e tempo visualmente poluído por luminosos de bebida e cigarro. Há luzes de palco ao fundo e grafites nas paredes. Há representantes de várias tribos. Indies desencanados e despenteados, em suas camisetas com ícones dos anos 80. Emos afetados, maquiados, cabelos cobrindo-lhes os olhos, e usando acessórios góticos. Patricinhas drogadas com fartos decotes e belos derrières. Gays yuppies e lésbicas modelotes se agarrando. Velhos com cara de intelectual pervertido. Um ou outro playboy. E uns poucos metaleiros.

Kitty (Off)

Fuga por fuga, a TV e o Prozac tão aí pra isso. Mas anestesiá-los os sentidos sem pagar impostos me parece mais digno. Quer dizer, é mais fácil esperar sinceridade na bebedeira do que na ressaca. Por outro lado, mesmo essa roleta russa uma hora também vira rotina.

Kitty chega à portaria, cumprimenta o segurança, se esgueira entre ele e a entrada do bar e acena, chamando alguém do lado de fora.

Kitty atravessa a multidão em direção contrária à inicial e se contorce pra escutar a mulher que a acompanha, **Verô**, uma coroa fisicamente parecida com a Janes Joplin, com o cabelo grisalho e um tanto desgrenhado e usando uma echarpe e botas de couro.

Verô

Sacanagem e heresia por dez pilas. Num vivo sem isso aqui.

Kitty se enfia entre os demais que estão em frente ao balcão do bar. Verô a acompanha, disputando um espaço também. Ela empurra com o corpo e olha torto para um garotão punk que está de costas para ela e que paquera uma garota.

Verô

Desde o tempo das cavernas que era assim, uns vão pra guerra e outros ficam delirando em volta da fogueira.

Kitty abre uma cerveja long neck, e vira metade da garrafa.

Kitty

Verô! Deixa de ser ressentida.

Verô

Só no dia em que inventarem lobotomia reversível, amor.

Kitty (Off)

Eu devo tá perdendo a razão. Escutar a Verô pedindo arrego pro mundo é dar a cara pra bater. Eu também já quis salvar o mundo, mas meu peso em pó se ela não negar o que acabou de dizer agora mesmo.

Verô

Catarina, você é mais inteligente que isso. Não sou otária. Se a regra é parecer totalmente à vontade, sempre, então eu também engulo as amenidades que babam na nossa cara.

.

Kitty

Então sou um prato cheio pra você hoje. Tava precisava falar com alguém. Acho que tô pirando.

Verô

E diga aí quem não tá!

Kitty

Papo sério, Verô. Hoje tava na casa de uma amiga e tive uma 'pusta' alucinação.

Verô encara Kitty por um segundo, depois se aproxima e fala no ouvido de Kitty.

Kitty (Off)

Tic-tac, tic-tac... lá vem a auto-análise.

Verô

Olha, eu até podia dizer que não sei como você ainda não quebrou, mas não é isso que você quer escutar, né?

Sequência II

Beatle Jorge, do Júpiter Apple Maçã toca ensurdecedoramente. O pó branco na ponta de uma chave é sugado para cima. Kitty levanta a cabeça e a joga para trás. Ela está no meio da pista de dança abarrotada. Ela limpa discretamente o nariz e em seguida ergue uma long neck de cerveja para o alto. Kitty uiva. Um cara ao lado dela se vira para outro lado, segurando algo com cuidado em uma das mãos e na outra um chaveiro, unindo em seguida os dois conteúdos e servindo a si mesmo.

Kitty (Off)

Acho escutamos demais sobre Deus ser uma criança com uma fazenda de formigas. Não que a gente não goste de crianças, mas eu prefiro elas ao ponto, nem mal passadas nem queimadas. Nada de casas de doces, a não ser que sejam do tipo que não engorda. Passagem só de ida para promessas estelares.

No palco a banda é formada por caras e garotas totalmente hypados. Soa o último acorde da música. O **vocalista**, um quarentão com um visual infantilóide, com o cabelo tingido de loiro e um corte tigelinha, óculos coloridos, calça xadrez com colete verde limão, chama uma participação especial.

Vocalista

Senhoras e senhores entraremos agora em uma atmosfera totalmente despressurizada e máscara alguma cairá sobre vossas cabeças. Como vocês: um cara que veio do espaço.

Uma frase de bateria irrompe, seguida pelos primeiros acordes pesados de uma guitarra e de uma melodia minimalista de teclado. Kitty entorna sua long neck e dança, entregando-se com sensualidade ao êxtase de seu próprio corpo. Seus cabelos curtos espirram suor na multidão, igualmente extasiada. Uma voz grave, com efeito de sintetizador acompanha a música.

Astronauta (Off)

Eu sou o Deus astronauta. O hoje quântico. Sintetizo ontens e amanhã. Em mim nada é eu e eu sou tudo. Em mim não há eu, nem você. Sou é tudo. Nada é nunca. Nem eu, nem você.

Sequência III

Tela preta.

A fala do astronauta ecoa fraca. O som do bar é abafado.

Astronauta (Off)

...nada é eu e eu sou tudo. Em mim não há eu, nem você. Sou é tudo. Nada é nunca...

Fade in.

Em estrobos, uma porta branca e a uma parede de azulejos, também branca, que a ladeia aparecem em uma tonalidade violeta, sob efeito de luz negra. Uma guinada brusca de direção para uma das laterais revela a boca de uma privada, também reluzente em violeta.

Kitty está ajoelhada e apoiada sobre a privada. Ela vomita. Tenta se recompor mais de uma vez e volta a vomitar. Ela se arrasta e senta-se ao lado da porta branca do banheiro. Ela tira um maço de cigarros de um dos bolsos e passa a apalpar os bolsos a procura de mais alguma coisa. Uma garota bem gorda, um coroa com pinta de diretor de cinema e um rapaz afetado se aproximam de Kitty, vindos do interior do banheiro. Kitty os encara e levanta debilmente o braço, para pedir algo a eles. O grupo passa por cima de Kitty, indiferente a ela e sai pela porta do banheiro. Kitty está com o braço erguido.

Kitty

Têm fogo?

O braço de Kitty despenca ao lado de seu corpo. Ela tem um arrepio de náusea. Um **astronauta** com visual de filme B dos anos 1950 entra no banheiro. Ele se vira na direção de Kitty e fica parado diante dela.

Kitty

Uma abordagem dessas... quebra as pernas de qualquer garota. E... é bem improvável, mas você não seria um deus africano? Debaixo dessa fantasia? Eu ganhava a noite...

Astronauta

Em mim não há eu, nem você. Sintetizo hojes e amanhã. Quer seus ontens?

Kitty torce um dos cantos da boca, em uma careta presunçosa, e coça a cabeça. Ela se levanta, desvia do astronauta, vai até a pia, lava as mãos e enxágua a boca. Ela vira-se de novo para o astronauta.

Kitty

Camarada. Acho que bebi demais. Vou nessa.

Kitty se dirige à saída, mas o astronauta está bem no caminho. Ele leva a mão para tocar o ombro dela. Kitty recua por reflexo. Ela dá um passo atrás e assume uma postura defensiva.

Astronauta

Baco aceita seus cascos. Simultaneamente. Morpheus rejeita seu irmão, Destino. Simultaneamente entende ser ele tudo o que separa os homens de sua irmã-gêmea, a Morte. Você não aceita. E a sincronia cessa.

Kitty

Na boa, acho que você tá me confundindo. Eu... Pode até parecer, mas não tranco muito esse papo nerd.

Kitty levanta uma das mãos com o indicador em riste e encara o astronauta com um olhar sério. Ela desvia o olhar dele e se dirige em direção à porta. O astronauta permanece imóvel e Kitty dá um encontrão nele.

Cena X

Sequência I

Um céu azul, absolutamente limpo. Estouram alguns fogos de artifício. Uma pedra corta o céu em uma longa elipse. Um **garotinho de uns cinco anos**, com um pano azul amarrado ao pescoço, como uma capa, corre por uma rua de paralelepípedo margeada por casas simples, típicas de uma cidadezinha nos confins do País. A pedra o acerta em cheio e, gradualmente, ele para de correr. Ele vira-se de costas e outros três garotinhos aparecem correndo, parando em frente a ele. A narração de um jogo de futebol entre a seleção brasileira e a argentina preenche o ambiente. O garotinho acertado pela pedrada leva a mão atrás da cabeça e a observa em seguida, ensanguentada. Os atacantes o encaram e arregalam os olhos, nervosos, ao ver sangue. O menor deles ainda agacha para pegar outra pedra, mas o que está ao seu lado lhe dá um safanão, censurando-o. Os três se viram e saem andando, aceleram o passo e correm. O garotinho ferido observa os outros irem embora, vira-se e segue caminhando na direção oposta.

Sequência II

O garotinho caminha taciturno por uma rua vazia e igualmente característica de um lugar interiorano, típica dos confins do País, com paredes antigas e descascadas e grandes janelas de madeira abertas. Nas janelas, nos postes há objetos decorativos com o tema da Copa do Mundo de 1990. Boa parte deles com menções e imagens de políticos locais. Ao passar por cada janela, um trecho de comentário televisivo, ou radiofônico, diferente sobre a Copa. O garotinho passa indiferente em frente a elas.

Janela 1:

** Comentário sem muito ruído, característico de televisão*

Comentarista 1 (Off)

...jogo feio, jogo feio. As equipes só querem resultado, mas é o torcedor que sai sacrificado.

Comentarista 2 (Off)

Acabou a arte! Cadê a arte? Cadê o futebol canarinho, seo Lazaroni? Todos os times tão jogando assim, mas a Argentina tá levando a melhor agora.

Comentarista 1 (Off)

É a Copa da técnica! A Copa da defensiva!

Comentarista 2 (Off)

Só o Camarões tá com um joguinho um pouco menos travado, arriscando um pouquinho de arte...

Janela 2:

**Comentário com sonoridade mais chiada, com voz de homem mais velho, característico de rádio*

Comentarista

Eu não via a seleção canarinho tão mal desde 66. E eu estive lá, Marco Antônio. Aguenta coração, viu! Depois da desgraça de 66, ver minha seleção mal desse jeito... Que vergonha! Que vergonha...

O garoto atravessa uma rua e sua extensão totalmente vazia. Ao fundo relevo bem definido de um planalto encontrando a planície emoldura o horizonte.

Sequência III

O garotinho atravessa a sala de uma casa de classe média típica do interior no início da década de 1990, com uma decoração descuidada e sem unidade, misturando uns móveis bons e mais antigos a outros mais novos e de qualidade inferior, alguns objetos de arte regionalista, inspirados no pantanal e na cultura do centro-oeste, como esculturas em madeira, e temática indígena, e itens católicos e conservadores - como quadros, estatuetas e relógios de parede de inspiração romântica, retratando situações e feições “europeizadas”, por exemplo -, um crucifixo na parede, etc. Há uma teve ligada e uma mesa grande de jantar, com bastante comida, garrafas de cerveja e refrigerantes, sobremesa, etc. O lugar está cheio de gente, reunida para a confraternização do jogo da Copa. Há tipos provincianos, como um casal cujo marido é um grandalhão que fala alto e usa sua melhor bermuda. Também uns “bichos-grilos”, como uma mulher com um vestidão indiano e um intelectual de barbicha e camisa andina. Pessoas de aparência prosaica, com roupas baratas e cafonas. Senhoras entre sessenta e setenta anos e também senhorinhas, de mais de noventa. Uma mulher de uns trinta e poucos, bonita e descontraída, que conversa intimidade e discretamente com um cara com aparência de motoqueiro.

O garotinho atravessa o local e chega à mesa. Os demais presentes conversam, bebem e falam mal do jogo, indiferentes a presença dele. O garotinho se estica sobre a mesa tentando se servir de guaraná. **Um jovem de óculos fundo de garrafa**, magrelo, cheio de espinhas e vestido com uma camiseta espalhafatosa, com tema da Copa, faz uma piadinha com ele.

Jovem de óculos

Ih, olha o argentino. Tá querendo ficar bêbado, é? Êh, argentino! Tá feliz, é? Quer comemorar! Êêê.....

Uma mulher se aproxima do garotinho, abrindo caminho entre os demais, e o agarra, analisando-lhe a cabeça ferida.

Mulher

Olha! Cheio de sangue! Cadê a mãe? Cheio de sangue!

A situação chama a atenção de todos os demais presentes, que se agitam e se aglomeram para socorrê-lo.

Vozes distintas

Cadê a mãe? Vai chamar! Tem que lavar isso agora, heim!

Sequência III

O sol se põe entre o planalto e o pantanal.

Sequência IV

É noite. O garotinho está deitado sobre a **mãe**, a moça bonita da Sequência anterior que, por sua vez, assiste TV deitada no sofá. Ele está com um curativo na cabeça. Eles estão na sala da casa e os bordões de um apresentador de programa de auditório emanam da TV. Numa poltrona, preenchendo palavras-cruzadas em uma poltrona está a **avó**, a senhora de setenta anos da Sequência anterior.

Garoto

Mãe, tá na hora?

A mãe dá um tapinha leve na bunda do filho.

Garoto

Mãe...

Avó

Você sabe que não. Hoje é feriado. Tá tudo fechado.

Garoto

Mas o Brasil já perdeu.

Avó

Mesmo assim. Hoje é domingo.

Mãe

Eu achei que a gente ia dar uma volta.

Avó

Com a bagunça que tá?

O garoto se arrasta para sair do colo da mãe. Ele se levanta, atravessa a sala e apalpa com cuidado o curativo em sua cabeça.

Sequência V

O garoto está sentado no meio-fio, em frente a uma casa. Ele remexe o chão com um graveto. Ele se levanta e atira o graveto.

Sequência VI

O garoto caminha por uma praça típica de cidadezinha interiorana. Ele passa na frente de grupo de moleques mais velhos e maltrapilhos. Eles experimentam um cigarro, provocam uns aos outros, empurram-se mutuamente e riem meio psicóticos. Ao fundo da praça há um boteco, com casais dançando ao som de alguma música interiorana, da qual se escutam somente ecos abafados, e bêbados gritando palavras sem sentido.

Das costas do garoto surge a mãe correndo, que se agacha perto dele e o abraça sufregamente. A trilha instrumental **MTPTS, do Falsos Conejos** começa a tocar. Do som ambiente escutam-se apenas ecos.

A avó aparece em seguida, com o passo marcado pela idade e ligeira obesidade. A mãe beija o garoto e a avó começa a dar uma bronca nele, gritando nervosa. A mãe se levanta e começa a caminhar na direção oposta de onde veio, trazendo com cuidado o garoto pelo braço. A avó fica parada e continua gritando, gesticulando e apontando para os lados. A mãe interrompe o passo e vira-se para a avó. A mãe fala com irritação a avó. A avó responde com mais ira ainda e aponta o dedo em riste para a mãe. A mãe solta a mão do garoto, para levar ambas ao peito, cheia de indignação. O garoto assiste a situação atrás das duas. Ele dá meia-volta e sai correndo. As duas mulheres discutem por mais um momento, sem perceber a saída dele. A avó desvia o olhar para detrás da mãe, faz uma cara de pavor e sai correndo, desviando-se da mãe. A mãe permanece parada ainda por um momento, leva a mão a cabeça, respira, recompõe-se e só então dá meia-volta e sai andando calmamente, na direção de onde os outros dois foram.

Sequência VII

O quarto do garoto. Iluminado pelas luzes de fora, que atravessam a janela, o garoto está deitado em sua cama de olhos abertos, absorto. Com cuidado, ele se descobre, levanta-se e retira do armário uma lanterna de brinquedo. Ele levanta o colchão e tira de baixo umas revistas em quadrinhos de super-heróis.

Deitado de bruços no chão do quarto, no vão entre a cama e a parede, o garoto lê os quadrinhos com seu farolete.

No teto do quarto, pairando no ar, Kitty está de braços abertos, pernas esticadas e os pés um sobre o outro, vestindo uma túnica vermelha, com um desenho

geométrico dourado estampado no peito. Ela olha tem o semblante de devaneio e observa terna o garoto.

Um ruído vindo de fora do quarto é seguido de uma ordem da mãe do garoto.

Mãe

Wander!

O garoto reage de sobressalto, jogando os gibis para debaixo da cama e pulando sobre ela, cobrindo-se em seguida.

Kitty, no teto, sorri.

Kitty

Wander.

Kitty começa a sair do devaneio. Observa a si mesma, seus braços e onde está. Sua expressão vai se alterando para a surpresa. Ela se exalta.

Kitty

Wander?

Kitty cai.

Cena XI

Sequência I

Wander caminha a esmo sob o sol a pino e sobre um chão de terra batida. Bem próximo a ele, há o tráfego intenso de carros em uma avenida da megalópole. Ao fundo, o amontoado de edifícios delinea o horizonte. Wander está com a aparência descuidada. Sua roupa está amarrotada, ele está frio e tem olheiras. Ela está nauseado e procura algo em que se apoiar. Ele se escora em uma barra de ferro e vomita.

Kitty (Off)

Conquistas, metas de vida, sonhos. Nada disso se comparar à inquietação que move o homem bem intencionado. Ele subjuga a própria vontade. Está além da derrota e do instinto de preservação. Ao bem intencionado pouco importa além de seu legado.

Ézio (Off)

Ah, moleque!!

Ézio (o mesmo negrão que tinha aparecido anteriormente na varanda de Angelina) vem correndo de uma das extremidades do local. Ele está de boné e com uma camiseta de baseball, bem comprida. Ele atravessa desajeitado uma cerca de arame farpado e cruza o campo de terra batida. O local é um campo de futebol improvisado e abandonado, ao lado de uma avenida marginal da megalópole. Ézio chega arfando ao lado de Wander e se apóia com um braço sobre o ombro dele.

Ézio

Esqueci de avisar. Era pra ter vindo de jejum. Mas agora não faz diferença!

Wander, meio zozinho, esquiva o corpo desvencilhando-se do braço de Ézio.

Wander

O que é que você tá levando nessa, Ézio?

Ézio

Além ver você se cagando no centro do mundo?

Wander vomita mais um pouco. Ézio gargalha e Wander o encara, irado.

Ézio

Tem certeza que quer fazer isso?

Wander se recompõe.

Wander

‘Vamo’ logo.

Ézio

Tá, então faz uma linha aí no chão.

Wander olha pros lados

Ézio

O que?

Wander

Aqui?

Wander encara Ézio e coloca as duas mãos na cintura, questionando-o.

Ézio

*‘Vô’ ‘perguntá’ só uma vez. Você sabe o que tá acontecendo, né? Tu num veio
‘ganhá’ nada aqui.*

Wander

Você não apita nada aqui.

Ézio

‘Cê’ sabe onde fica o olho da mentira, Wander? Esse que você ‘qué’ ‘arrancá’?

Wander

Ézio, é o seguinte. A palavra de alguém como você vale menos que...

Ézio dá um rápido passo à frente, em direção a Wander e lhe dá um cutucão forte com uma das mãos, no peito de Wander, empurrando-o ligeiramente para trás.

Ézio

É aqui que a gente vê a mentira, moleque. É aqui que tu vai sangrar.

Wander recompõe-se do empurrão e observa Ézio de canto de olho. Ézio solta uma gargalhada.

Ézio

Tá, faz o círculo aí no chão.

Wander

Não era uma linha?

Ézio ri mais uma vez.

Ézio

Ok! Então faz uma linha.

Wander começa a traçar uma linha com o pé e Ézio o interrompe.

Ézio

Não! Brincadeira. Só imagina um vinco aqui na terra que já tá bom.

Wander o encara, desconfiado, e fecha os olhos.

Ézio

Não to tirando da sua cara.

Ézio aponta pra própria cabeça.

Ézio

Tá tudo aqui, ó!

Wander avança em direção a Ézio. Ézio que o repele facilmente com o corpanzil e gargalha alto.

Wander

Você tem uma dívida, Ézio!

Wander se afasta, dá meia volta caminha nervoso afastando-se de Ézio. Ele interrompe o passo, volta-se novamente prá Ézio e lhe aponta o dedo.

Wander

Você tem uma dívida.

Wander dá meia-volta novamente e ameaça sair caminhando de novo, mas Ézio o alerta com gravidade.

Ézio

Você não dá mais um passo, saco de lama. Agora tira as sandálias de teus pés, porque o lugar onde te encontras é uma terra santa.

Wander encara Ézio, fica aterrorizado, esquiva-se bruscamente pra trás e cai no chão, sentado. Sem tirar os olhos de Ézio ele descalça os sapatos, um depois do outro.

Kitty (Off)

*Ao homem que tem metas em sua vida, não lhe pesa acumular pequenas
trapaças. Ao sonhador é permitido exibir tantos vícios quantas forem suas
virtudes. Mas ao homem bem intencionado, uma e apenas uma mácula se impõe
entre ele e seu legado.*

Ézio se aproxima de Wander.

Ézio

Isso que você tá vendo? É o mundo sem fé.

Ézio ajuda Wander a se levantar. Ele coloca um dos braços sobre os ombros de Wander e o conduz para um dos cantos do local.

Ézio

Tá vendo os quatro pilares?

Ézio aponta para as traves do campinho de futebol e eles seguem em direção a um dos cantos do local.

Ézio

É o centro da tua nação aqui. Preto no branco. Aqui não tem empate.

Os dois seguem se distanciando em direção a um dos cantos do campinho. Ézio fala bem próximo ao ouvido de Wander, como se confidenciando algo, e o volume de sua voz vai se tornando cada vez mais baixo.

Ézio

*‘Poca’ gente ‘quê’ vê as coisa assim, mas você queria. É... tua nação. Quatro pilar
ao invés de um. Por isso que seu povo apanha, mas sabe rir desse jeito. Brincam
na mesma arena que os deuses...*

Ézio e Wander estão bem distantes, e não é mais possível escutar o que eles dizem. Ézio se interrompe e dá uma espiada pra trás. Ele se volta novamente pra Wander.

Ézio

Vai indo ali pra aquele canto e espera só um pouquinho.

Ézio vem andando de volta ao ponto de onde ele e Wander saíram, e fala com gravidade.

Ézio

Daqui você não passa!

Ézio encara a câmera.

Ézio

Não 'dô' a mínima se é o filme da tua vida diante de seus olhos.

Kitty está de frente para Ézio. O semblante dela é de espanto e surpresa. Defensivamente, ela perscruta o lugar com o olhar.

Kitty

Wander!

Kitty começa a correr na direção de Wander e desviar-se de Ézio, mas este a impede segurando-a.

Kitty

Me larga! O que você tá fazendo aqui? O que quer de mim?

Ézio, sem soltá-la, tenta acalmá-la.

Ézio

Psiu... psiu... calma querida... calma...

Kitty

O caralho! Me solta! O que você quer de mim?

Ézio

Confia em mim. Paciência. Eu vou te explicar tudinho.

Kitty se desvencilha de Ézio. Ela se recompõe, ajeitando o cabelo e a roupa. Ela avança de novo pra cima dele com o indicador em riste.

Kitty

Você! Confiar em você! Só se eu for... só seu quiser...

Kitty dá uns passos para trás e desfaz a postura agressiva, demonstrando desespero e com a voz embargada.

Kitty

Você... você é um traidor filho da puta, mordeu a mão que te alimentou!

Eles se encaram por um instante.

Kitty

O que é que tá acontecendo? Ézio, o que você tá fazendo aqui? Que porra é essa?

Ézio solta uma risadinha irônica.

Ézio

Você tem se olhado no espelho ultimamente?

Kitty muda para um semblante de surpresa, embasbacada. Ela fica atenta novamente, coloca as duas mãos na cintura e responde, provocativa.

Kitty

Não! Pra falar a verdade, olho borrado é a última das minhas preocupações!

Ézio solta mais uma risadinha.

Ézio

Desculpe, eu não resisto... mas e aí? Quer ver?

Kitty

Vai tomá no cu! Só me faltava essa...

Ézio

Não, não, não! Só diz que sim. Quer se ver no espelho?

Kitty gesticula impaciente, chacoalhando levemente as mãos espalmadas.

Cena XII

Sequência I

Kitty e Ézio estão dentro de um elevador. Kitty está de frente para Ézio que, por sua vez está de frente para o grande espelho do elevador. Kitty abre os olhos lentamente e o encara.

Kitty

Porra! Cadê o Wander?

Ézio

Aquilo foi amanhã.

Kitty abraça Ézio e olha apreensiva pros lados.

Kitty

Que? Que lugar é esse? Eu tô louca! O que tá acontecendo? Eu só posso tá muito louca!

Ézio segura com as duas mãos Kitty pelos ombros.

Ézio

Se olha no espelho.

Kitty vira-se subitamente para trás. Ela está de frente para o espelho, mas o reflexo a mostra de costas. Ela vira-se novamente para Ézio e o abraça com desespero, espremendo os olhos com força e chorando copiosamente. Kitty está histérica, grita alto, se desvencilha de Ézio e se choca contra a porta do elevador, tentando abri-la. Ézio a abraça novamente e tenta acalmá-la, passando a mão nos cabelos dela com vigor.

Ézio

Calma, criança. Temperança. Calma...

Fade out.

Kitty está deitada no colo de Ézio. Os dois estão no chão do elevador. Ézio faz uma trança nos cabelos de Kitty.

Ézio

Quando você era criança. Eu tinha inveja de você. Achava que devia ser minha filha.

Kitty

Das poucas coisas boas que me lembro do meu pai... na maioria você tava junto.

Ézio

Você era uma chorona. Tava sempre enroscada na minha perna.

Kitty

Depois saquei que meu pai te colocava de estepe. Ele sempre tinha um plano B quando tava comigo.

Kitty se senta ao lado de Ézio.

Kitty

E você, também tá morto?

Ézio suspira, divagando.

Ézio

Eu nunca nasci. Quer dizer, até nasci. Mas não foi uma mulher que me pariu.

Ézio fica meio sem graça.

Ézio

Tinha um moleque uma vez... Ele devia ter uns nove anos quando a mãe morreu. Ele ficou tão triste, o pobre, que perdeu a voz. Mas ele sonhou tanto com a mãe até ela aparecer mesmo. E sabe ela fez? Cortou a cabeça dele fora!

Ézio gargalha alto. Kitty também ri. Ela fala meio chorosa.

Kitty

E o Wander, tá morto? Tá tão puta que tirei ele da cabeça por uns dias.

Ézio

O Wander... nunca soube se ele teve vivo mesmo.

Eles passam um momento calados. Ézio se levanta e Kitty o observa.

Ézio

Então. Tá na minha hora.

Kitty

E eu?

Ézio

Quer ver um truque?

Kitty

E eu tenho escolha?

Ézio

É mais um blefe. Quer passar mais um dia do lado de lá? Tudo continua como está. Mas você vai estar lá.

A porta do elevador se abre.

Ézio

Vai se arrumar. Tem uma festa te esperando.

Cena XIII

Sequência I

O corredor vazio de uma estação de metrô. A meia distância do fim do corredor há uma banca de doces, com paredes de vidro e nenhum movimento aparente em seu interior. O som dos vagões freando nos trilhos ecoa ao fundo. As luzes avermelhadas do corredor falham, piscando momentaneamente e acentuando o esverdeado geral do corredor. Ecos de sapatos antecipam a chegada de mais de uma pessoa.

Wander (Off)

Olha, a gente precisa esclarecer algumas coisas. Tem... coisas... acontecendo bem na sua cara e... não sei... você sabe do que eu tô falando, né?

Santana (Off)

Tá insinuando que eu preciso de óculos? Porque aí depende. Deficiência seletiva é o elixir da longevidade.

Santana, um homem de uns 70 anos, vestido elegantemente, em roupas sociais caras, com o cabelo branco bem cortado, e em boa forma a idade. Wander, também bem vestido, mas com calças jeans e uma camisa social, despontam na outra extremidade do corredor. Santana caminha confiante e ri enquanto fala.

Santana

A melhor idade!

Wander

Tá, mas não faz sentido você usar isso comigo. Até porque tem ficado todo comigo. Toda a responsabilidade.

Santana

*Mas você tá lá pra isso! Sempre tive isso claro pra mim. Desde que te conheci!
Você é o meu homem!*

Santana envolve com um dos braços os ombros de Wander.

Santana

É natal, meu amigo. Tá tudo perfeito e vamos encontrar minha filhota.

Wander

Santana, eu tô falando de responsabilidades! Tô falando do caminho!

Santana

Exatamente! Mas tá um pouco apegado ao manual de bolo ainda. Nós somos vanguarda!

Wander

Santana, é sério! Nós não somos nada, pô! Poeira e brisa. Não é isso?

Santana

Rótulos, meu amigo! Alquimia, ocultismo, nova era. Não tem como se levar a sério se sair por aí falando essas coisas pras pessoas.

Wander

Mas e o caminho? Eu não entrei nessa por dinheiro!

Santana o interrompe.

Santana

*Exatamente! O fim em si mesmo! Eu não tenho mais nada pra te ensinar.
Caminhe e terá um fim em si mesmo. Tô orgulhoso...*

Os dois caminham na altura da banca de doces. Santana interrompe o passo e retrocede, dando alguns passos para trás, faz meia-volta e entra na banca. Wander caminha um pouco mais, percebe que Santana voltou e o segue banca adentro.

Kitty (Off)

Um dos baratos do amor é que a gente pode medir ele pelas breguices. Quando eu contei pro Wander sobre o dia em que eu me apaixonei por ele, ele ficou todo estranho. Depois me explicou que o meu pai tinha levado ele ao meu encontro.

Sequência II

A **atendente** da banca, uma matrona de uns quarenta anos, com sobrepeso e um corte de cabelo sem graça, folheia absorta uma revista de fofocas. O ambiente é apertado, com prateleiras cheias de doces pra todos os lados. Uma moça linda, de uns 25 anos, esguia e vestida de forma elegante, com roupas e acessórios caros, unhas pintadas, etc., fala apreensiva, mas discretamente ao celular. Santana se posta em frente a uma prateleira e começa a recolher doces aleatoriamente e entregá-los a Wander, que os acumula em seus braços. Wander fala a Santana com discrição.

Wander

Eu concordo em fazer o sobre o ritual.

Santana

*Epa! Olha os rótulos, os rótulos... a mudança é um caminho que se abriu pra você.
Não tenho nada a ver com isso.*

Wander

Mas a gente precisa deixar bem claro a finalidade disso tudo.

Santana segue em direção ao caixa. Wander, atrás dele, fala-lhe perto do ouvido e com os braços carregados de doces.

Wander

É que as vezes parece que você...

Santana se dirige à atendente.

Santana

Que tipo de doce você levaria pra sua filha no natal?

A atendente levanta os olhos e, mal humorada, encara Santana.

Wander

...as vezes não entendo direito os motivos...

Santana vira-se pra Wander, falando alto.

Santana

Já experimentou um deste aqui? É irresistível. Poucas garotas não baixariam a guarda com um destes.

Atendente

Senhor, a última vez que eu levei chocolate pra minha filha, ela passou mal e sabe o que veio com ela do hospital?

Santana

Alívio para uma mãe?

A linda moça no canto da banca, sem largar do telefone, espia rapidamente a conversa no balcão. Ela tem os olhos molhados e o semblante bastante abatido.

Atendente

Choro e fralda suja.

A linda moça volta sua atenção pra conversa no celular. Santana dá uma espiada nos detalhes do local. O som do metrô freando ecoa ao fundo. A lâmpada fria falha momentaneamente, piscando algumas vezes. Wander está postado ao lado de Santana com os braços carregados de doces e fala ao ouvido de Santana.

Wander

Do jeito que você coloca às vezes, quer dizer, o caminho, dá pra justificar qualquer coisa...

Santana mantém a atenção na atendente.

Santana

Até onde eu entendo, estamos falando da mesma coisa.

Santana sorri com simpatia para a atendente. A atendente bufa, olha pra luz fria e acena negativamente com a cabeça.

Atendente

Olha, se o senhor tem tempo pra perder...

Santana a interrompe e segura uma das mãos da atendente.

Santana

Justamente! Você viu que tempo bonito está fazendo lá fora?

Wander confere com o olhar as paredes transparentes da banca de doces, de onde, evidentemente, não é possível avistar a paisagem exterior da estação.

Atendente

O senhor quer fazer o favor de me largar?

A atendente tenta puxar, mas Santana a segura com mais força.

Santana

Eu notei que você olhou pra lâmpada ali no teto. Não tem medo de ferir seus olhos olhando assim, direto pra luz?

Atendente

O senhor está me machucando. Porque tá me segurando assim?

Santana dá a volta no balcão, fica com o corpo colado no da atendente e segura agora as duas mãos dela, envolvidas nas dele em forma de concha. A linda moça no canto observa espantada a situação enquanto fala ao celular.

Moça

...tá acontecendo alguma coisa aqui. Depois te ligo.

Santana

Olha pra lâmpada no teto.

Atendente

Pelamordedeus, moço, eu tenho filha e neto pra criar.

Santana

Você sai de casa antes do sol nascer, se sujeita a falsos testemunhos todos os dias, reza por um corpo etéreo e sonha com uma família de margarina.

A atendente tem os olhos cerrados e choraminga, acuada.

Atendente

...pelamordedeus, moço, pelamordedeus...

Santana

Olha pra lâmpada. Se souber pedir ela devolve todo o tempo que roubou de você.

Santana eleva o tom de voz, ordenando.

Santana

Agora olha pra lâmpada!

A atendente abre os olhos devagar e olha pra lâmpada. A moça do canto olha também. Wander observa uma mulher e depois a outra.

Atendente

Aqui dentro o tempo não passa, moço.

Santana

Mas você deu às costas a ele, não?

Atendente

Pro tempo?

Santana

Esperando uma vida além da matéria, torcendo por um final feliz na novela. Você rejeitou os segundos que começaram a existir junto com você.

Atendente

Foi a vida que Deus me deu.

Santana

E você consegue lembrar? Da intermitência de suas pulsações? A agitação de seus epitélios, os movimentos de seus intestinos, o irresistível pulso de seu sexo em êxtase?

O olhar da atendente voltado para a lâmpada é vidrado. O da moça no canto também. Partículas de poeira pairam em torno da lâmpada fria. É possível escutar o som dela funcionando.

Santana

Você se lembra de seu último orgasmo?

Atendente

Só me lembro do dia em que minha filha nasceu.

Santana acena pra Wander, confirmando suas suspeitas. Wander responde acenando negativamente a cabeça, apreensivo.

Santana

O dia em que sua filha nasceu...

Atendente

Era um tempo igual o de hoje. Chuviscava e era feriado. Tudo parado.

Santana

E você consegue se lembrar da dor?

Wander se estica pra cutucar Santana, e deixa os doces caírem sobre o balcão. A atendente mantém o olhar absorvido no de Santana.

Atendente

Era domingo, mas dava pra sentir a dor do parto.

O movimento da poeira pairando em torno da lâmpada é cada vez mais lento.

Atendente

A dor começou bem antes. Ia e vinha. Sentia nas minhas pernas. Na minha nuca. Nas mãos. Nas coxas... Era uma dor forte. A minha dor. Eu. Suada e fedida. Gritava e esperneava. Aí uma coisa explodiu. No meio das minhas pernas e no topo da minha cabeça. Ela nasceu. Toda suja. Linda. Minha filha. Linda...

O movimento da poeira em volta da lâmpada e o chiado de seu funcionamento cessam completamente. É possível escutar apenas a respiração das duas mulheres, seus peitos arfando. A lâmpada falha algumas vezes. A poeira volta a se mover. O ruído alto do metrô freando nos trilhos preenche o ambiente. Santana está do outro lado do caixa novamente. A atendente tem o olhar perdido. Ela chacoalha levemente a cabeça e se recompõe. Santana tem um pote grande de chocolates em forma de guarda-chuva em uma das mãos, e dinheiro na outra. Ele observa a atendente com impaciência.

Sequência III

Wander caminha apressado pelo corredor da estação. Santana segue logo atrás, calmamente. Wander interrompe o passo.

Wander

Você não podia ter me dado uma resposta melhor!

Santana se senta em um banco do corredor. Abre o pote de chocolates, tira um, desembulha e começa a comer.

Wander

É isso, não? Esse é o caminho pra você!

Santana procura algo no paletó, encontra uma caneta, saca um papel de um dos bolsos, depois um par de óculos, avalia um instante o papel e começa a rabiscar algo. Wander se aproxima dele.

Wander

Você... consagrou a filha dela, sem nem ela saber!

Santana

Mas você conhece alguém que não tem um ídolo pra venerar hoje em dia?

Wander

E foi pro próprio tempo, Cronos! Sabe desde quando ninguém faz isso? Por que eu acho que ninguém sabe!

Santana

Melhor do que essas entidades de hoje em dia. Levianas, emanam essa luz opaca. Inventadas pra atrair o que? Moscas? O estado que aquela mulher tava...

A moça bonita da banca de doces se aproxima dos dois. Ela interpela Santana.

Moça

Oi. Tô curiosa. Você deve levar o maior jeito com crianças, não?

Santana se levanta e fica de frente pra ela.

Santana

Olá! Já te disseram que você é o tipo de garota que tem uma intuição fértil?

Moça

Não que eu me lembre.

Santana se vira pra Wander.

Santana

É o que eu dizia aqui pro meu amigo. As pessoas ficam só nas aparências hoje em dia.

A moça ri.

Santana

Brincadeira. Adoro crianças.

Moça

São o máximo, né? Eu tenho um de três. Esperto!

Santana

É esse rapazinho está programando o que, pra entreter a mãe dele no natal?

Moça

Ah! Me corta o coração pensar nisso. Ele passa o natal com o pai esse ano.

Santana

Quer dizer que eu vou conhecer ele no ano novo?

Moça

Bom, você pode ir se acostumando com a idéia desde já. Me liga e a gente conversa sobre isso hoje à noite. Que tal?

Sequência IV

Wander e Santana estão em frente à entrada da estação de metrô. Uma chuva fina cai de um céu de tarde vermelho, com o mau tempo. Santana entrega o papel que estava rabiscando a Wander.

Wander

Que é isso?

Santana

O endereço da Kitty.

Wander

Você não vai mais?

Santana

Apareceu uma emergência.

Cena XIV

Sequência I

O hall do elevador de um andar de um elegante prédio de apartamentos. Wander está em frente à porta de um apartamento. **Eu Não Gosto de Ninguém**, do Matanza chega através da porta, abafada, mas em alto volume. Wander está hesitante e ensaia tocar a campainha algumas vezes. Depois de um momento ele toca a campainha. Kitty abre a porta. Ela está vestida de forma relaxada, com um short de lycra curto, uma camiseta estampada com o emblema de uma banda de heavy metal, e chinelos com meia.

Kitty

Hey, Wander! Mas você tá o próprio alter ego do Santana.

Cozinha do apartamento. Wander entra meio sem jeito, com um sorriso forçado e segurando o pote de chocolate barato em as duas mãos.

Wander

Ele não vem...

Kitty

O Santanão? Hmm, seu eu não fingir que me importo você continua gostando dele?

Kitty toma o pote de chocolates da mão de Wander, abre um e começa a comer.

Wander

Ele tava entusiasmado... a gente já tava chegando... mas acabou acontecendo um imprevisto.

Kitty vira-se com o pote na mão e comendo chocolate e sai da cozinha pela porta que dá acesso à sala. Wander a observa saindo e passa a observar despretensiosamente o ambiente da cozinha.

Kitty (Off - em cena, mas fora do quadro)

Uma mulher limpando a casa e detonando um pote destes aqui é uma fantasia masculina, diz aí?

Wander, de sobressalto, segue Kitty.

Sequência II

Na sala é grande, ampla e bem iluminada, com mais de um ambiente e tem grandes janelas. Wander a encara na sala com um sorriso assumidamente falso. O apartamento aparenta ter mais de 40 anos, é bem conservado e ainda guarda um pouco do requinte da classe média alta para a qual fora projetado.

Kitty

Te devoro se você disser que não!

Wander

Eu... acho que cheguei meio cedo, né? Acho não, certeza... Já tem gente aí?

Kitty

Eu e minhas mil e uma personalidades. Mas você é minha deixa pra começar a entrar no clima.

Sequência III

O instrumental *Vamos Dar Mais Uma*, do Macaco Bong toca suave de fundo. Kitty e Wander estão deitados em um grande, espesso e felpudo tapete branco. Eles estão virados para lados opostos, de modo que somente suas cabeças, cada uma

para um lado, estão próximas. Há uma garrafa de vinho sobre uma mesa de centro próxima a eles, duas taças, um pacote de salgadinhos e uma barra de chocolate abertos. Há também um grande cinzeiro ao lado de Kitty. Kitty traga um baseado e passa pra Wander.

Wander

Satisfação.

Kitty

Ou seu dinheiro de volta.

Wander

Mania

Kitty

O oposto de fingimento.

Wander

Antenado.

Kitty

Intolerância à lactose, modelo-e-ator.

Wander

Coerência.

Kitty

Umas palmadas de vez em quando.

Wander

Uhh! Irresistível.

Kitty

Espirro.

Wander

Doente.

Kitty

Desculpa pra ficar vendo filme.

Wander

Boa. Óculos escuros.

Kitty

Batata frita

Wander

Batata frita?

Kitty

Ressaca se cura com junkie food. Vamo lá! Próxima.

Wander

Óculos escuros, ressaca, tá...

Kitty

‘Vamo mudá’ então. Vai lá, que eu tô com tudo!

Wander

Não sabia que a gente tava competindo.

Kitty

Paulatinamente.

Wander

Ahn?

Kitty ri.

Kitty

Nada a ver! Inatingível.

Wander

Tá. 'Péra'... Lá no fundo, o que a gente não quer.

Kitty

Inconstância.

Wander

O fim do túnel.

Kitty

Sacanagem.

Wander

Lá no fundo, aquilo que a gente quer.

Kitty hesita um instante e sorri.

Kitty

Covardia.

Wander

Você também acha?

Kitty

Você tá bem saidinho, heim?

Kitty vira o rosto, está bem perto do de Wander, e o encara enquanto ele dá mais um trago. Wander vira o rosto e fica de frente pra ela. Ele oferece o baseado pra ela.

Wander

Tá afim? Vou apagar.

Kitty apenas o encara por um instante. Ela se senta no chão e serve mais vinho pros dois.

Sequência IV

Just do it do Copacabana Club toca de fundo. Na sala ampla do apartamento, um grupo heterogêneo de pessoas bebe e conversa animadamente. Homens e mulheres, entre vinte e cinquenta anos, indies, hypes, intelectuais e descolados, iluminados por luzes difusas, luminárias, abajures e velas espalhados pelo local. Há muita bebida e cinzeiros cheios. Wander fala alto e com entusiasmo em uma roda em que estão Verô, um cara alto, magro e com um visual andrógino e outro mais velho, de cabelo branco, roupas simples e um tanto afetado, que escutam com atenção.

Wander

Aqui se gente vira a esquina até o tempo tá diferente. Isso é fantástico, quer dizer, pro modo como as pessoas vivem hoje! Se você fez uma cagada ontem, a pior coisa que pode fazer hoje é ainda estar com isso na cabeça. E porque?

Verô alfineta.

Verô

Porque se você parecer “só mais um” não vai ter promoção no escritório?

O cara mais velho fala com sotaque de nordestino.

Wander

Mas aí você tá supondo que as pessoas são espontaneamente ruins. Eu tô falando de disposição pra encarar um monte de coisas! E muitas vezes quem vem de fora tá com a vibração certa!

Cara mais velho

Querido, você praticamente entalhou meus pensamentos. Essa exuberância do estrangeiro, esse respirar que distorce o pulso da própria paisagem. Tudo isso me estimula demais. Não! Muito mais que isso. Me provoca!

Wander o encara cismado, olhando-o por cima. Verô se aproxima de Wander, chacoalha o polegar em direção ao cara mais velho e o ironiza.

Verô

Empurre esse otimismo todo a um adolescente numa sala de aula e depois dê uma metralhadora a ele. Aí a gente conversa sobre conduta.

Andrógino

Nossa! Esses malucos que matam sem motivo. Dizem que é o tédio, né?

Wander escuta o andrógino falar e em seguida se dirige ao cara mais velho.

Wander

É... comparando com o lugar de onde eu venho, a impressão que dá é que aqui as coisas são menos “causa e efeito”.

O cara mais velho ri, em um ato falho afetado.

Cara mais velho

Eu nunca tive vergonha de capitalizar em cima do meu exotismo! Mas o seu... o seu é todo novo! Um “outro” sertão! Provocante e ambíguo!

Wander

Não sei... Porque se eu quisesse viver no lugar de onde eu venho não estaria saindo de lá.

Vero se dirige pro cara mais velho.

Verô

Exotismo? Antes você chamava isso de diferença, de minoria. E o sangue do retirante na fundação de cada edifício? Virou doação?

O cara mais velho ri e gesticula quebrando o punho de uma das mãos para Verô, esnobando-a. Ele se volta pra Wander de novo.

Cara mais velho

Vai por mim, querido, essa cidade só sabe esnobar se tiver babando num matuto.

Wander

Francamente, amigo, eu não sei do que você tá falando.

Sequência V

Um escritório no apartamento. Kitty e Christian estão papeando. Ela está arrumada de um jeito descolado e ao mesmo tempo elegante, maquiada e exibindo um decote generoso. Está de mini-saia e botas de couro estilo country. Ela está parcialmente sentada sobre a escrivaninha, com as nádegas apoiadas na borda e as pernas cruzadas à frente. Ela está com uma garrafa long neck de cerveja nas mãos e Christian está sentado em uma grande cadeira de escritório à

frente dela. Ele tem uma garrafa de champanhe nas mãos e está visivelmente bêbado.

Christian

Então você tá dando uma festa no apartamento de um cara que viajou pra um enterro?

Kitty

O que? Só se o enterro durasse... sei lá quantos anos... dez?

Christian escorrega a cadeira para um dos cantos e a gira cento e oitenta graus, ficando de frente para uma mesa de canto, com tampo de vidro. Ele começa a preparar carreiras de um pó translúcido e cristalino.

Christian

Catarina, acho que você não devia mandar mais essa. Não tá mais falando coisa com coisa.

Kitty

Eu falei que a mãe do cara morreu no onze de setembro. Você é que devia segurar a onda.

Christian gargalha, estirando-se na cadeira. Uma fresta da porta do quarto se abre. Kitty se aproxima da porta com pressa, segura a maçaneta e observa o lado de fora.

Kitty

Você! Vamos entrando, gatão!

Wander entra com um copo de bebida na mão e um sorriso bobo no rosto. Ele leva a mão à cintura Kitty. Ela reage repelindo-o, discretamente. Christian ri.

Kitty

Chris, esse é o Wander, já te falei dele.

Wander acena com a cabeça pra Christian.

Christian

Olá.

Wander

Vocês tão... querem que eu saia?

Kitty

Ele é lá da minha cidade. Trabalha com mais pai faz... quanto? A vida inteira.

Christian

É, eu lembro dele.

Wander ri e debocha de Kitty, dirigindo-se à Christian.

Wander

Se ela gosta de dizer que é do interior... Aí é com ela. Ela ia pra lá e as donas de casa ficavam curiosas, intrigadas... A alienígena!

Kitty

Até parece! Eu fiz até catequese por lá quando era menina.

Christian gargalha e se recompõe, assumindo um tom neutro.

Christian

Isso é bem coisa de interior, né? Quer dizer, no meu tempo também era mais comum.

Wander se exalta um pouco.

Wander

Você fez catequese por lá? Não, porque seu pai mudou antes...

Kitty

É! Não! Foi na capital. Foi depois...

Christian encara Kitty, um tanto inquieto. Kitty tem o olhar distraído e Wander coloca a mão no bolso, depois tira. Olha pra Kitty. Depois pra Christian. E para Kitty de novo. Christian chama a atenção.

Christian

Mas enfim, né!

Kitty volta a si.

Kitty

Pois é! Que sigam as atividades porque esse feriado promete e tá só começando.

Kitty segura Wander pelo braço, e o aproxima da mesa com as carreiras e explica.

Kitty

A casa tá cheia... e isso aqui é especial. Por isso a gente tá aqui. Agindo com descrição.

Wander pisca para os dois com um olhar de ironia.

Wander

Eu entrei aqui e percebi que tinha vindo no lugar certo. Posso?

Wander encara Kitty, que tem o olhar impassível, e depois Christian, que ri meio sarcástico.

Christian

Eu não tenho essa astúcia de caboclo, mas eu sei o que você quer.

Kitty questiona Christian com o olhar.

Christian

Ah, meu bem! Enfia a cara aí. Ligeiro que eu 'sô' o próximo!

Sequência V

Um banheiro do apartamento. Wander chega apressado e cambaleante a um banheiro. Ele tranca a porta. Ele se olha no espelho e está suando frio. Ele abre a torneira, molha as mãos, o rosto, os cabelos e a nuca. Alguém bate na porta. Wander ignora, joga mais água no rosto. Olha-se no espelho e, muito nauseado, engole em seco. A porta continua sendo batida. Wander senta-se no chão do banheiro. A voz de Kitty chega abafada pela porta.

Kitty

Wander. Sou eu. Abre um pouquinho.

Wander tenta abrir a porta, muito zozzo. Tenta repetidas vezes. Ele consegue destrancá-la. Kitty entra. Wander está sentado no chão do banheiro. Kitty tranca a porta. Apóia-se na borda da banheira e ajuda Wander, acomodando-o em seu colo. Wander está momentaneamente desacordado. Kitty o segura com um dos braços e, com o outro, colhe um pouco de água da torneira e rega com carinho a cabeça de Wander – a imagem lembra La Pietá, de Da Vinci. Wander abre os olhos e observa a água cair sobre ele. A água escorre da mão de Kitty e atinge o rosto de Wander.

Kitty (Off)

Esse foi um dia feliz. Não sei ao certo o que realmente aconteceu desse ponto em diante. Contamos essa história pros amigos, várias vezes. E raramente nossas

versões batiam. O Wander até diz que eu fui meio babaca, petulante com ele. Na verdade a palavra que ele usou foi filha da puta. Mas acho que foi justamente o contrário.

Verô (Off - em cena, mas fora do quadro)

Pêraí, Catarina. Corta essa! Vai se deixar levar por esses delírios esquizóides com fixação fálico-castradora? Você tá morta e enterrada, mas não apela, vai!

Sequência VI

O rosto de Kitty em detalhe. Kitty encara o ponto de observação (câmera). Seu rosto está sutilmente iluminado por matizes que vão do dourado ao violeta – como que emanadas por um nascer do sol que atravessa a noite chuvosa.

Kitty

Trouxa. O Wander não acreditava, mas foi naquele exato momento que eu me dei conta que era outra mulher que tava ali ele. E eu simpatizei de cara com ela.

Kitty vira o rosto e Verô esta a seu lado, apoiada com os dois braços sobre o encosto da sacada. Verô dá um trago em um cigarro. Em seguida ela dá uns goles generosos em uma garrafa de champanhe.

Kitty

Você também é um deles?

Verô

Se sou... bem, definir o ser é um debate, né? Mas se somos em relação a alguma coisa, o que implica que mais “estou” do que “sou” propriamente. Então... acho que... também... sou sim.

Kitty ri.

Kitty

Só você mesmo...

Kitty se aproxima de Verô, toma a garrafa de suas mãos e bebe um pouco.

Kitty

Legal você 'tá' aqui.

Verô

Olha, é o seguinte. As leis aqui 'tão' revogadas. Todas. Até as de mercado.

Verô ri. Kitty a encara

Verô

Então, não importa muito se eu sou a amiga de longa data, ou só uma versão dessa amiga, mas você tá aqui pra vasculhar seu passado, pra inquirir e julgar, mesmo que a justiça seja uma utopia...

Verô interrompe a si mesma. Kitty está contemplando o horizonte à frente. Um céu com luzes avermelhadas, violetas e amarelas, que atravessam nuvens de chumbo. Verô bebe mais um gole de champanhe e observa o horizonte também.

Kitty

Na real mesmo... por mim eu ficava aqui até ver tudo isso se esgotar. Ou eu me esgotar no meio de tudo isso.

Verô

Catarina, livre arbítrio não abrange o ócio.

Kitty se vira de súbito e com um sorriso sarcástico pra Verô.

Kitty

E quem sou eu pra dizer o contrário. Bóra ver a merda da minha morte boiar!

Kitty estende a mão pra pegar a garrafa de champanhe de Verô.

Cena XV

Sequência I

O rosto de Kitty em detalhe. Kitty leva um copo de café à boca. Ela faz cara de nojo e engole com esforço.

Kitty

Ah! Café doce dos infernos!

Kitty vira-se pra Verô e as duas estão escoradas em um balcão de uma lanchonete de parada de estrada. Kitty observa o local, um salão grande e abarrotado de coisas pra vender. Salgados fritos no balcão. Todo tipo de produtos típicos do interior. Salames, queijos, doces, e mesmo toalhas de banho estampadas com mulheres de biquíni, panteras negras e caminhões atravessando cortinas de fogo. CDs e DVDs piratas de música sertaneja, axé, brega. Revistas de sacanagem e etc. As paredes são cobertas de pôsteres de músicos sertanejos, rodeios, bebidas baratas, e até de políticos, além de luminosos de bebida e um com Jesus Cristo e a Pomba do Espírito Santo pintados em cores metálicas e berrantes, com contornos de neon. O som de uma porta batendo é acompanhado pelo aparecimento de Wander, que cruza o local apressado, desviando-se e derrubando algumas bugigangas. Ele sai pela porta de entrada da lanchonete. Kitty se levanta por reflexo e observa Wander passar.

Kitty

Ele nem me viu...

Verô

Catarina, essa lógica do eu é um instrumento do capital. Ficou pra trás.

Kitty questiona Verô com uma expressão de espanto e ironia. Verô segura o antebraço de Kitty e observa a situação à frente.

Verô

Espera...

Angelina vem do mesmo canto de onde veio Wander, igualmente apressada, e também segue porta afora. Por último três homens vêm da mesma direção, todos maltrapilhos. Um negro, outro de pele morena e o último loiro e esguio. Todos com a aparência maltratada e usando bonés e camisetas com emblemas de movimentos de luta pela terra.

Verô

Agora 'vamo'.

Sequência II

Uma rua no centro de uma típica cidade média e provinciana do interior do País. Wander corre pela calçada movimentada. Ele desvia das pessoas e olha pra trás.

Sequência III

Uma grande loja de departamentos. Wander entra na loja e embrenha-se pelos corredores formados por araras de roupas e bugigangas. Angelina chega logo depois dele e também entra, seguindo pelo mesmo caminho e desviando-se de vendedores e compradores.

Sequência IV

Uma escadaria. Wander aparece por uma porta, sobe um lance de escada e sai por outra porta.

Sequência V

Um corredor com portas de escritórios. Wander sai da porta da escada e dá de cara com um segurança. O segurança reage com calma.

Segurança

Boa tarde. O senhor tá procurando alguém?

Wander está apreensivo, olha pros lados e dá meia-volta, pra retornar à escadaria.

Segurança

Amigo! Calma aí! Onde você tá indo?

Wander vira-se de novo pro segurança.

Wander

Olha... eu não... como é o seu nome?

O ergue uma das mãos pedindo atenção.

Segurança

Me responde, rapaz. Tá fazendo o que aqui?

Wander

Você mente? Acredita que algum messias volta pra resolver as coisas? Qual é a sua?

O segurança saca um revolver. Wander observa a arma com espanto.

Wander

Você já usou essa arma pra roubar alguma coisa?

O segurança avança em direção a Wander e o vira contra a parede.

Segurança

Mão na cabeça! Vai! Não discute!

Wander

Você tem filhos?

O segurança faz cara de surpresa e hesita, relaxando o aperto em Wander.

Wander

Você tem filhos. Como vai sua família?

O segurança dá uma coronhada na cabeça de Wander e o derruba.

Segurança

Que é isso, rapá? Que cê tem a ver com isso? Quem te falou da minha família?

Wander, no chão e com a mão na cabeça, o encara e sorri.

Segurança

Tá loco! Perdeu a noção do perigo?

Wander

A sua família não sabe de tudo o que você faz, né?

O segurança chuta Wander no estômago. Wander se encolhe sobre si mesmo, escondendo o rosto. Ele observa Wander se contorcer e depois dá um passo atrás. Ele se agacha perto de Wander.

Segurança

Você tá bem?

Wander o encara, com os olhos apertados de dor, mas com um sorriso no rosto.

Wander

Sua mulher não sabe, né? O que você faz quando diz que tá de plantão.

O segurança se levanta e aponta a arma pra Wander, espantado.

Segurança

Não fala da minha mulher. Você não sabe de nada! Não sabe nada daquela vagabunda!

Wander para de sorrir e o encara, intrigado.

Wander

Peraí...

Wander gargalha. Ele começa a se levantar aos poucos, com dificuldade, apoiando-se na parede e no corpo do segurança. O segurança aponta a arma pra ele com os olhos arregalados.

Wander

Tá certo... tá certo... entendi tudo. É sua mãe que cuida dos seus filhos, né?

Wander, de pé, ajeita a roupa, tosse e encara o segurança com o olhar sério. O segurança abaixa a arma.

Wander

Ela não sabe, né? Não sabe que você é bicha.

Wander coloca a mão no ombro do segurança.

Segurança

Eu... eu...

Wander

Sua mãe é uma mulher religiosa. Tem muita idade, né?

A voz do segurança quase some.

Segurança

Eu... eu não sou homem.

Wander dá a volta nele e segue pelo corredor.

Wander

Deixa disso. Você é corajoso. Cuida dos seus.

Sequência IV

Wander abre uma porta que dá pra um corredor estreito e a céu aberto, com uma parede de um lado, e, no outro lado, a face posterior da grande placa de identificação da loja. Wander fecha a porta atrás de si, caminha até o centro do corredor e se agacha parcialmente, apoiando-se sobre os próprios joelhos. Ele toma fôlego. Wander meneia a cabeça e deixa escapar uns risinhos irônicos. A porta se abre atrás dele. Angelina aparece. Wander vira-se bruscamente em direção a ela.

Wander

Eu não vou voltar!

Angelina

A pior parte já passou. Pense em tudo o que você fez. Todo reparo. Aquelas pessoas poderosas e arrogantes. Gente feia, ruim mesmo... Você fez a coisa certa, “peloamordedeus”.

Wander

Tá, mas e esses caras de hoje. Pra você não faz diferença. Afinal...

Wander ironiza, abrindo os braços e com um olhar desvairado.

...nós temos um projeto, né?

Angelina

Wander, a gente tá tirando de político e repassando pra quem não tem nada.

Wander

É a miséria, né? É a nossa pegada, né? Quem critica isso é porque é hipócrita!

Angelina

Alguém precisa fazer, Wander.

Wander se exalta.

Wander

*Carente, pé rapado, rico, remediado... Pra mim é tudo fodido. Tudo fodido igual!
Eu olho dentro de cada um e sabe o que eu vejo? Miséria! Pura e verdadeira! Em
cada um deles.*

Wander a encara e olha pra cima, a estreita faixa de um céu azul e limpo, limitado pelas laterais do corredor. Ele se senta no chão. Angelina se aproxima dele e se senta também.

Angelina

É irônico, né?

Wander mantém o olhar a frente, absorto.

Angelina

Você e o Santana têm essa cumplicidade... Quando discordam de alguma coisa, chega a ser constrangedor estar perto.

Wander

Angelina. Em cada um de nós, debaixo da pele... as vezes nem vale a pena comentar.

Angelina deixa um risinho escapar.

Angelina

Eu sei.

Wander tem o olhar perdido à frente.

Kitty está sentada no mesmo lugar de Angelina. Verô está ao lado de Kitty, no lugar onde Wander estava.

Verô

O Wander nunca teve muita fibra, né?

Kitty

Verô, peraí. Do que você tá falando, meu? Acho meio canastrice você falar de coragem.

Verô olha pra Kitty com expressão de dúvida. Kitty se levanta e espia através de frestas da placa da loja à frente delas. Ela se vira de súbito e encara Verô.

Kitty

Verô, o que eu to te falando é: eu fui afogada numa banheira nojenta pela vaca da mulher do efe-dê-pê do meu pai.

Verô

Catarina, ninguém é capaz de se auto-avaliar, às vezes precisamos...

Kitty interrompe Verô.

Kitty

*Até hoje, Verô, seu negócio é papo! Então eu posso falar com todas as letras
que... meu... eu nem mesmo sei quem você é!*

Apertada no corredor, Kitty tenta abrir os dois braços, mas suas mãos esbarram nas paredes. Ela recolhe os braços e os deixa cair ao lado do corpo.

Kitty

Não sei quem você é.

Kitty coloca as duas mãos na cintura.

Quem mais tá aqui comigo? Pelo menos o Ézio eu conheço.

As duas se encaram por um instante.

Verô

O Exu.

Kitty

É vaidade! É um querendo comer o outro mesmo, né?

Verô

É isso então, né? Vocês todos só pensam em uma coisa. Sangue! Tô enganada?

Kitty gesticula com cerrando o punho com vigor à frente de seu rosto.

Kitty

Até que enfim!

Cena XVI

Sequência 1

A sala de uma casa de classe média alta com decoração setentista. Santana, então na faixa dos 40 anos, com roupas e corte de cabelo dos anos 1970, acaricia o rosto de uma garotinha de uns dois anos, que dorme no sofá. Ele se levanta, segue até a cozinha, abre uma porta que dá para o lado externo e espia o lado de fora rapidamente. Santana calça um apoio na porta para deixá-la aberta e volta para a sala. Ele se senta no chão, em frente à menina e a observa um momento. Ele se abana. Levanta-se, sai e volta com um grande circulador de ar. Ele posiciona o aparelho cuidadosamente num canto da sala, o liga e se aproxima da criança dormindo. Ele retorna ao circulador, o reposiciona, ajusta sua intensidade – e o que mais puder ser ajustado –, volta novamente ao lado da criança. Ele se

posta de pé ao lado dela, põe a mão na cintura e passa a contemplá-la. Ézio sussurra atrás de Santana.

Ézio (Off)

Essa vai dar ‘trabaio’, heim?

Santana vira-se bruscamente pra trás e estende os dois braços, em posição defensiva entre Ézio e a criança dormindo. Ézio está um pouco mais novo, mais já um negro enorme e gordo. Santana sussurra.

Santana

Filho da puta! Traíra, desgraçado.

Ézio

Faz o que, ‘semana’? E parece que cresceu a Catarina.

Sequência II

Cozinha da casa. Ézio e Santana estão sentados frente a frente na mesa da cozinha.

Santana

Vai, fala logo.

Ézio

Não sei... Tô na dúvida. Acho que tu num entendeu nada ainda.

Santana se levanta bruscamente e bate com ambas as mãos espalmadas sobre a mesa. Ele encara Ézio por um instante. Retira as mãos da mesa e apruma o corpo, encarando Ézio do alto.

Santana

Você é um simplório, Ézio. Um ser humano limitado. Você cedeu. Cedeu à sedução mais banal, mais ordinária.

Ézio solta um risinho sarcástico.

Ézio

Pelo jeito dinheiro num é assim tão ordinário, né? 'Pro cê'.

Santana senta-se novamente.

Santana

Você acha que eu sou um manso, Ézio. Mas não sou eu que estou aqui na sua frente agora. Mais pra frente você vai se sentir seguro, Ézio. Eu desejo que você se sinta seguro. Prefiro assim, pra ver a surpresa no seu olhar quando eu te pegar.

Ézio

Eu te roubei e entreguei a marmelada 'pras autoridade'. Pra 'livrá' a minha. 'Foi eu'. 'Cê' sabe. Isso num muda. Agora calma.

Santana encara Ézio com ira no olhar.

Ézio

Agora senta aí, 'por favô'? Senta...

Sem tirar os olhos de Ézio, Santana se senta novamente. Ele apóia os dois braços sobre a mesa e fica inclinado em direção a Ézio.

Ézio

'Cê' lembra o dia que eu te expulsei de casa? Que tu tava mexendo com a minha mãe?

Santana se afasta, recostando-se na cadeira, e cruza os braços.

Ézio

Tu tava tão 'paulado' na cana...

Ézio começa a rir.

Ézio

...caceta, tu num conseguia...

Ézio ri com mais intensidade e não consegue falar direito.

Ézio

...Tu falava na minha cara que queria 'comê a véia'!

Ézio consegue controlar o riso.

Ézio

Pois é, 'nóis' nunca mais 'falamos' nesse assunto.

Santana

Você tá dizendo que me traiu, tramou contra mim. O maior esquema... documento, telefonema anônimo, o caralho, porque você tem toda convicção que aquele negócio com a sua mão foi culpa minha?

Ézio

O ponto é que seu 'oxigênio' precisa 'arejá'. Você precisava 'vê' 'seus conceito' antes. E agora precisa de novo.

Santana se indigna.

Santana

Põe uma coisa na sua cabeça, Ézio. Quando eu te arranquei daquele buraco, daquele fim de mundo que você tava enfiado, você nem tinha pêlo no saco!

Ézio o encara com um riso sarcástico.

Santana

E você acha o que? Essas superstições, delírios caboclos que me mostrou... eu é que soube interpretar como... algo mais.

Ézio se levanta e estende a mão pra Santana. Santana apenas o encara. Ézio vira-se e começa a caminhar em direção à porta.

Santana

Ei, ei! Onde você vai? O que é isso?

Ézio vira-se novamente para Santana. O tom de Ézio é cheio de malícia.

Ézio

Eu sempre posso 'contá' com você, não?

Santana o encara.

Ézio

Aquela época tu já sabia 'das coisa'. Eu te joguei na lama e te deixei dormir 'cos porco', pra tu lembrar quem tu é. 'Cê aceitô jogá' e hoje tu é um 'poco' mais do que um bicho. 'Qué sabê' o que tem pra 'aprendê' agora?

Santana

De onde você tira essas coisas? Eu conheço todo mundo que você conhece. As mesmas linhas, mesmas casas, os mestres...

Ézio

Já contei a história do matuto que perdeu a 'muié'?

Santana o encara.

Ézio

O guri dele ficô tão triste que perdeu a voz. Um dia o guri sonhou com a mãe e sabe o que fez depois?

Ézio se debruça sobre a mesa, aproximando-se de Santana.

Ézio

Ele esfaqueou o pai pelas costas. Deixou-o sangrar como o César para curar o império.

Ézio se recosta na cadeira de novo.

Ézio

Pra 'voltá a jogá cê' tem que 'cortá' na carne... e 'pagá' com sangue... é o único jeito. O único jeito.

Sequência III

Na sala de estar, Santana se agacha diante da Kitty criança, que dorme. Ele fecha os olhos e fala recitando e a um volume inaudível. A criança abre os olhos e vê Santana murmurando palavras ininteligíveis. Santana encerra o que dizia e abre os olhos.

Santana

O papai vai sair um pouco. A mamãe já volta.

Santana beija a filha no rosto, levanta-se e sai em direção à cozinha. Em seguida escuta-se o som de uma porta se fechando. A Kitty criança se senta no sofá e esfrega o rosto. Ela se levanta também e vai até o acesso à cozinha. Ela observa o interior da cozinha, vira-se novamente pra sala. Ela atravessa a sala correndo e sobe por uma escada. Um momento de silêncio. O som de uma porta se abrindo e

fechando. O som de sapatos de salto altos estalam pelo chão, marcando o passo de uma mulher.

Mulher (Off - em cena, fora do quadro)

Santana. (...) Santana!

Fade out

Mulher (Off - em cena, fora do quadro)

Alô! Alguém em casa? (...) Santana, você tá aí? Catarina! Catarina!

Desce Som

Kitty (Off)

Não! Caralho! Vocês tão de sacanagem comigo. Ela não tem nada a ver com isso.

Ézio (Off)

E alguém tem, baby?

Cena XVII

Sequência I

Tela preta

Um acorde de guitarra de duas notas começa repetitivo e sujo, como um motor potente. É ***My Favorite Way*** do Black Drawing Chalks.

O interior de um carro do fim dos anos 1970. Santana, aparentando uns 40 anos, a mesma idade que na cena anterior, segue no banco do passageiro e observa circunspecto da janela. O vidro reflete um dia azul e ensolarado. Uma voz feminina fala a Santana.

Mulher (Off - em cena, mas fora do quadro)

Por aqui a gente não pode dar bobeira... Olha ali. É a saída... É a saída? Se me perco aqui... Se me perco aqui paro no acostamento e monto uma barraquinha. Já é um começo pra gente, né?

A voz feminina ri. Santa vira o rosto em direção à pessoa que está dirigindo, vira pra frente e depois volta a contemplar a paisagem externa. Ao lado da pista em que o veículo trafega, um pouco abaixo, esparrama-se um shopping center enorme e uma rodovia ampla, com várias pistas, canteiro separando as vias, um viaduto cruzando-a e trechos em construção.

Santana

Mas olha amor. Isso aqui é... é... tudo muito mais organizado. Quer dizer... muita gente vive aqui, né?

Santana vira-se pro motorista.

Santana

E o médico?

Mulher (Off - em cena, mas fora do quadro)

A consulta é na próxima semana.

Santana

Fico preocupado.

Mulher (Off - em cena, mas fora do quadro)

Com ele implicar? Mas eu tenho que viajar pra fazer as sessões. Aqui eu to do lado. Ainda não falei nada, mas acho que não tem o que ele implicar.

Santana volta a encarar a paisagem, circunspecto. O carro pára. De frente para a janela de Santana, o shopping e as estradas são cobertos pelo céu belíssimo, com nuvens e o sol vazando entre elas, tingindo-as com uma escala de cores.

Mulher (Off - em cena, mas fora do quadro)

A Catarina... estudando aqui... vai ter mais oportunidades! A gente se adapta.

Santana observa à frente do shopping, do outro lado da rua, próximo a ele, os trabalhadores do local aguardando em um ponto de ônibus. Pessoas de diferentes idades e semelhantes pela aparência de trabalhadores de baixa renda. Os mais velhos tem o olhar disperso. Uma **mulher madura**, corpulenta e baixinha, os cabelos presos num coque impecável e exibindo cabelos brancos, coça um dos pés, enfiando os dedos dentro do sapato. **Dois jovens**, com aparência de nordestinas, usam acessórios coloridos, conversam alegremente entre si. Um **homem de uns 40 anos**, atarracado e com a aparência maltratada, tem o olhar perdido à frente. Santana vira-se para o lado do motorista novamente. Uma **mulher magra** e de olhar penetrante, de uns 30 anos, usa um lenço cobrindo totalmente o topo da cabeça. Ela não tem nenhuma sobrancelha.

Mulher

Olha, um voto de confiança seu seria uma coisa justa nesse momento.

Santana

Você acha que eu paro de pensar no real motivo de a gente tá aqui? Todo esse planejamento. Esses cuidados... Se eu for pra cadeia sabe o que isso tudo significa? Nada!

Mulher

Olha... você não vai pra cadeia. Nem que a gente tenha que... não sei... nem que a gente suma, desapareça. Mas isso não vai acontecer. Aqui é outra realidade, outro advogado, ninguém conhece a gente.

O carro arranca novamente.

Mulher

Esqueci de comprar água. Não dava nem pra pensar nisso, né? Mas ele me pareceu uma pessoa séria, competente. O advogado.

Santana

Mercenário.

Mulher

Ah, é! Gente que lida com quem tá desesperado. Igual a gente, né?

A mulher ri do próprio comentário.

Mulher

Olha, ali dá pra comprar uma água. Hmm, mas ó... Tiveram a idéia da barraquinha antes de mim.

Ela encosta o carro.

Santana

Me passa a carteira. Tá aí na porta.

Sequência II

Rua margeando o shopping. Santana desce do carro, passa em frente ao ponto de ônibus e segue pela calçada em direção à uma banca de comida e bebida. Kitty passa andando apressada, cruza por Santana e chega em frente ao ponto de ônibus. Ézio à segue, também apressado. Ele segura o braço dela. Alguns dos presentes no ponto desviam a atenção para os dois.

Ézio

Esse solo aqui... você não pode pisar mais pisar aqui. Tá tudo em seu lugar aqui, entende?

Kitty o encara. Ézio solta o braço dela.

Kitty

E aquele blefe? Ajeita mais um pra mim.

Ézio solta uma gargalhada.

Ézio

Você não mexeu em nada. O blefe funcionou.

Kitty

Desde o começo eu podia arrumar tudo, né?

Ézio

Isso tudo tá na sua cabeça. E sua cabeça tá em tudo isso aqui. Você não pode mexer em nada, entendeu?

Kitty

Mas você pode mexer com a minha cabeça...

Ézio

*Eu sou o Exu. Sou seus impulsos. Sua paixão. Sou eu quando você goza, ou trai.
Seus jogos de palavras me aborrecem.*

Kitty

Você também tá sentindo? As coisas meio monótonas?

Ézio se aproxima bem de Kitty.

Ézio

Você não vai macular o passado, filha da lama!

Kitty o encara, séria.

Kitty

Eu não me atreveria.

Um senhor sentado no ponto se levanta, aponta para a rua e grita.

Senhor

Sai! Sai daí! Cuidado! Socorro!

Uma bozinha soa estridente e longa, seguida por ruídos de freada de um carro.
Ézio volta a atenção para a situação.

Sequência III

Meio da rua. **Uma das garotas nordestinas** que estava no ponto caminha no meio da avenida, com o olhar vidrado. Outra bozinha zune, um carro desvia e passa correndo ao lado dela.

Sequência II

Ézio empurra Kitty e corre em direção à garota. Kitty quase cai, se reequilibra e sai correndo pela calçada.

Sequência IV

Kitty chega ao carro e abre a porta do motorista. A mulher ao volante a encara e espreme os olhos.

Mulher

Filha!

Kitty

Oi mãe! Se importa se eu pegar o volante?

Cena XVIII

Sequência I

Rodovia em uma paisagem plana e de vastos campos com produção agrícola. O mesmo carro da Sequência anterior corta a rodovia.

Sequência II

O interior do carro. **De Hoje não Passa** do Charme Chulo toca no rádio. Kitty dirige um carro e sua mãe está no banco do passageiro. Do lado de fora, campos de pastagens e vegetação baixa, com luz do sol muito forte. Kitty usa um Ray Ban e a mãe veste-se da mesma maneira que na Sequência anterior, com a cabeça coberta por um lenço, e está mais abatida, muito pálida, com olhos injetados. Kitty tamborila com os dedos sobre o volante, olha pra mãe, esfrega o queixo, mexe no cabelo. As duas falam ao mesmo tempo.

Kitty (Off)

A impressão que tenho é que o pano de fundo dos meus sonhos é feito desse lugar aqui. Como cada escolha, cada sacrifício, cada promessa pessoal passou antes por aqui. Eu dirigindo pra minha mãe doente numa estrada fictícia.

Mãe

Há tempo não conversávamos...

Kitty

Quer que abaixe a música?

Kitty ri. A mãe também e em seguida observa distraída a paisagem.

Mãe

Você não pode esquecer de avisar seu pai sobre... ele precisa... não pode esquecer... Ah! Nada! Ele que se vire.

Kitty

Calma, mãe. Relaxa um pouco. O tratamento tem sido pesado. Deixa que eu cuido das coisas do pai.

Mãe

É! Sobrou pra você agora.

Kitty

Bom, até o ponto em que ele deixa.

Mãe

Há quanto tempo ele saiu de casa?

Kitty encara a mãe um momento.

Mãe

Dois anos?

Kitty

Eu casei, mãe. Queria te dizer isso.

A mãe se vira pra ela com cara de surpresa.

Mãe

Eu não... só não esperava que... mas você é tão nova...

Kitty

Eu tô muito feliz mãe. É um homem bom.

A mãe olha pra frente e pra Kitty mais de uma vez, com o semblante de espanto.

Mãe

Eu nem... eu nem fiquei sabendo. Mas tá... tá bom... você tá feliz. Então eu também tô.

Kitty vira-se pra ela e ri sarcástica, mas embargando a voz mais e mais.

Kitty

Eu não chamei o pai, mãe. Nem ele nem aquela vagabunda.

A mãe vira o rosto de súbito para a paisagem externa, o semblante é de pesar, a voz dela vai sumindo.

Mãe

Angelina. Que nome. Que estrago.

Kitty começa a chorar.

Kitty

Mãe. Eu sou uma mulher feliz, mãe. Feliz pra caralho. E ninguém mais vai te prejudicar. Ninguém!

A mãe sorri pra Kitty.

Sequência II

Um posto de gasolina degradado à beira da estrada igualmente degradada. Ao lado da estrada o ambiente é seco, com plantas queimadas pelo sol, e também há muita poeira. O carro que Kitty dirige chega a um posto de gasolina.

Sequência IV

O pátio do posto degradado. Kitty sai do carro e caminha até uma das extremidades. Ela tira os óculos e contempla a paisagem um momento. Kitty volta pra perto do carro, encosta-se nele, acende um cigarro. Ela se deixa escorregar encostada na lataria do carro e fica de cócoras. Kitty olha pro chão, absorta. Uma pessoa chega à frente dela.

Kitty

Enche até a boca.

Verô (Off)

Já te falei que sou uma dessas? Uma eclipsada?

Kitty levanta os olhos. Vero está a frente dela, com a mão estendida e vestida como frentista.

Verô

É. Faz uns cinco mil anos. Ninguém diz meu nome verdadeiro, então esse é o tempo que eu tô oficialmente esquecida. Quer dizer, eu sempre volto. Quando as trevas começam a sobrar, eu sopro a gana da liderança em alguém. Até que o babaca não caiba mais nos próprios delírios de grandeza e daí... sei lá... mata um monte de gente, ou é decapitado... geralmente as duas coisas.

Kitty segura a mão dela e levanta.

Kitty

Tá tudo sob controle, Verô.

Verô vira-se e fica de costas pra Kitty um momento. Vira-se novamente de frente pra Kitty, furiosa.

Verô

Eu não sei o que eles viram em você! Todos eles. Te observando a vida inteira. Desde que você nasceu. A rebeldizinha sem causa! Essa intervenção post-mortem já tava até programada!

Kitty

Ei, ei. A gente já tem clichê suficiente por aqui. Eu só... só... só tô indo embora. Eu... minha morreu quando eu tinha sete anos. Eu... Vou ficar com ela.

Verô

Se liga! Alô! Alô, Kitty! O último que delirou sobre a própria morte, sabe o que fez? Assumiu a culpa por tudo e acabou com todos os outros. Perseguiu, baniu, excomungou e os cambaus.

Kitty volta pro carro, pisando duro no chão, irritada. Verô continua praguejando, com o indicador apontado pra ela.

Verô

Isso, foge enquanto você ainda consegue. Porque são deuses, Kitty. Dizem que alguns 'tão apaixonados e podem ser tão implacáveis quanto a vaidade.

Sequência V

Kitty arranca com o carro. Suas mãos tremem segurando o volante do carro. A mãe a observa.

Mãe

Eu tô cansada. Prefiro que você resolva suas coisas depois. Quero ir pra casa.

Kitty

É, mãe. Vamos. Direto pra casa.

Sequência VI

O carro de Kitty atravessa uma estrada desolada pelo entardecer.

Sequência VII

O carro entra em uma cidade do interior do País, atravessa avenidas largas, cercadas por galpões, grandes armazéns, postos de gasolina, silos, etc. Pessoas de bicicletas e cachorros circulam pelas ruas e entradas de bairros.

Sequência VIII

É quase noite e Kitty guia por uma rua em que as copas das árvores forma um túnel natural, com calçadas rachadas, chão de terra, idosos sentados em cadeiras em frente à casas, crianças brincando. Ela estaciona o carro em frente a uma casa simples, de classe média, com grades de ferro em frente.

Sequência IX

Dentro do carro, Kitty encara a mãe.

Kitty

Eu tenho... umas coisas antes...

A mãe interrompe.

Mãe

Kitty.

Kitty (Off)

Agora minha mãe me chama pra entrar.

Kitty

Você nunca me chamou assim.

Mãe

Eu tenho a minha vida. E gosto dela. Não pense que não. Você tem a sua.

Kitty (Off)

Não, mãe. Por favor, não me deixa de novo...

Mãe

E tá na hora de parar de falar só com você mesma.

Sequência VIII

A mãe desce do carro e posta-se diante da casa. O carro arranca e a mãe fica observando.

Cena XIX

Sequência I

Ruas da cidade interiorana à noite. Kitty trafega por ruas movimentadas. Ela percorre uma avenida larga. O comércio iluminado está. Há um canteiro com antigos pés de ingá de copas amplas e densas no meio da avenida. Nos cruzamentos a lua avermelhada está atrás do semáforo, que se altera do vermelho para o verde.

Sequência II

Uma loja de conveniências no centro da cidade. O carro de Kitty pára, e a caçada em frente à conveniências está cheia de pessoas bebendo e conversando, e carros estacionados.

Sequência IV

Na calçada da conveniência. Kitty conversa com alguns presentes, bêbados e travestis enquanto bebe cerveja e fuma um cigarro.

Sequência III

Uma rua escura e pouco movimentada da cidade. Kitty, sem sair do carro, troca uma coisa por outra, e nenhuma delas é visível, com um homem moreno, que usa bermuda, camiseta regata e chinelos, o rosto escondido por um boné.

Sequência IV

O pó formando uma linha branca sobre um fundo escuro é tragado para cima. Dentro do carro, sentada no banco do motorista, Kitty joga a cabeça pra trás. Ela acende um cigarro e observa o exterior do carro.

Sequência V

Uma casa com uma varanda na frente, decorada em estilo bicho-grilo, com sinos de vento presos ao teto, quadros com mandalas presos à parede, etc. O carro de Kitty está parado em frente. Kitty sai do carro e caminha em direção à porta de entrada.

Obs.: A mesma casa da Sequência VI, com a diferença que nesta Sequência a casa não está degradada, como na Sequência VI.

Sequência VI

Dentro da casa. Kitty fecha a porta atrás de si. O lugar está escuro. Ela caminha pela sala. Há esculturas abstratas em pedra. Imagens de entidades afro-brasileiras. Uma espada presa à parede. Um quadro grande com um animal parecido com um lobo-guará pintado sobre um pôr do sol alaranjado.

Sequência VII

Kitty sobe uma escada.

Sequência VIII

Um banheiro da casa. Kitty entra em um banheiro apertado. Ela abre a cortina de plástico do Box. Há uma banheira antiga, vazia. Com o olhar voltado pra baixo,

Kitty se posta diante da pia. Ela levanta os olhos e encara o próprio rosto refletido normalmente no espelho. Ela aproxima do rosto da própria imagem, apalpa a face por uns instantes e depois deixa escapar um “humpf” de consentimento. Ela vira-se em direção à porta do banheiro. O astronauta está de frente pra ela, sob o vão da porta. Kitty leva um susto, recua por reflexo, bate as pernas na banheira, perde o equilíbrio e cai dentro dela, levando a cortina de plástico com ela. De dentro da banheira, totalmente coberta pela cortina, Kitty luta pra se desvencilhar. A voz sintetizada e grave do astronauta ecoa.

Astronauta

Eu sou o Deus Astronauta. Navegador perene, efeméride intermitente. Eu sou nos pergaminhos, sou nas vozes dos mártires. Eu sou nas capas de revistas e nos catecismos de Zéfiro e Sade.

Cena XX

Sequência I

Uma televisão ligada, em detalhe, exibe um telejornal informando sobre a morte da cantora Elis Regina. A televisão está na mesma sala que Kitty acabara de atravessar. A luz do dia ilumina o local. Angelina, aos vinte e poucos anos, lindíssima, cabelos loiros ondulados, olhos claros, corpo perfeito e estilo bicho grilo, está sentada ao sofá, assistindo TV. Ela tem os olhos cheios de lágrimas. Uma menininha de uns quatro anos está deitada num tapete à frente de Angelina. A menina desenha com papel e giz de cera. A menina se levanta e debruça sobre o colo de Angelina.

Menina

Angelina, você tá doente?

Angelina

Não tô doente. Aquela moça era muito boa. Muito importante. E ela... ela se machucou muito.

Menina

Ela tá doente?

Angelina

Ela morreu, princesa. Ela ficou tão doente, que não aguentou e morreu.

A menininha a encara por um instante, o olhar confuso. Ela sai do colo de Angelina e volta a rabiscar. Angelina volta a atenção pra TV. Um telefone toca. Angelina atende e fala em intervalos.

Angelina

Alô. (...) Oi. Tudo bom? (...) Você... o que? (...) Vai demorar então? (...) Sei. (...) Sei. Você viu o que aconteceu? (...) Como não? (...) A Elis. (...) Tá, Santana! Mas é triste, né? (...) Claro, claro. mas não tem nada a ver com apego. (...) Ok, ok. Mas você não vem agora então. (...) Ela tá aqui. Tá bem. Nós duas estamos. (...) Então tá. Beijo. Tchau.

Angelina senta-se no tapete junto com a menininha. A menininha mostra um desenho a ela. Rabiscos rudimentares de animais parecidos com raposas, ou lobos, com sorrisos nos rostos e usando capuzes. Dois dos animais estão bem próximos. Um está de frente e tem um pênis desproporcionalmente grande. O outro tem cabelos compridos. Angelina observa o desenho com atenção por um instante.

Angelina

Você me mostra os outros?

A menininha recolhe os desenhos e os entrega a Angelina, que folheia um a um. Todos os retratam os mesmos animais. Em diferentes posições e tamanhos, com fundos diferentes, mas todos com conotações sexuais. Duplas em posições de cópula, ou com os membros tocando as regiões sexuais uns dos outros, etc.

Angelina

Que bicho é esse? É uma raposa?

Menina

É.

Angelina

Iguais os da televisão.

Menina

É. Do filme do desenho.

Angelina

Você já mostrou pro seu pai?

A menininha arregala os olhos, ruboriza.

Menina

Não. Nem pra mamãe.

Angelina sorri pra menina.

Angelina

A gente tem um segredo então. E eu tive uma idéia. E se a gente tivesse um código? E aí você, Catarina, seria a Kitty e eu...

O som de uma porta se abrindo interrompe a fala de Angelina. Ela encara a menininha Kitty com uma ansiedade alegre no olhar e começa a juntar os desenhos.

Angelina

Seu pai! Chegou cedo. Vamos guardar tudo!

Kitty ajuda a recolher os desenhos e Angelina os carrega, saindo da sala e em seguida subindo a escada. Kitty senta-se no sofá. Da porta de entrada da casa aparece o astronauta, que segue em direção à Kitty. A menina Kitty grita e sai correndo.

Sequência II

Kitty sobe a escada e grita por socorro.

Kitty

Angelina! Angelina!

Sequência III

A menina Kitty entra num quarto, observa um armário e entra dentro dele, fechando a porta atrás de si. Ela fica em silêncio, tem a respiração ofegante, e observa pelo vão da porta.

Sequência IV

O astronauta aparece na porta do quarto e segue direto na direção do armário. Kitty começa a gritar dentro do armário, histérica. Até que sua voz é de adulta novamente.

Kitty (Off)

Putaquepariu!

Cena XXI

Sequência I

Uma calçada de uma rua movimentada da megalópole. Chove. Kitty, adulta novamente, está sentada na sarjeta. A água descendo pelo meio-fio encharca o All Star de Kitty. Ela sustenta o queixo com as duas mãos. O astronauta está de pé, parado bem atrás dela. A calçada é suja, a parede está pichada, e há uma grande janela de algum comércio aberto atrás deles. Kitty se levanta, coloca as duas mãos na cintura e o encara.

Kitty

E aí? O que tá faltando? Eu preciso confessar alguma coisa?

A Astronauta arqueia as sobrancelhas, numa expressão de ponderação.

Astronauta

Se tiver detalhes picantes...

Kitty se aproxima do Astronauta e cutuca com o indicador o peito dele. Com força. Repetidas vezes. Pontuando a própria fala.

Kitty

E isso tudo aqui? É isso o bilhete premiado?

O Astronauta aciona alguns mecanismos em seu traje, destrava algo próximo ao capacete, solta uma mangueira, liberando das conexões pequenas quantidades de vapor. Kitty observa e o olhar dela é curioso. O Astronauta retira o capacete e chacoalha sensualmente a cabeça, fazendo esvoaçar cabelos loiros e lisos. Seu rosto é feminino. O rosto de uma mulher magra e bonita, como uma modelo. Kitty olha perplexa para a outra. A astronauta coloca o capacete debaixo do braço.

Astronauta

Esperava o que? A cabeça do seu pai numa bandeja?

Sequência II

Kitty e a astronauta caminham lado a lado pela calçada. As calçadas estão úmidas, há poças de água aqui e ali, mas não chove. Elas cruzam por outras pessoas que circulam por ali. Passam em frente de cinemas, botecos, pequenos restaurantes, boates de *striptease*, etc. Elas chegam à frente de uma igreja evangélica. Há um mendigo sentado na porta. Ele é branco e magérrimo. Barbudo e cabeludo, todo desgrenhado. Elas param e olham pra dentro da igreja. Lá dentro, Ézio conduz um culto à frente de uns poucos fieis.

Astronauta

Porque, porque, porque...

A astronauta aponta pra dentro da igreja.

Astronauta

A diferença é que nós sabemos quais piadas não envelhecem.

Um fiel sai de dentro da igreja e ignora, com cara de asco, o pedido do mendigo por um trocado. A astronauta vira-se em direção ao mendigo, com o olhar absorto, e divaga baixinho

Astronauta

Ainda que algumas saiam de moda...

Kitty olha pra astronauta com semblante de dúvida. O mendigo encara Kitty, com ternura no olhar.

Astronauta

Deixa pra lá...

A astronauta segura Kitty pelos ombros e a vira para o outro lado da rua, em direção a um boteco. A astronauta, atrás de Kitty, corre as mãos pelos braços de Kitty, segura-os na altura dos antebraços, e fala perto dos ouvidos dela.

Sequência III

Dentro do boteco, Verô está sentada em uma mesa acompanhada de outras pessoas, bebendo, gesticulando e vociferando, com o semblante sério.

Astronauta (Off)

Aqui a gente faz de tudo, sabe?

Kitty (Off)

Sei... E como são famosos, ainda por cima tocam o horror. Né?

Astronauta (Off)

Sim, nós comemos a maçã. E ainda escolhemos o sabor.

Kitty (Off)

Já comi maçãs ruins.

Astronauta (Off)

Maçã é sempre maçã. Vocês é que estão sempre querendo outra coisa.

Kitty (Off)

Saquei. Se eu disser: o mundo aos meus pés...

Astronauta (Off)

Seu mundo estará aos seus pés. E nada mais mudará.

Sequência II

A astronauta vira Kitty para si mesma e a olha nos olhos, profundamente.

Astronauta

Só o que for verdadeiro. Não é isso que você quer?

Kitty desvencilha-se da astronauta e a encara por um instante. Kitty esboça um sorriso sarcástico e vira-se de costas para a outra. O olhar da Astronauta é grave.

Kitty

Na boa? Eu sou mais eu.

A Astronauta encara Kitty por um momento e depois desvia o olhar. Ela inclina a cabeça para um dos lados, com o rosto em direção ao chão, e fala baixinho.

Astronauta

Melhor pra você. E também era o desejo do universo inteir...

Kitty vira-se de súbito, segura o rosto da astronauta e a beija na boca, interrompendo-lhe a fala. A astronauta tenta se desvencilhar, mas Kitty a segura com força enquanto a beija. A astronauta cede e retribui, abraçando e beijando Kitty. Wander passa correndo ao lado delas*. Um instante depois, outra Kitty** chega correndo e pára ao das duas, isto é, a Kitty desta Sequência e a Astronauta, se beijando. Esta outra Kitty, muito nervosa, fixa o olhar num ponto rua abaixo e, sem olhar para o outro lado, caminha para atravessá-la. Kitty e a astronauta continuam se beijando. O som de uma buzina ecoa no ambiente, seguido dos ruídos de freada e da colisão de um carro.

* Wander está caracterizado como na cena V. Tal como estava ao fim da cena, quando deixa o apartamento correndo, após discutir com Kitty.

** Uma segunda Kitty na cena. Caracterizada, tal como Wander, da mesma forma como na cena V. No mesmo ponto mencionado acima. Ao fim da cena, após a

discussão. Quando Wander deixa o apartamento correndo e Kitty segue atrás dele.

Cena XXII

Sequência 1

Dentro do apartamento de Kitty, ela observa pela janela o movimento dos carros do lado de fora. Ela se contorce, aproximando-se do canto da janela e espia quase que paralela à janela.

Kitty

Dá pra ver o acidente daqui. Nunca tinha me tocado que a vista chegava até aquela esquina. Vivendo e aprendendo... Te mato se você fizer um trocadilho.

O riso de Verô ecoa por trás de Kitty.

Verô

Então é isso? Nós vencemos?

Kitty se vira e encara Verô, irônica.

Kitty

Nós...

Kitty assume um tom mais sarcástico.

Kitty

Vocês tão tudo aqui, ó...

Kitty aponta para a própria mão espalmada. Verô negativa sarcástica com a cabeça.

Verô

É por isso que vocês tão todos aos nossos pés.

Kitty

Mas e aí... Será que ainda dá pra mudar de idéia ainda? Porque andei pensando... em coisas que você me disse... isso de inspirar as pessoas pode ser bem agitado, né? Bastante viagem, não tem rotina...

Verô muda para uma expressão de surpresa.

Verô

Catarina? Eu já perdi muitas guerras, mas já libertei os homens de muitas amarras também. Sou a mãe não creditada da publicidade. Quer dizer, no começo não era pra ela virar uma putinha...

Kitty a encara com interesse.

Verô

Mas com você comigo... nós poderíamos substituir a igreja!

Kitty ri pra Verô.

Verô

Sério! Escuta o que tô te falando...

Kitty dá meia volta com um sorriso no rosto e segue em direção à porta, deixando Verô falando sozinha.

Verô

Ah! Que é isso? Sua babaca!

Kitty abre a porta de saída do apartamento, vira-se pra Verô, encara-a um momento e depois sai, fechando a porta atrás de si.

Verô

Ok! Ok! Entendi. Beleza.

Verô está fala pra si mesma, postada no meio da sala. Ela leva um cigarro à boca, acende um isqueiro.

Verô

E... Pode fumar aqui? Nem perguntei...

Ela acende o cigarro.

Fade Off

Parte II - Memorial e reflexão sobre o processo criativo

Capítulo I

A Hora H

(Ou, Chamado à Aventura)

1ª story line de roteiro

Um homem acredita possuir um dom místico que o protege contra mentiras, concedido por um demônio. Sua esposa é assassinada e ele passa a suspeitar sobre ter sido um dos responsáveis. A situação põe em dúvida a eficácia de seu dom místico. Em busca por respostas, ele descobre ter sido testado pelo demônio, e deveria se manter íntegro no uso do dom. Mas ao se corromper acarretara a morte da esposa.

As cinco linhas acima sintetizam o primeiro impulso criativo de meu roteiro. Operação capital para a escrita de roteiro, escolhi esta estrutura mínima denominada *story line*⁴ para iniciar minha reflexão, por ela representar um evento ao mesmo tempo mecânico e subjetivo. Porque, se de um lado ela formata narrativamente uma idéia em forma resumida, ou seja, em um relato mínimo, mas acabado e dotado de unidade; por outro lado, pode haver também nela um vínculo direto com a gênese de uma história. Isto é, assumindo-se o critério da ação como central na escrita de roteiros, a *story line* serve para condensar a idéia inicial estratificando-a, segundo a célebre estrutura de três atos⁵: apresentação, conflito

⁴ O primeiro passo do método de elaboração de roteiro sugerido por Doc Comparato em seu *Da Criação ao Roteiro*. À *story line* segue-se o argumento, ou sinopse, no qual o conflito está minimamente desenvolvido em uma série de situações a que os personagens estão submetidos. A terceira etapa é a escaleta, ou estrutura, e nela as personagens agem em direção ao desenvolvimento das situações, ou seja, há ação dramática. O primeiro tratamento é a última versão textual do enredo, que inclui os diálogos, cujo principal efeito, grosso modo, é incorporar à história a representação do tempo. Por último, o roteiro final, ou unidade dramática, é a peça empregada na realização audiovisual, com indicações específicas para as diferentes atividades desta fase.

⁵ A estrutura dramática de três atos, sendo eles apresentação, desenvolvimento e resolução, remete ao formato da tragédia proposto por Aristóteles. Como toda convenção narrativa, ela parece se consolidar sobre suas exceções. Os três atos representam muito mais a operação de condensar suas variáveis, do que propriamente estar embasado em critérios objetivos. O roteirista e consultor de roteiros John Truby critica a

e conclusão. Pessoalmente, a encaro como um modelo em escala reduzida do processo criativo como um todo: um movimento elíptico entre poesia e atividade laboral, com ênfase para esta última parte.

No entanto, esta própria condição modelar impede a *story line*, por vezes, de transmitir boa parte das sutilezas de um objeto poético. Servindo de analogia, desta vez, à própria natureza dos métodos, e sua ambivalência entre funcionalidade e a vulgaridade da repetição. No caso de minha *story line*, sua deficiência em evocar a *atmosfera* certa para a história, resulta em *furos* e prolixia na história logo na primeira fase da escrita. Eu poderia tê-la reescrito de modo a superar estas deficiências e aproximá-la apropriadamente do impulso narrativo. Mas do modo como está, recuperando meu estado de imaturidade narrativa à época quando surgiu o impulso narrativo, destaca-se em sua capacidade de estar vinculada ao início do processo criativo, ainda que circunstancial.

Este é, na verdade, um entre os muitos equívocos vivenciados no processo criativo comentado daqui em diante. A maior parte deles foi superada por tentativa e erro. E a infinitesimamente menor parte foi resolvida de forma criativa, na acepção mais restrita do termo. Estas últimas, em compensação, as mais autênticas e originais. Derivativas diretas da maneira particular como cada um tenta fazer suas escolhas, a medida em que pondera e intui sobre elas. Arriscarei – de forma um tanto herética – identificar como *subjetividade* o árbitro destas decisões relativamente tomadas. Ainda que considerando – de forma bem menos herética – a *subjetividade* como consideravelmente diluída num oceano de referenciais ao qual cada um de nós está mergulhado.

De todo modo, esta (poluída) paisagem mental de um autor é o ambiente a ser vasculhado na busca por indícios do processo criativo. Nela misturam-se

aplicação indiscriminada da estrutura de três atos. Ele argumenta sobre o modelo privilegiar a ação em prejuízo do personagem. No artigo *Why 3 Act Will Kill your Writing*, Truby contesta: “Some have gone so far as to say there are three acts in all fiction - there aren't - and insist that it was Aristotle who first 'discovered' this 'fact'. In fact Aristotle never said anything about three acts. He said there is a beginning, middle, and end to every story, and that is the extent of your knowledge when you use the 3-act structure.”

também experiências, erros e acertos, como mencionei há pouco; há o próprio metabolismo de meu corpo, e a composição físico-química de meu cérebro; há a evolução possível da mente; o fato de viver em um país quente, e haver passado a maior parte da vida em uma zona de conforto... enfim, entre todas estas variáveis, houve uma gênese e uma conclusão no processo de escrita de meu roteiro. Compreender as mudanças sofridas desde minha *story line* até uma narrativa original e autoral, no entanto, exige que eu corte minha própria carne. Pois bem, aproveito a primeira incisão operada pela *story line* e apresento um entre alguns dos impulsos narrativos anteriores e formadores da *story line*:

Imagem seminal

Um homem de uns 35 anos dirige seu carro estilo “banheira”, dos anos 1970 ou 1980. Um opala, ou um diplomata. O carro segue por uma estrada de mal cuidada e deserta, num dia quente. O ambiente é semi-árido. Poeira de terra vermelha, tostada. Ar escaldante. O sol a pino embranquece a paisagem, acentuando os contrastes. O homem é estereotipicamente elegante, magro e esguio, e transparece a auto-indulgência típica deste tipo de pessoa. Sua roupa está amarrotada, e ele todo está desgrenhado, com o suor ressequido sobre a pele oleosa - como os heróis tendem a ficar após uma situação heróica. Ele está sujo. Respingos de sangue e sujeira. Talvez terra. Um pouco de fuligem também.

Ele pára o carro no acostamento. A paisagem é desoladora. A terra se mistura à pista deteriorada. A vegetação, arbustos intrincados vegetação rasteira, fincados na terra, se confundem com meio à poeira em suspensão. Completamente só, o homem sai do carro. Tudo nele são ângulos retos e acentuados. Ombros em desnível, a cabeça pendida para um dos lados, óculos pendurados sobre o nariz adunco. Entradas proeminentes destacam o brilho gorduroso da testa suada.

O porta-malas é aberto e a cena é vista através de sua abertura, de dentro para fora do compartimento. O homem, escorado com uma das mãos sobre a borda do porta-malas enquanto a outra segura a tampa, observa impassível seu

interior por um momento. Ele esfrega a testa e retira os óculos Ray Ban – que de tão óbvios, achei desnecessário mencioná-los antes! – e seus olhos, graves e embargados, contrastam com seu semblante, basicamente neutro até então. Sua cabeça desmorona. Uma tristeza desesperada se apodera de todos os músculos de sua face. O choro escapa. Ele funga, contém-se e, por fim, silencia. O homem respira fundo solta a tampa do porta-malas. Prestes a entrar no carro de novo ele recoloca os Ray Bans, mas se vira, de súbito. Caminha de volta para o porta-malas. Histérico ele grunhe, bufa, pragueja. E chuta a traseira do carro. Uma, duas, três vezes. Cinco. Até ficar exausto.

Corta.

O homem dirige pela estrada, cortando o semi-árido por mais um tempo. O crepúsculo está próximo. Ele pára novamente num posto de gasolina, tão deteriorado e esquecido quanto a estrada. O homem desce do carro e segue, como por impulso, o passo um tanto trôpego, até uma das extremidades do local. Ele observar o horizonte por alguns segundos. O sol ilumina seu rosto. Ele retorna em direção ao carro. Atira as chaves pelo ar, que são agarradas por um frentista indiferente. As palavras do homem são proferidas em desafogo, como quem atira algo no lixo: “Enche até a boca.”

O principal a se dizer sobre esta sequência - a despeito de ela representar o refluxo de “ene” impulsos narrativos e visuais derivados da indústria cultural – é que transporta um impulso narrativo genuíno. E se está assim apresentada, é por melhor condizer com a pouca maturidade narrativa no momento quando me ocorrera. Antes de apresentá-la, designei-a, inclusive, como *imagem*. Uso o termo para designar, de modo geral, a representação da realidade pelo pensamento - incluindo aí, além dos objetos materiais, também os fatos e os atos⁶. O uso parece

⁶ A reflexão sobre os sentidos da *imagem* são uma constante na própria história do conhecimento. Desde a filosofia clássica a imagem é interpretada como representação, como aponta Hépícuru: “que as imagens ultrapassam em finura e subtileza os corpos sólidos e possuem também mais mobilidade e velocidade que

bastante apropriado, considerando-se, inclusive, a acuidade das imagens em servir de interface entre o homem e o ambiente contemporâneo, tecnológico e virtualizado. Por isso mesmo, ao convocar uma imagem para ilustrar o surgimento de um impulso narrativo, acabei por apresentar, no lugar dela, uma sequência de ações ocorrendo em um ambiente específico, ou seja, uma situação roteirizada.

E, mais importante, não se trata de qualquer situação, e nem está roteirizada de maneira genérica. São ações ocorrendo em um contexto específico, e narradas precisamente, segundo um padrão pré-estabelecido. De um ponto de vista enunciativo, tanto as situações como a forma de contar são estereótipos. Clichês narrativos: ocidentais, burgueses, caucasianos, etc. relacionados à violência. Isto é, ela expressa muito pouco, além dos cacoetes de um contador de histórias imaturo. Por outro lado, do ponto de vista do processo criativo, o ato de narrativizar uma imagem segundo um sistema específico de referenciais confirma esta tendência contemporânea da imagem em se virtualizar, associando-se a outras imagens. Narrativizar estas imagens e impulsos narrativos reforça, portanto, a admissão de uma conduta possível para a reconstituição do processo criativo.

Retornando à imagem narrativizada, é certo ter havido um impulso imagético germe ainda antes desta. Algo que não poderia ser classificado como imagem, por lhe faltar substância imaginária⁷. Se fosse possível obter uma finíssima camada do fluxo de pensamento, esta matéria imagética desfocada,

eles, de tal modo que nada ou muito poucas coisas detém a sua emissão”. Não se propõe, no entanto, neste trabalho aprofundar-se sobre a conceituação do termo. Praticamente todos os ramos do conhecimento se debruçam sobre os significados e aplicações da imagem. Assume-se neste trabalho, como sentido mais próximo e a corroborar as intenções aqui pretendidas, ou seja, de uma imagem virtualizada, impregnada de referenciais antes abstratos que reais, a associação de Gilles Deleuze entre imagem, no caso a imagem-movimento, isto é a matéria fundamental do filme – que não se confunde com *imagem em movimento*, pelo caráter de mero registro imagético desta última – e o monólogo interior que antecipa todo e qualquer processo sensorio-motor humano. A concepção de Deleuze faz confluir relações entre imagem e pensamento propostas em teorias, preponderantemente, da narrativa e do cinema, como as de S. Eisenstein, C. Metz, P. P. Pasolini, G. Genette, entre outros, e é detalhadamente investigada por A. Parente em *Narrativa e Modernidade – Os cinemas não narrativos do pós-guerra*.

⁷ No sentido proposto por Alain Rénauld, de imaginário como *imagerie*, ou produção de imagens. Em *Redefinindo o Conceito de Imagem* (1998), artigo de Annateresa Frabris para a Revista Brasileira de História.

poderia habitar a confluência entre a massa aleatória de referenciais externos e experiências vividas. Um ato compensatório ante uma situação angustiante qualquer. Ou melhor, ato falho, no qual um sujeito se permite ser arrogante com um frentista de posto de combustível. “Enche até a boca!”, eu dissera apaticamente, em algum momento a um frentista – ou em bem mais de um momento. Mas esta imagem era ainda exageradamente embrionária para sustentar qualquer desencadeamento de idéias. Minha imagem narrativizada, por outro lado, resultou de um fluxo de pensamento o qual, por sua vez, fora mobilizado por uma conjuntura mais ampla. Alcançaremos este contexto mais à frente.

Logo depois de a cena vir-me à cabeça, no entanto, o fluxo criativo ainda perduraria por alguns segundos. Dentro dos quais eu preencheria o dito portamalas com uma esposa morta. Possivelmente esquartejada. Ou talvez não estivesse esquartejada. Seria, em vez disso, o cadáver íntegro, embora ensanguentado, de uma bela mulher. Uma mulher que bem poderia estar viva, não fosse o signo da morte em seus olhos vidrados e nas pálpebras semicerradas. Retomaremos a esta esposa morta no decorrer do trabalho, pois ela acabou se revelando o pivô de todo o meu enredo. Por hora, no entanto, importa afirmar que eu fora alçado até o primeiro estágio da elaboração do roteiro com esta imagem. Ou seja, finalmente podia perceber a mim mesmo percorrendo um trajeto rumo ao objetivo assumido em meu mestrado.

Havia, portanto, algo de palpável naquela organização de estereótipos. Orgulhava-me por ter lhe dado forma, mas a sensação evocada por ela era ainda mais intensa. Havia um gosto de sangue, metálico e ocre, deixado em minha boca. Sentia também uma pressão negativa no estômago. E algo como uma bola de pêlos, prestes a evoluir por minha traquéia e ser regurgitada para fora do carro, caindo gosmenta na rodovia. E não mais me refiro à rodovia da ficção. Ainda não fez nenhuma menção sobre isso, mas eu também trafegava sozinho por uma rodovia real quando a imagem me assaltou. Protelei esta informação propositadamente, na tentativa de aproximar você, *leitor*, da ordem das

informações tal qual sua hierarquia em minha memória. O efeito de desordem criado no texto com este atraso nada tem de arbitrário, portanto, implicando mais em uma tentativa de evocar a permeabilidade possível entre o real e a ficção. Pois naquele momento, isto é, dirigindo meu carro por uma estrada enquanto me vinham idéias para o roteiro, eu também me lançava a um contexto ficcionalizante.

E, aparentemente, nada naquele momento, além da concretude da ficção, me impediria de lançar pela janela do carro o resultado da náusea sentida. E mesmo no momento presente, enquanto teclo em meu computador, o ato de recuperar esta situação pela memória, na tentativa de resgatar a gênese de uma idéia, contribui para identificar alguns dos mecanismos do processo de ficcionalização. Isto é, para além de reiterar a simples disposição para a imaginação e o devaneio, o ato ficcionalizante representa o efetivo rompimento dos limites entre a experiência pessoal e a ficção. Se levarmos este ato às últimas consequências, ao narrar uma estrada fictícia inspirada em uma estrada real, eu fundo um contexto ficcional e faço um convite a você, *leitor*, para que lá me encontre. Pois ao acessar esta estrada, você muito provavelmente a reelaborou, misturando referências próprias com outras, referências compartilhadas, *nossas*, ou seja, nossa herança cultural, ética, moral, etc.

Resta-nos, com isso, a conclusão sobre toda coincidência ser na verdade uma espécie de associação conveniente - do tipo edipiana, afeita a apagar o próprio rastro para parecer e espontânea. Isto é, somos mediados por uma profusão de referências e acessá-las no âmbito do processo criativo pode conduzir a uma conduta crítica em relação a elas. Empresto a famosa metáfora do rato morto na sarjeta, trazido imediatamente à boca pela imaginação ao ser tocado pela sola do sapato, no intuito de ilustrar a intensidade com que estas imagens se intercalam intensa e ininterruptamente na paisagem mental. Com as reminiscências da ficção dá-se o mesmo. Isto é, como no caso do rato, não se exige compartilhar toda referência objetiva para o interlocutor experimentar as sensações evocadas pelo relato. Então, será o relato a fonte de estímulo, ou o estímulo negaria-se ser contido e, por extensão, conflagraria um contexto

ficcionalizante? Em tempo, não há tensão efetiva entre estes dois pólos. Sendo, portanto, movimentos concomitantes e inter-relacionados.

Uma das características básicas da ficção é a aceitação de um tempo que não é o presente, e de um aqui que não é o local, de um *encontro* efetivo com o *outro* da ficção⁸. Isto é, para o interlocutor, é preciso aceitá-la sob estes termos como condição para estabelecer-se o sentido proposto por ela. Mas isto implica também, que este mesmo interlocutor faça um pedido de licença a si mesmo. Ou seja, ele precisa deixar-se regular temporariamente por uma válvula que discrimina alguns sentidos e privilegia e concentra outros. Ele precisa, enfim, penetrar no domínio do monstro – o mesmo habitado por *pinups* dissimuladas e eternamente apaixonadas.

O gosto de sangue em minha boca é, portanto, o rescaldo de uma memória que é também uma ficção. Mas existiu um lastro objetivo. Sempre existe. A náusea que senti era real. A reminiscência de um evento reorganizada com alguma arbitrariedade pela memória. Efeito colateral do processo criativo, as variáveis do processo de ficcionalização às vezes se entremeiam a ponto de não se poder diferenciá-las das experiências vividas. O personagem de minha imagem, por exemplo, pode ser descrito como uma mistura do pistoleiro paraguaio Múcio⁹, com o passageiro de si mesmo David Locke¹⁰. Ele é, portanto, alguém que

⁸ André Parente diferencia dois aspectos narrativos fundamentais, o verídico e o não-verídico, independente de seu serem ficções ou não-ficções. Ele define: “A narrativa verídica, seja ela verdadeira ou fictícia, supõe sempre um acontecimento tomado no curso empírico do tempo”. Em oposição, pela narrativa não-verídica “(...) o que é criado não pertence a nenhum presente, ao contrário, ela destrói o presente em que parece se introduzir.” Parente ilustra a proposição, por um lado, com o canto das sereias escutado pelo Ulisses, de Homero, e por outro, com o encontro entre Ahab e a baleia, de Melville. “Na narrativa monológica de Ulisses, sabe-se que se é e quem se conta. Trata-se de um sistema de juízo reflexivo de reconhecimento (o mundo é uno). (...) Na narrativa não-verídica de Ahab, não se sabe muito bem que se é e o mundo desmorona. A concepção não-verídica da narrativa e do mundo significa indissoluvelmente o Deus morto, o eu rachado e o mundo múltiplo”. E Parente, ao mesmo tempo, sintetiza: “A narrativa é, portanto, essa situação refletida, pela qual sua realidade se realiza transformando a realidade em sua própria imagem.”

⁹ Personagem de Chico Diaz no filme Os Matadores (1997), de Beto Brant. Roteiro de Beto Brant, Fernando Bonassi, Marçal Aquino e Victor Navas. Baseado no conto Matadores, de Marçal Aquino.

¹⁰ Personagem de Jack Nicholson no filme Profissão Repórter (1975), de Michelangelo Antonioni. Roteiro de Mark People, Peter Wollen e Michelangelo Antonioni.

de fato eu nunca conheci. Mas está mobilizado por um substrato imaginário capaz, por exemplo, de provê-lo de um fundo emocional próprio.

Já a ambientação e os objetos de cena remetem a uma atmosfera ao mesmo tempo árida e kitsch. Destas que estampam as memórias de qualquer um que já percorrer o interior do Brasil. Isto é, ela constitui também a idealização de outros ambientes, semelhantes a ela em algum aspecto. E poderia estar situada no Brasil, no México, ou no Sul da Itália - dependendo do ideal de colonização de quem o imaginara. De todo modo, é uma ambientação inspirada em situações vividas, mas seu processo de ficcionalização seguiu critérios previamente assumidos. Isto é, havia um direcionamento para meu roteiro. Ou uma inspiração, melhor dizendo. Que culminaria em uma história sobre violência, sobrenatural e sacrifício. Temas estes assumidos não só em função de meu gosto pessoal, e submetidos a minhas peculiaridades, mas emprestados de uma tendência específica de Histórias em Quadrinhos (HQs) adultas.

Subgênero no mundo das HQs, esta tendência obteve grande repercussão por inverter o pólo enunciativo, investindo na economia emocional de seus personagens, desconstruindo antigos ícones e, com isso, estabelecendo novos paradigmas para o segmento. Entender o que estas HQs representam é fundamental para este trabalho, mas entrarei em detalhes sobre elas no próximo capítulo. Por hora, importa perceber como bastam ao autor os traços peculiares de sua personalidade para reorganizar toda uma gama de referências. Em meu caso, ceticismo, ironia, sarcasmo, e mesmo escárnio convergem como parâmetro central de minha miscelânea de referências. Eu já tinha sangue suficiente para minha história, mas, segundo parâmetros que eu já assumira a mim mesmo, e os quais seguirei comentando no desenvolvimento do texto, ainda precisava de equivalentes parcelas de sacrifício e sobrenatural.

E eu também queria tudo embalado num pacote de realismo¹¹. Ou seja, ambicionava não personagens, no sentido estrito do termo, mas indivíduos comuns e cotidianos triviais – isso, obviamente, segundo um pressuposto de criação de personagem, isto é, que se opõe, por exemplo, a moldes mais simbolistas e alegóricos. O conflito do tipo *esposa-morta* incorporado como articulação narrativa a minha imagem diz respeito a uma destas investidas. Pois eu precisava justificar a angústia profunda vivida pelo personagem na imagem narrativizada. E uma vez mais, o *leitmotiv* da experiência pessoal fica patente, sob o aspecto do drama conjugal. Isto é, não sou casado, e muito menos viúvo, mas já vivi muitos relacionamentos duradouros e sérios - além de a simbologia do casamento ser universal e suficientemente trivial. E mesmo a intriga demoníaca da história, à despeito da implosão do realismo, eu pretendia explorar especialmente sob o signo da paranóia. Isto é, com ênfase na natureza inverossímil da situação, e encarada pelo personagem como suspeita sobre a própria sanidade.

Eu poderia, assim, alçar a gradação emocional do personagem ao nível do desespero. Já no outro extremo das variáveis narrativas, isto é, do horror fantástico ao qual minha história igualmente se inscreve, a relação com a alteridade, e o reconhecimento de *um outro*, ou de um duplo, me satisfaz como um tema complexo em vários sentidos. A conjugação destas temáticas opostas, ou seja, do realismo com a alteridade, sintetiza o sentido proposto pelas histórias de horror, e, sobretudo, pela tendência desconstrutiva das HQs mencionadas. A idéia central para meu roteiro, portanto, era produzir metafísica a partir do choque do banal com o fantástico e o escatológico. Portanto, na história de meu roteiro, redenção e transcendentalidade serão alcançados somente ao custo de um sacrifício que não é só do corpo. Mas um sacrifício paradoxal, para o qual é

¹¹ Emprego o termo em seu sentido geral, isto é, para designar formas de representação objetiva da realidade. O realismo como doutrina estética específica, por outro lado, tem em Gustave Flaubert, na literatura, e Gustave Coubert, na pintura, seus expoentes, e se caracterizava, segundo o *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*, de Jacques Amount e Michel Marie, “pela substituição dos modelos imitados da Antiguidade pelos modelos reais e, simultaneamente, pela substituição de conceitos transcendentais (cristãos) por nossa percepção da realidade natural, como garantia das representações”.

imprescindível a morte da ingenuidade e do absolutismo ético, moral, espiritual, etc.

Hora H

Tal qual meu personagem, eu também viajava por uma estrada quando a imagem seminal surgiu, como dissera ainda há pouco. Durante a viagem, eu atingira uma frequência mental específica. Uma espécie de letargia. Configurada não só por empreender uma atividade repetitiva, num contexto igualmente repetitivo, e por muitas horas. O relevante nestas situações é mesmo a estrada. E a viagem em si. Coloca-se maioria dos aborrecimentos em perspectiva. E aquilo que nos agrada é envolto em nostalgia. Não se está nem aqui e nem lá. Se é invadido por uma sensação de autonomia, de controle sobre o desenrolar da própria vida. Na viagem em questão, eu guiava meu carro entre Campinas, no interior do Estado de São Paulo, onde fora recém-aprovado para o curso de mestrado, até Campo Grande, bela capital do provinciano Mato Grosso do Sul, onde vivi a maior parte de minha vida, e passaria o fim de ano com minha família. E tudo que até então se traduzia como minha identidade era passado a limpo, ante a ruptura representada pela mudança de cidade e de atividade.

Bem, pode parecer presunçoso considerar uma mudança destas como a superação de uma zona de conforto, mas há momentos nos quais toda trajetória de vida pode ser convertida em valores absolutos. Então, permita-me o leitor reiniciar o relato...

Meados de dezembro de 2007. Eu guio meu carro sozinho em algum ponto entre os cerca de mil quilômetros que separam minha nova morada da antiga. A situação é um convite para refletir sobre as mudanças que vivenciara durante o semestre. No momento, minha lenda pessoal resume-se às atividades preparatórias para os desafios que se seguirão após o ingresso no mestrado, recém-conquistado. Tudo o que considerava cotidiano até então, no entanto, havia sido deixado para trás. A profissão de repórter. Uma namorada cheia de predicados. O núcleo família. Os amigos. O conforto. Sinto-me como o Herói em

sua Jornada. E o desafio que se anuncia, de escrever um roteiro para o mestrado, era uma atividade desconhecida para mim.

No entanto eu tenho trinta meses para me dedicar a isso. E posso mesmo receber uma bolsa mensal para isto. Se esta não é uma boa oportunidade para aprender a escrever roteiros, então não sei qual seria. E tenho também à frente o próprio curso de mestrado. Um título. Novas experiências. Novos amores - e amargores também. Quero tudo de uma vez. Pois disso são feitas as rupturas. Um milkshake de sensações. Ingrediente ideal para detonar para minha catarse criativa, domada desde sempre. É como me sinto. Dotado de uma energia pronta para ser liberada. Será que vai dar certo? Terei talento para tanto?

A estrada tem um efeito hipnótico em mim. Ou ao menos suponho, pois até onde sei jamais fui submetido à hipnose. De qualquer forma, sinto minhas faculdades sensoriais confinadas, ou melhor, canalizadas. Submeto-me a uma repetição constante de situações. A ilimitada sucessão de paisagens emolduradas pelo pára-brisa, espelhos e janelas do veículo. Condições climáticas e de luminosidade de um dia inteiro. A intermitência das faixas pintadas na estrada.

Experimento um limiar entre o devaneio profundo e a consciência desperta. Um estado seguinte à vigília, mas antecedente ao sono. Minha consciência se projeta sobre o veículo, mantendo-se conectada por raízes que começam atrás de meus olhos, passam pelo volante do carro e tocam o solo através dos pneus. Caso emblemático de compensação peniana? Talvez. Mas era certo, havia êxtase! A viagem ocorre em um contexto maior do que eu. Quantos já percorri? Trezentos quilômetros? Há ainda tanto pela frente! Um incidente, no entanto, rompe o tênue equilíbrio de minha letargia. O veículo superaquece. Obriga-me a procurar de sobressalto um posto de gasolina. Sou exposto à natureza absolutamente concreta daquela situação.

Encontro socorro em uma cidade desconhecida, distante de tudo e de todos. Privado do ar-condicionado de meu veículo, sou exposto ao calor intenso daquele dia. Corro o risco de ver meu tímido orçamento de viagem ser violentado

em um posto de gasolina. E possivelmente também em um hotel. Parece não haver qualquer razão um forasteiro ser tratado com idoneidade. O acaso recorda voluntariosamente sobre eu ainda ter uma capacidade apenas relativa de arcar com meus próprios problemas. Felizmente a situação transcorreu sem maiores reviravoltas.

Não sou capaz de descrever detalhadamente nenhum outro ponto da viagem. A cronologia dos eventos me confunde, sendo esta situação a referência para todas as demais e a única a deixar reminiscências. Nem mesmo posso afirmar se parei ou não para dormir até o problema com o carro ser solucionado. A impressão é de ter parado. Mas isto é irrelevante. Importa notar como um fato banal, um contratempo típico ao cidadão médio-classista, relativamente indefeso e auto-indulgente, represente um detonador para uma *epifania*¹². Neste ponto, é preciso abrir parênteses sobre o uso do termo epifania, para poupar trabalho ao leitor que eventualmente queira procurar nele algum significado mais profundo. Pois epifania para mim, na falta de uma palavra melhor, expressa o aparecimento súbito de solução criativa. Algo como *inspiração* - outra heresia, segundo o pragmatismo nos parâmetros do ambiente “pós-tudo” contemporâneo... Enfim, minha impressão é sobre a diferença entre uma idéia comum e uma epifania ser apenas esta forma repentina como ela nos assalta.

¹² Termo inicialmente relacionado à religiosidade, *epifania* pode ser interpretado de forma sintética como *revelação*, por seu caráter de compreensão repentina de um significado profundo. Mircea Eliade e Joseph Campbell assim o conceituam segundo seus sentidos religioso e, mítico, respectivamente, se assim quisermos discriminá-los. Na arte, a epifania foi incorporada ao repertório do processo criativo, frequentemente pelos próprios artistas, a exemplo de Andy Warhol, William Burroughs e James Joyce, justamente por sua conotação de acesso a esferas privilegiadas do intelecto e do espírito, de onde o artista traria de volta a arte, transportando-a ao plano mundano. As duas abordagens reportam-se ao sentido discriminatório de privilegiar-se uns, em detrimento de outros, sejam indivíduos, ou estados de consciência. Assumo o termo ter ele sido apropriado pelo uso comum, isto é, como parte do vocabulário informal e distanciado de seus sentidos estritos. No contexto deste trabalho, no entanto, e considerando sua natureza desconstrutiva do processo criativo. É preciso, portanto, interpretar este conceito de forma circunstanciada, no contexto de desconstrução do processo criativo, tal qual este trabalho se apresenta.

Não implica, ante a menção de epifanias, em reportar-me exclusivamente à fenômenos místicos, delírios ou outros estados alterados de consciência. E nem, por outro lado, em desqualificar o êxtase – seja espiritual, sexual, meditativo, sob o efeito de drogas, etc - como parte do processo criativo, visto a perspectiva imposta por ele em relação ao estado de vigília, e o consequente acesso a percepções e sentidos obliterados pela consciência desperta. E ainda, não há razão para considerar o êxtase como processo não-inerente ao curso da experiência humana. Mas a impressão é de a epifania resultar de uma mobilização conscientes para a solução de problema, mas cuja inconscientes, trazendo à tona sensações e percepções reprimidas, ou ignoradas, por mecanismos psicológicos os mais diversos.

Retomando minha imagem e suas relações com a *story line* e minhas experiências, considere-se os critérios com os quais configura-se a “angústia” vivenciada ante a pane na estrada é já é possível estabelecer alguma novas relações entre minha subjetividade e a narrativa. Até onde sou capaz de identificar, o moralismo subjacente à questão da morte na história e, sobretudo, em relação à violência, oferece indícios sobre uma visão de mundo conservadora e reacionária, ou no mínimo arbitrada pela ainda incipiente auto-crítica de um autor. É importante frisar, aproveitando esta primeira interpretação objetiva que faço de minha própria criação, sobre toda auto-avaliação estar mediada por processos psicológicos inconscientes que a obturam, por assim dizer. Tornando-as apenas relativamente pertinentes e essencialmente incompletas. Do mesmo modo como é complicado emitir juízos sobre si mesmo. Pois, especialmente no que tange aos valores, os processos psicológicos tendem a nos *defender* de nossos próprios defeitos e virtudes.

Tentarei, portanto, restringir os juízos, privilegiando o âmbito testemunhal, sobre minhas intenções narrativas e referências criativas. Retomando a experiência na estrada, até onde minha memória permite afirmar, o primeiro impulso narrativo apareceu quando eu já havia deixado o incidente com o carro para trás. Encontrava-me mais abatido pela fadiga. Meu devaneio já fora restituído

e tornara-se mais profundo. A conversão daquele evento à ficção, no entanto, representou a transformação, ainda que momentânea, de minha paisagem mental. Saíra definitivamente da zona de conforto. A narrativização da imagem foi se dando em etapas. Dentre as quais, em alguma delas nem mesmo dava-me ao trabalho de parar no acostamento para anotá-las. Buscava com a mão livre papel e caneta e registrava enquanto dirigia. Ações e contextos fictícios, no entanto, derivados daquele primeiro impulso. Configurando uma dinâmica de imagens que se associam a outras imagens. Como se uma derivasse de outra. Memórias imagéticas da televisão, cinema, HQs, vídeo game, música, etc.

De todo modo, estradas, automóveis temperamentais, calor e fadiga – a situação é uma metáfora sobre outra variável importante ao processo criativo. A conjuntura favorável ao aparecimento de uma epifania, idéias soluções criativas e afins. Em meu caso, esta fruição se dá melhor em momentos de devaneio e introspecção. E este devaneio, por sua vez, está frequentemente relacionado com situações específicas. Encontrar-me em situações favoráveis a letargia tem sido o ideal. Contexto que variam, no entanto, conforme as personalidades individuais. Em comum, implicam em situações favoráveis a uma determinada frequência mental, de desobstrução entre consciência e inconsciente, experiência e memória, referências criativas e os sentidos gerais expressados por elas. O jornalista, crítico e escritor Peter Biskind relata em seu livro *Como a Geração Sexo, Drogas e Rock'n'Roll salvou Hollywood*, como o diretor Peter Bogdanovich, por exemplo, tinha suas melhores idéias enquanto se barbeava.

Não quero afirmar com isso que alguém seja capaz de afastar-se suficiente em relação à perspectiva pessoal, ao ponto de aproximar-se efetivamente de outra, isto é, da perspectiva de *outro*. Mas o mesmo não se pode dizer, no entanto, sobre a tentativa de desdobrar a própria perspectiva, distanciando-nos, sim de comportamentos socialmente condicionados, tabus, preconceitos, etc. Implica, de fato em uma conduta de auto-crítica – e de auto-ironia, em boa medida. É o ato de “cortar na carne”, do *sofrer*, tanto no sentido de reagir, como de padecer, do processo criativo. Trazemos à consciência, assim, associações

que já havíamos feito de maneira inconsciente, mas eventualmente não havíamos notado. Tais como os processos psicológicos de repressão de sentimentos e memórias, resistir a algumas associações, na medida em que nos revelam facetas indesejáveis de nós mesmos. Por outro lado, de forma bastante objetiva, a percepção de nossa própria singularidade nos facilita perceber também sentidos universalistas em nossas biografias, referências, etc.

Há de se ponderar, no entanto, sobre estes sentidos universalistas e totalizantes, como sensações evocadas pelo amor ou pelo sacrifício, por exemplo, ao estabelecerem pontes subjetivas entre significados específicos e gerais, implicam também em ser capturado por uma torrente de estereótipos, superficialismos, contradições, etc. Importa, portanto, a conduta assumida ante estas *imagens*, ou seja, sobre a relação por elas estabelecidas com outras imagens. Em meu trabalho, assumi referências de HQs principalmente pela forma como abordam os arquétipos, direta e objetivamente, mas sob uma abordagem desconstrutivista. Nestes enredos, uma das principais operações narrativas é o desdobramento de uma interpretação sumariamente simbólica da realidade, em uma estética realista. Assim, diegeses centradas em cosmogonias que abrangem desde as divindades tradicionais, aos ícones das próprias HQs, passando por figuras históricas, e tudo o mais dotado de dimensão icônica, são trabalhadas simultaneamente a crônicas intimistas de personagens preponderantemente *mundanos*.

O conteúdo é, assim, *mitificado* para, logo em seguida ser desmistificado. Abordagem a qual sentidos universalistas, segundo o modelo de metanarrativas¹³,

¹³ Metanarrativas, segundo o filósofo Jean-François Lyotard, compreendem as categorias de construção do conhecimento responsáveis por arbitrar entre aquilo que é legítimo, válido, pertinente, e aquilo que não é, em todas as esferas da sociedade, política, educacional, legislativa, jurídica, religiosa, e mesmo científica. Em última análise, estas categorias se auto-legitimam, segundo Lyotard, e deve se considerar, neste sentido, as tradicionais tensões de poder subjacentes a todas elas. Em oposição às metanarrativas, portanto, as micronarrativas se reportam não aos sentidos generalizantes e totalizantes, mas aos singulares e específicos, isto é, àqueles pertinentes à esfera do indivíduo. Esfera a qual Lyotard considera como pólo mobilizador de novos sentidos na contemporaneidade: “O si mesmo é pouco, mas não está isolado (...) (está) colocado sobre os ‘nós’ dos circuitos de comunicação, por ínfimos que sejam. (...) E ele não está nunca, mesmo o mais desfavorecido, privado do poder sobre estas mensagens (de natureza diversa) que o atravessam

sirvam somente de pretexto para sua própria diluição segundo uma conduta típica contemporânea. Efetuando-se articulações narrativas a partir de esboços anacrônicos da realidade. Ao modo das justaposições típicas ao pós-modernismo, convertendo-se o eixo paradigmático das histórias – sua essência - do pólo epistemológico para o pólo ontológico. A própria natureza da abordagem, ao assumir o símbolo e o ícone como temas, já se confirma como leitura crítica destes conteúdos. Assim, estamos lidando com símbolos e ícones restritamente no que se refere à mediação entre o indivíduo e a sociedade. Estabelecendo analogias entre as dicotomias homem/natureza, sagrado/profano, natural/artificial, eu/outro, etc. e a condição do homem no ambiente de descrença, imediatismo, superficialidade e transitoriedade contemporâneo. Uma dinâmica muito similar a da arte *pop*¹⁴, e metalinguística, por assim dizer, em sua dimensão do processo criativo.

Ressaca moral

Em meu roteiro, o enfoque do enredo foi diametralmente alterado no processo da escrita. Basicamente, converti o eixo narrativo da ação para os personagens. A trama ficou mais intimista, portanto. É relevante ressaltar, no entanto, sobre a atmosfera da primeira idéia ter sido preservada. Se o leitor já houver lido o roteiro, saberá que não me desapeguei de anti-heróis cedendo à auto-piedade, enquanto acendem um cigarro. O drama conjugal também foi mantido. A violência, ou melhor, a representação estereotipada dela, também ainda está lá. A inevitabilidade – um dos últimos, porém inabalável alicerces da moral - e o engano permanecem como o leitmotiv central da trama. E eu também

posicionando-o, seja na posição de remetente, destinatário, ou referente. (...) Convém mesmo dizer que o sistema pode e deve encorajar estes deslocamentos, na medida em que luta contra sua própria entropia e que uma novidade corresponde a um 'lance' não esperado." As micronarrativas estão intimamente relacionadas ao pós-modernismo e, especificamente em teoria literária e das narrativas, ao questionamento do próprio estatuto da ficção.

¹⁴ A abordagem artística das HQs, sobretudo o gênero adulto aqui abordado, pode ser interpretada como um dos inúmeras filhotes, bastardos ou não, da iconografia inaugurada pela Pop Art. "*Pop Art não descreve um estilo; é muito mais um termo genérico para fenômenos artísticos concretamente vinculados ao estado de espírito de uma época*", define Tilman Osterwold em *Pop Art*.

evolui, entre um extremo e outro do processo. Isto é, o processo criativo implica em auto-conhecimento, e a imaturidade de uma fase da vida não deve ser descartada por falta de sofisticação e preciosismos, pelo contrário.

Ao revisitar e aprofundar-me em minhas referências, percebi que contar uma boa história munido do inconformismo adolescente que ainda habitava em mim quando comecei a escrever o roteiro – e que estará sempre presente! – seria o caminho natural neste processo criativo. A atual filmografia signatária do regime das imagens¹⁵, por exemplo, referenda de forma crítica e ao mesmo tempo irônica, quase sempre em tom de reverência, gêneros e subgêneros considerados como “menores”. Filmes de kung fu, faroestes espaguete, filmes de psicopata, de vampiros e zumbis. Filmes de extraterrestres, de motoqueiros, e toda uma variedade organizada sob a categoria marginal. Isto é, o repertório dos “filmes B”. Narrativas com disposição ao tema da alteridade, do desequilíbrio, à suspensão da ordem geral das coisas. Espécie de micro *zeitgeist*, delimitado por realizadores e apreciadores, prontos a berrar “vamos pôr tudo abaixo e depois contar os cadáveres”. E neste segmento podem ser colocadas mesmo as elegias sobre a derrocada de algum gênero em específico, de forma a abordar o canibalismo entre gerações, seus referências e paradigmas.

¹⁵ A identificação de uma filmografia específica com o conceito de regime das imagens compreende enredos que se debruçam sobre o paradigma cultural atual, mediado intensamente pela saturação do conteúdo audiovisual, de modo geral filmes que atualizam conteúdos da cultura de consumo de massa, acumulada, sobretudo, dos anos 1950 até hoje. Muito deste conteúdo deriva dos gêneros de ação, horror e suspense do cinema estadunidense, japonês e chinês. Jacques Amount, em entrevista para o número 07 da revista Beta, edição outono de 2010, critica o regime de imagens e o relativiza tomando como exemplo o diretor Quentin Tarantino: “Neste tipo de mídia (internet) todos tem uma certa ânsia em se expressar (...). Neste contexto a expressão pessoal é legitimada, mas a idéia que se faz da pessoa é sempre leve e superficial. Eu não sou muito otimista, porque este tipo de mecanismo faz com que os meios de expressão se distingam cada vez menos uns dos outros, faz com que se consumam da mesma maneira imagens diferentes. Distinguir as formas de olhar é essencial. Talvez a forma mais otimista de olhar para este contexto seja através do tarantinismo bem sintomático da nossa época. (...) o cinema hoje é uma máquina de reciclar e Tarantino compreendeu bem isso. Pode-se esperar que com esta forma de olhar se crie uma circulação de imagens, uma cultura da visão completamente nova.”

*Onde os Fracos não têm Vez*¹⁶, e *Tragam-me a Cabeça de Alfredo Garcia*¹⁷ são dois casos de auto-referencialidade e, portanto, implicam em reinterpretações de valores geridos por seus antecessores¹⁸. Do ponto de vista do roteirista, implica não poder ignorar esta relação de sintoma, entre o paradigma das imagens na atualidade e as próprias imagens. Uma conduta a qual, em última análise, questiona os próprios estatutos da ficção. O conteúdo destas narrativas deve ser relativizado, portanto. Pois, no âmago de uma conjuntura cuja ênfase é a representação da representação, um ato que aparentemente se encerra em si mesmo deve ser encarado como provocação. Ou seja, deve-se procurar outros enunciados, que não os mais aparentes. O japonês Takashi Miike¹⁹ é um entre os diretores das novas gerações cujo reconhecimento deu-se justamente por esta conduta ambígua e polêmica. Sua filmografia é dedicada ao ataque implacável à toda forma de moralismo. E em seus constantes investimentos na representação da violência, é difícil separar a fetichização gratuita da virulência como mensagem.

No filme *Dead Or Alive*, Miike faz paródia e ao mesmo tempo trata a violência como valor em si. A frenética sequência inicial, por exemplo, encadeia uma série de eventos e a arremata ao mostrar um gangster sendo baleado, e seu peito explodindo em um jorro macarrão. Em outra cena, uma prostituta é afogada

¹⁶ *Onde os Fracos não tem Vez* (2008). De Ethan e Joel Cohen. Roteiro de Ethan e Joel Cohen. Baseado no romance homônimo de Cormac McCarthy.

¹⁷ *Tragam-me a Cabeça de Alfredo Garcia* (1974). De Sam Peckinpah. Roteiro de Frank Kowalski, Grodom Dawson e Sam Peckinpah.

¹⁸ O filme dos Coen dialoga com o crepúsculo dos valores instaurados pelos filmes de faroeste. Já o estilo de Peckinpah inaugura a estilização da violência no cinema, e *Tragam-me a Cabeça...*, um de seus últimos filmes, se fastia da ambientação histórica dos faroestes, sem no entanto, distanciar-se temática e mesmo especialmente, reinterpretando o sentido de *fronteira* daqueles para a conjuntura fronteira dos Estados Unidos com o México, contemporânea ao período de realização do filme, mas tradicionalmente conturbada.

¹⁹ Takeshi Miike, um dos mais prolíficos cineastas da atualidade, tendo realizado mais de sessenta filmes desde o início dos anos 1990, sobretudo de horror, policiais e de mistérios, extremamente violentos e pervertidos, mas até musicais e dramas familiares, todos caracterizados pela visão peculiarmente bizarra que imprime em seus filmes. Os mais conhecidos da filmografia de Takeshi são *Dead or Alive* (1999), com roteiro de Ichiro Ryu, *Audition* (1999), roteiro de Daisuke Tengan, baseado no romance de Ryû Murakami, *Ichii the Killer* (2001), com roteiro de Sakichi Satô, baseado no mangá homônimo de Hideo Yamamoto, *Visitor Q* (2001), roteiro de Itaru Era. O crítico e escritor estadunidense Tom Mês classifica Takashi como “agitador” logo no título do livro escrito por ele sobre o cineasta, *Agitator – The Cinema of Takashi Miike*.

em uma pequena piscina inflável preenchida com suas próprias fezes, após ser estuprada por um grupo inteiro de mafiosos. E ainda, no clímax do mesmo filme, o protagonista conjura inexplicavelmente uma bazuca a laser para aniquilar o antagonista, tal como ocorre em seriados infantis japoneses. O que significa este cinema? Miike é um expoente do que pode ser chamado de cinema pós-moderno. Não há como negar sua repercussão.

Um conceito que, penso, expressa bem de mais se aproxima do sentido desta auto-referência contemporânea é *sintoma*²⁰. No sentido de remeter a uma determinada conjuntura, mas sem, no entanto, esclarecer de pronto como esta referencialidade se estabelece, e nem mesmo sobre o que exatamente está se referindo. A impressão é sobre a própria referencialidade ser o movimento principal desta dinâmica, isto é, como ao apresentar-se estivesse, por extensão, questionando a si mesma. Bran Nicol define a narrativa pós-moderna como abordagem na qual convergem reflexividade, o questionamento do status de realismo, e também como proposta específica para o interlocutor, que se atente para próprio papel na interpretação²¹. Assim, sobretudo, esta divisão com o interlocutor para a produção de sentidos oferece alguns indícios sobre como encarar elementos polêmicos como a estilização da violência, e mesmo sua representação como valor em si.

Do contrário, uma filmografia como a de Miike seria sintoma de que? Da derrocada dos sentidos? Aparentemente a própria estrutura da sensibilidade na contemporaneidade viria confirmar esta representatividade *aberta* na fruição da arte – e qualquer outro conteúdo. Pois se cabe ao consumidor de arte e cultura preencher as lacunas das representações, então as sensações mobilizadas

²⁰ O termo já vinha sendo ponderando por mim há algum tempo, sobretudo após tê-lo defendido em sala de aula como critério de fruição para os filmes de Quentin Tarantino. Algum tempo depois deparei-me com o uso de *sintoma* por Jacques Aumont, conforme mencionado em nota anterior. E, sobretudo, o contato com a conceituação de narrativa pós-moderna tal como definida por teóricos como Bran Nicol e Brian MacHale, estimulou-me a explorá-lo com maior confiança.

²¹ Em *The Cambridge Introduction to Postmodern Fiction*, Nicol (2009).

individualmente em cada interlocutor - seja de rejeição, identificação, projeção, etc. - seriam tão legítimas quanto aquelas sugeridas pelo emissor.

Para a escritura de roteiros, portanto, esta dimensão do *inacabado*, de *obra aberta*, implica em deixar-se levar pelo superficialismo de algumas idéias, se este for o caso de impulsos criativos insistentes. A superficialidade pode expressar, neste caso, menos a falta de profundidade que a qualidade de refletir uma conjuntura da qual não foi possível transcender até o momento. Conjuntura esta frequentemente instaurada pelo regime pelo caos multirreferencial contemporâneo. E, assim sendo, o processo de ficcionalização e o labor criativo podem servir como estopim para uma reflexão sobre esta interpretação mal resolvida, imatura, sobre a realidade.

Isto é, refiro-me a catarse possível pelo próprio processo criativo. Tal como me ocorreu na elaboração de meu roteiro, permitindo *galgar* diferentes fases de um processo de amadurecimento. Se o clichê já estava presente em minha imagem seminal, portanto, adquirir consciência sobre ele permitiria que eu modulasse seus sentidos de forma crítica. Todo tipo de conduta distorcida, porém coletivamente legitimada presente em meus impulsos narrativos iniciais, seriam levada ao âmbito da representação, em primeiro lugar, para livre apreciação. Em seguida, eu poderia isolá-los em suas cargas simbólicas e icônicas para, finalmente, pôr em prática a desconstrução.

Assemelha-se a uma “receita de bolo”, mas foi esta a solução para o desenvolvimento de meus impulsos iniciais. Não que tenha se dado em um processo consciente. Na prática trata-se de um investimento em labor, sem saber ao certo para onde se está indo, bastante inseguro. Em retrospectiva, no entanto, minha impressão é sobre estes símbolos aparentemente superficiais, ao invés de esvaziados, estarem obstruídos por sentidos superficiais que aderiram a eles com o tempo. Independente das mudanças de enfoque no enredo, portanto, eles expressam meu gosto pessoal por histórias e a forma singular como eu gostaria

de contá-las. Era um devir, portanto, impregnado de referenciais externos, mas também de singularidade.

Balada intimista de uma morta

Pouco tempo depois de escrever a primeira *story line* eu me decepcionara com ela. A impressão era de ela ser incapaz de comportar os sentidos que eu pretendia evocar. Por outro lado, eram elementos narrativos concebidos por mim mesmo e ao invés de recomeçar, preferi seguir em frente e tentar dar vida aos personagens. Pois se alguém poderia aliviar a infâmia do enredo eram eles. Isto é, é sobre os personagens que toda a ação é investida, portanto, quanto mais substância houver para refletir esta ação, tanto melhor. Michel Chion sintetiza de maneira pragmática a balança que equilibra as ênfases entre ação e personagem:

*Com muita ação, as personagens tendem a se tornar marionetes; com grande sutileza psicológica (dizem alguns) a ação fica mais lenta e perde sua importância. O importante seria combinar e ligar estreitamente caráter e ação, o que é mais fácil postular no abstrato do que realizar de fato.*²²

Na época quando trabalhava no primeiro argumento de roteiro, isto é, no estágio seguinte à *story line*, eu havia sido arrebatado pela visão de mundo de Michelangelo Antonioni. Uma adesão tardia, reconheço, mas que me autorizou a dar vazão a um cinismo até então reprimido em relação às convenções sociais. Com Antonioni, eu encontrara finalmente a união entre poesia e *um certo* desapego, espécie de hedonismo despretensioso. Seus personagens são humanos ao ponto de exibirem integridade, mas conflituosos a ponto de não se levarem tão a sério. Daí em diante fui tomado por uma ânsia natural em imprimir um tempo narrativo mais dilatado. Já com esta mudança, outra ênfase narrativa se impôs em minha história.

²² Em *Manual de Roteiro*, de Michel Chion (1989).

O tempo pode ser impresso em diferentes elementos cinematográficos, mas, sobretudo no roteiro, é nos personagens que ele repercute com maior precisão. Isto é, conjugados aos demais elementos, como às paisagens, por exemplo, a tensão criada pelo tempo é sustentada basicamente pela expectativa do interlocutor, condicionada ao sentido expresso pela montagem e, conseqüentemente, pela sucessão de cenas. No caso do tempo interagindo com o personagem, a tensão é virtualmente vivenciada na tela, instante a instante. Outra entre as referências de minha escrita, mas que ainda não fora mencionada, é o paradoxo da representação da morte, tal qual proposto por Bazin²³. A idéia do crítico francês é sobre a morte ser um evento impossível de ser reproduzido pela arte. Em meu trabalho, portanto, a morte já estava tematizada desde a 1ª versão da *story line*, mas foi só a partir da segunda, com a mudança de eixo em direção ao personagem, quando consegui melhor explorá-la conceitualmente.

2ª story line de roteiro

Uma mulher narra a trajetória de um homem que investiga o assassinato da esposa. Este homem tem um dom sobrenatural que o protege contra mentiras, mas passa a suspeitar de si mesmo como responsável pelo assassinato. A mulher narra as situações vividas anteriormente pelo homem e o benefício que obtinha com seu dom, corrompendo-se. Descobre-se que a narradora é a própria morta.

Nesta nova versão, a atmosfera farsesca e de horror mantém-se inabalada. A idéia era investir no elemento surpresa, com um ponto de vista revelado posteriormente como distorcido, tendencioso. E influenciado por uma variável não menos deformadora que a própria morte. E como este ponto de vista só seria revelado com o desenvolvimento da história, ele expressaria uma interpretação

²³ André Bazin propõe no artigo antológico *Morte Todas as Tardes* a irredutibilidade de eventos singulares como a morte e o sexo – o orgasmo é chamado de pequena morte pelos franceses – ao âmbito da representação. Artigo publicado originalmente na francesa *Cahiers Du Cinéma*, em 1951 e, no Brasil, disponível na coletânea de artigos do autor *O Cinema da Crueldade*, organizado por François Truffaut.

externa à trama. Implica em relativizar de imediato toda a formulação moral inicialmente proposta pelo enredo. Ora, do ponto de vista da morte, e do absolutismo de sentidos inerente a ela, as tradicionais relações entre causa e efeito em uma história assume ares de presunção pueril e maniqueísta. Neste momento nasceu Kitty, a malfadada esposa morta de meu enredo original. Wander, o marido e Santana, o pai de Kitty, seriam incorporados imediatamente em seguida e completariam o elenco de personagens principais.

Vale acrescentar que o nome Wander fora influenciado pelo livro *Cabeça à Prêmio*, de Marçal Aquino²⁴. No livro, a aventura sobre e matadores e belas e lascivas filhas de traficantes/fazendeiros no interior do Brasil evoca o tom exato de brasilidade que eu pretendia para meu enredo. Os nomes dos personagens, como o galã Denis e o matador Brito, expressam o tipo de brasilidade a que me refiro, sem ser excessivamente regionalesca. Previsivelmente, o retrato de Marçal sobre um Brasil com relações íntimas entre seus centros e seu interior coincide com uma própria impressão sobre o País próxima a minha. Sobretudo, pelo livro retratar regiões familiares a mim, como os são as fronteiras entre o Centro-Oeste com a Bolívia e o Paraguai. Por outro lado, o nome Kitty representa exatamente o oposto, isto é, o aspecto urbanóide e pop da história.

Boa parte desta evolução do roteiro ocorreu durante a elaboração do primeiro argumento, conforme já foi dito. Houve, portanto, uma maturação substancial da história. Isto é, especialmente com a incorporação de personagens e também de princípios que viriam a compor uma abordagem narrativa melhor delineada, como a exploração da surpresa, por exemplo, a história começava a ganhar corpo. O problema, no entanto, dava-se na próxima fase da escritura, isto

²⁴ A filmagem de *Cabeça à Prêmio* (2010) marca a estréia do ator Marco Rica como diretor de cinema. Aquino tornou-se parceiro habitual de Beto Brant depois do já mencionado *Os Matadores* (1997), dirigido por Brant e escrito por Marçal, Brant, Fernando Bonassi e Victor Nabas. A parceria da dupla Brant/Aquino rendeu ainda *Ação entre Amigos* (1998), dirigido por Brant e escrito por Aquino, Brant e Renato Ciasca, time repetido em *O Invasor* (2001). Marçal também é roteirista de *Nina* (2004), dirigido por Heitor Dhalia, escrito por Aquino e Dhalia, baseado em Crime e Castigo, de Fyodor Dostoyevsky, e *O Cheiro do Ralo* (2006), no qual a dupla diretor e roteirista repetem a dobradinha, baseado no romance de Lourenço Mutarelli.

é, na elaboração do argumento. Não conseguia concluí-lo. Considerava o que já fora elaborado a quintessência dos principais erros de principiantes. Confirmava a estrutura a prolixia, a falta de objetividade e os maneirismos nada originais sugeridos pela primeira *story line*. Um verdadeiro pesadelo. Não apresentarei o argumento neste trabalho, pois importa dizer sobre a solução ter vindo, então, ao deixar de lado as recomendações de escrita de roteiro que eu seguira até então, e tentar dar vazão ao processo narrativo em um estado mais caótico.

Interrompi a escrita do argumento e fui direto para o desenvolvimento da ação dramática. Isto é, passei a experimentar escrever cenas isoladas, mas já em formato de roteiro, com todos os diálogos e o detalhamento dos ambientes. Pois deste modo, a atmosfera da história passava a ser imediatamente evocada, em face de um exercício que compreendia “escutar” os sons e “contemplar” detalhes do ambiente de um filme imaginário. Esta alternativa criativa confirmava ainda uma percepção que se insinuava desde o início, isto é, de a atmosfera correta para meu o enredo ser, até certo ponto, o elemento narrativo mais importante de minha história, até mais do que a trama. Detalharei as operações narrativas referentes a isto no terceiro capítulo da dissertação. Por hora, destaco algumas das referências que me ajudaram a atribuir profundidade emocional aos personagens de meu enredo de fantasia. Voltei-me novamente para os mestres.

Stanley Kubrick, cuja genialidade investiga a aventura humana em gêneros tão distintos seja na ficção científica espacial, realidades pós-apocalípticas, horror, drama de guerra, ou enredos de época²⁵. M. Night Shyamalan²⁶, diretor cujo principal impulso é se debruçar sobre as fábulas pop de super-heróis, fantasmas, alienígenas e alteridades de toda ordem com o intuito de dar-lhes uma interpretação amadurecida. Minhas pretensões narrativas, inclusive, aproximam-

²⁵ A exemplo de, respectivamente, *2001, Uma Odisséia no Espaço* (1968), roteiro de Kubrick e Arthur C. Clarke, baseado no conto *The Sentinel*, de Clarke, *O Iluminado* (1980), roteiro de Kubrick e Diane Johnson, baseado no romance de Stephen King, *Laranja Mecânica* (1971), roteiro de Kubrick, baseado no romance de Anthony Burgess, e *Nascido Para Matar* (1987), roteiro de Kubrick, Michael Herr e Gustav Hasford.

²⁶ Diretor indiano, radicado nos Estados Unidos, autor de filmes como *O Sexto Sentido* (1999), escrito por Shyamalan, *Corpo Fechado* (2000), escrito por ele, e *Sinais* (2002), escrito por ele.

se bastante do trabalho de Shyamalan. E em algum ponto em meio a estes encadeamentos referenciais e criativos, dei-me conta de não precisar de um assassinato, propriamente dito, mas da alegoria de um assassinato. Genuína representação na sociedade das imagens, devir de transcendência evocado somente a partir de uma sensação de ceticismo com relação ao próprio sentido de devir. Portanto, Kitty, autêntica representante da indiferença contemporânea, não precisava morrer violentamente. A vida de Kitty é sarcástica demais para ela acreditar que se morre violentamente fora dos noticiários.

Este novo eixo narrativo apaziguava-me novamente com os primeiros impulsos narrativos. Mais do que isso. Representava um novo e amplo horizonte para investir na economia psicológica da história. Pois *apesar* da fantasia, a boa história está nas miudezas. Não raro as fantasias despertam em nós esperanças ingênuas. Quase pueris, arbitradas pela volatilidade da realidade representada. Como se a natureza do tipo “e se” da fantasia, implicasse em se ignorar não só as leis da razão, mas da simples probabilidade. Mas nem toda a licença fantástica é possível na fantasia. E muito menos necessária. A maturidade de uma metáfora é alcançada justamente pela moderação e coerência de suas próprias licenças.

Insisto, entretanto, no fato de a *idéia* inicial de minha história ter sido preservada com a mudança. Mesmo relativamente. E por *idéia*, refiro-me não àquilo que está dito na história, mas à realidade parafraseada por ela. Ou seja, o que se diz sobre o mundo com uma história. Alan Moore²⁷, um dos mais importantes escritores de HQs da atualidade, contextualiza a distinção com seu próprio e singular trabalho, sintetizando bem esta diferença:

A idéia é aquilo sobre o qual a história trata; não é nem a trama da história, nem o desenrolar dos eventos dela, mas aquilo que a história essencialmente é. Como exemplo do meu próprio trabalho (não porque ele seja particularmente um bom exemplo, mas porque me sinto com mais autoridade para falar dele do que teria se fosse o trabalho de outra

²⁷ Moore é autor do clássico *Watchmen*. No próximo capítulo entrarei em detalhes sobre sua biografia e sua obra.

peessoa), eu poderia citar o # 40 da revista SWAMP THING²⁸, "The Curse" ("A Maldição da Lua Cheia"). A história trata das dificuldades suportadas pelas mulheres nas sociedades masculinas, usando o tabu comum da menstruação como motivo central. Isso não é a trama da história - a trama diz respeito a uma jovem casada se mudando para uma nova casa, construída sobre o local onde havia uma antiga choupana indígena. E ela se vê possuída pelo espírito dominante que ainda residia ali, transformando-se num lobisomem.²⁹

Minha história não começou de uma idéia. Mas de uma imagem fetichista. Um sentimento pessoal traduzido através de um arquétipo derivado do regime de imagens da contemporaneidade. De todo modo, minha interpretação sobre a idéia de meu roteiro é a seguinte:

A geração de meus pais colheu os frutos da liberdade, mas esqueceu de transmiti-la a seus filhos. Minha geração tem a sensação de viver em liberdade, mas não sabe direito o que ela é.

Uma história pode começar de qualquer coisa. A fala de alguém. Uma palavra lida em uma placa. Algo com o qual se deparou em um jornal, na internet, ou na TV. A trama de minha história, mesmo depois de ter evoluído, continua sendo uma fantasia sobre seres-humanos tendo encontros com entidades sobrenaturais. E admito ter compreendido a idéia, só ao racionalizar a história depois de pronta. Já mencionei, no entanto, sobre o roteiro ainda precisar de ajustes. Entender que falo de liberdade - ou sobre habitar em mim um desejo de falar sobre isso - ainda me pode ser muito útil, mesmo tardiamente. Isto é, pode me ajudar com os últimos polimentos da história a serem realizados após a conclusão desta reflexão.

De todo modo, minha impressão após analisar os impulsos iniciais e a história pronta é sobre ter-se estabelecido uma espécie de circularidade entre

²⁸ Publicada no Brasil na revista Monstro do Pântano nº 3, pela Editora Abril.

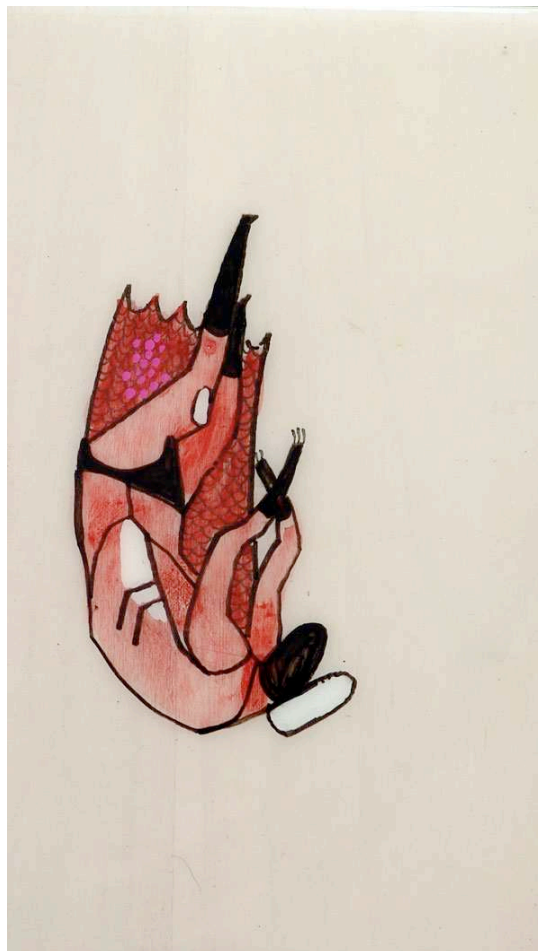
²⁹ Extraído de *Writing for Comics* de Alan Moore. Artigo publicado no periódico especializado *Comics Journal*, Ed. 119-121, em 1988.

estes pólos do processo. Pois além da idéia central, há toda uma gama de temáticas presentes em minhas primeiras intenções e igualmente materializada no roteiro. Há o amor. Ou alguma impressão sobre ele. Ou mesmo uma impressão sobre aquilo que o amor deveria representar. E há também a fé. Ou qualquer coisa colocada no lugar do conformismo em relação à natureza indiferente e tragicômica da vida. E há, por último, a própria ficção e sua relação de sintoma da realidade. Uma relação que envolve a própria realidade, a ficção e a maneira como ela, a ficção deve ser interpretada – espécie de proto-ficção instaurada no pensamento e feita de reminiscências de outras ficções. Dito tudo isto, transporto-me até a atmosfera de minha história e declaro estar muito grato à Kitty. Por seu sacrifício compulsório. Mas especialmente por sua pose de indiferença em relação a isto. Pois, no fim das contas parece ser disso que se trata a coisa toda: sangue e catarse.

Capítulo II

Subversão CMYK

(ou, Os Pop-Arautos da Adolescência)



30

Juventude Transviada

Espírito volátil e irreverente. Inconformismo. Sorrisos ingênuos e olhares maliciosos, convertidos gratuitamente em rompantes de fúria apaixonada e

³⁰ Gravura sem nome do artista plástico australiano Anthony Lister. A produção de Lister debruça-se sobre a iconografia da indústria cultural contemporânea, principalmente em releituras de super-heróis, desenhos animados, e mesmo personagens criados para produtos, como cereais matinais, etc.

intransigente. São estas as características que costumo relacionar à adolescência. Sinto-me, desta forma, contrariando o senso-comum, o qual tende classificar adolescência indiscriminadamente rebelde, intransigente e leviana. Penso se estes últimos não seriam julgamentos precipitados, possivelmente amadurecidos em excesso. Então, aplacar a adolescência, neste sentido, guardaria semelhanças com qualquer outra conduta de resistência a mudanças. Para o adolescente a mudança é inevitável. Mas ele não se sente vítima da mudança. Ao contrário, o adolescente ostenta a si mesmo como devir de mudança, tratando-a como a um direito a ser resguardado. Ao adolescente, portanto, mesmo a morte deveria vir travestida de transitoriedade.

“Se deixa a árvore de vergar-se ao vento, rompe-lhe o tronco a tempestade”, eu poderia parafrasear impune, um simulacro de provérbio oriental – o qual, se não houver saído da boca de Mestre Miyagui, endereçado a Daniel San, bem que poderia³¹. Particularmente, apego-me à adolescência como a qualquer outra contingência de integridade. Ou como uma bagagem necessária à travessia da vida adulta. Por outro lado, admito fazer parte de uma geração que efetivamente carregou parcelas da adolescência para a vida adulta. Isto é, a prática de jogos eletrônicos entre adultos é um fenômeno consolidado para aqueles entre os 30 e os 35 anos. E o mesmo pode-se dizer sobre nossa familiaridade com ícones da indústria cultural, como Histórias em Quadrinhos (HQs), e todo um repertório relacionado ao entretenimento e elaborado, sobretudo, desde os anos 1980 para cá.

Penso também sobre o adolescente e o criativo compartilharem muitas peculiaridades. Em sua impulsividade e auto-condescendência, ambos podem ser considerados cúmplices, tanto em delírios quanto em riscos assumidos. E se o sol lhes queima as asas, seja na maturidade do processo ou na trajetória pessoal, espanam as cinzas de seus tênis *all star* surrados e partem para novas

³¹ Personagens principais de *Karatê Kid* (1984). Dirigido por John G. Evildsen. Roteiro de Robert Mark Kamen.

subversões. Neste capítulo, tento compartilhar a maioria das influências latentes em minha trajetória. Sobretudo as que pesaram mais durante a escrita deste trabalho e as quais, por extensão, encontram-se sob a superfície do roteiro. E, sem dúvida, em todas estas referências pode-se ouvir o baque surdo da adolescência.

Entre furiosas, inconformadas, ou de uma lucidez embaraçosa, as referências adolescentes se embrenham em meu trabalho, especialmente por uma disposição carregada pelas mesmas, do novo em irromper do velho. Ou seja, pela subversão. O que seria de um ícone cinematográfico como *Sem Destino*³², por exemplo, sem o perfil artístico de um Dennis Hopper megalomaníaco, contraventor e psicótico, durante a década de 1960? A contracultura identificou-se tanto com o filme, não o primeiro e certamente nem o último a retratá-la, que Hopper ganhara na época o status de guru interino de sua geração. *Sem destino* pode ser considerado, inclusive, um marco para as relações entre representação e contemporaneidade, isto é, um fenômeno simbiótico do tipo: *comportamento que alimenta arte, que alimenta comportamento*.

E pouco antes disso, o movimento beat é batizado no messiânico *On The Road*³³, emprestando um nome para o sistema sanguíneo que pulsava sob a

³² Filmes como *Sem Destino* (1969), dirigido por Dennis Hopper e com roteiro dele junto com Peter Fonda e Terry Southern, *Bonnie e Clyde* (1967), dirigido por Arthur Penn e com roteiro de Robert Benton, David Newman e Robert Towne, *M*A*S*H* (1970), dirigido por Robert Altman e com roteiro de Ring Lardner Junior, baseado no romance de Richard Hoocher, marcaram o início do período denominado de Nova Hollywood. A tendência compreende os principais filmes feitos nos Estados Unidos entre o fim dos anos 1960 até meados de 1980, e representou uma mudança significativa para a indústria do cinema daquele país. O abalo foi sentido sobre a maneira como os filmes eram feitos na indústria até os anos 1960. Basicamente, inverteu-se o status entre produtores e diretores, resultando no ganho de poder pelos últimos. Encarados até então como “gerentes” de um filme, os diretores passaram a ser tratados como a sensibilidade por trás de tudo. Francis Ford Coppola, Robert Altman e Martin Scorsese, por exemplo, eram diretores que almejavam o status de *auteur*, em vigor na Europa. Esta mistura de indústria e impulso autoral pode ser considerada a principal característica da Nova Hollywood.

³³ *On The Road – Pé na Estrada* (1957), escrito por Jack Kerouak, é a mais conhecida obra do chamado movimento *beat*. O livro narra as viagens pelos Estados Unidos do escritor incipiente Sal Paradise e seu amigo, o desajustado e delinquente Dean Moriarty, personagem inspirado na lendária biografia do poeta Neal Kassady, morto após ser encontrado em coma à beira dos trilhos de uma ferrovia em um deserto no México, a qual percorreu caminhando noite à dentro depois de uma festa. Além de Kerouak e do próprio Kassady, integram a geração de artistas *beat* os escritores Allen Ginsberg, Willyam Burroughs e outros.

aparente assepsia da *American Way of Life*³⁴ nos anos 1950. Para um indivíduo da minha geração, tais marcos subversivos compõem verdadeiros panoramas históricos, sancionados pela perspectiva que os mesmos impõem sobre as versões oficiais. Portanto, se me perguntarem sobre aquelas gerações, afirmarei não ter qualquer certeza, a não ser sobre *Dean Moriarty* e *Sal Paradise* serem duas faces da mesma moeda que era o escritor Jack Kerouak. E *pra não dizer que eu não falei das flores*, outro exemplo de reconfiguração do ambiente, no caso a MPB brasileira da década de 1970, é Ney Matogrosso cantando - “Leve, como leve pluma; Muito leve, leve pausa...”³⁵ - com os *Secos e Molhados*, e consolidando o glam rock em território tupiniquim. Meus heróis têm em comum, portanto, o fato de carregarem consigo uma completa indiferença sobre o amanhã e a posteridade – o que não os isenta de, ironicamente, estarem todos mortos.

A principal referência de meu roteiro é um conceito extraído de algumas Histórias em Quadrinhos (HQs) adultas, de horror e de super-heróis. Mas se meus heróis estão mortos, não seria contraditório procurá-los em HQs, habitados por ícones, deuses e vilões? Até seria contraditório, não fossem os cerca de quinze anos entre a segunda metade da década de 1980 o fim da década de 1990, quando explorou-se como nunca o arquétipo da morte nos quadrinhos. O período coincide com a maior crise editorial registrada no mercado de HQs dos EUA. Portanto, não é difícil entender o pessimismo desta época. Mas como toda crise, esta também se desdobrou em algo novo. Uma coragem para matar os próprios seus heróis, cujas raízes brotaram ainda no fim da década de 1970.

E por morte refiro-me não a estratégias publicitárias as quais o herói sucumbe nas mãos de um super vilão só para ser ressuscitado em seguida, auxiliado por *deus ex machina* qualquer. A morte do herói a qual me refiro é aquela com um sentido mais próximo ao da aniquilação. Do mesmo modo que

³⁴ Ideologia conservadora e baseada no consumo, estimulada pelo governo dos Estados Unidos e pela publicidade, no contexto da pujança econômica do país após a 2ª guerra.

³⁵ Canção *Amor*, dos *Secos e Molhados*, de autoria de João Ricardo e João Apolinário. A citação desta música em específico tem caráter aleatório entre as músicas do grupo, inserida apenas como ilustração.

Morpheus não pode carregar sempre tudo o que queira entre aqui e o *Sonhar*³⁶, o sentido da morte do herói nesta fase é um valor em si mesmo. Um significado articulado, portanto, sobre o próprio paradigma do desequilíbrio. Referendo minha opinião com o pensamento do pioneiro deste segmento, o escritor inglês Alan Moore³⁷. Suas idéias expressam bem o *zeitgeist* da época:

*A maioria das histórias em quadrinhos possui tramas nas quais o único assunto é a luta entre dois ou mais antagonistas. O resultado desse confronto, normalmente envolvendo alguma exibição "deus ex-machina" de algum super-poder, é igualmente a resolução da trama. Além de uma banalidade extremamente vaga e sem graça do tipo "o bem sempre vencerá o mal", não há realmente idéias principais na maioria dos comics (quadrinhos), fora a noção de que o conflito é interessante por si mesmo.*³⁸

Retomando o sentido de morte transitória para o adolescente, esclareço referir-me não a um sentido lúdico ou idealista. Até porque o adolescente é antes de tudo um cínico. Transitoriedade, neste sentido, também não implicaria necessariamente em um estado passageiro. Mas em instituir-se em oposição ao conformismo em relação ao pensamento hegemônico. No contexto da história das Histórias em Quadrinhos de super-heróis e de horror, uma das denominações desta tendência é a de Era do Hidrogênio³⁹. Classificação cujo sentido se dá por perspectiva às antecessoras eras de Ouro, Prata e Bronze, cada qual agregada ao

³⁶ Morpheus, a divindade do sonho, presente em diversos folclores, é um dos ícones centrais do ambiente contemporâneo de Histórias em Quadrinhos (HQs). A versão atual, Sonho, o protagonista do título *Sandman*, do selo Vertigo, divisão adulta da DC Comics, é a que ficou mais famosa. Nela, ele é o soberano do *Sonhar*, domínio dos sonhadores e ao mesmo tempo matéria prima dos sonhos. Em uma das versões anteriores do personagem, nos anos 1970, *Sandman* era um cientista, professor de psicologia, aprisionado no *Sonhar* e cujas incursões até a realidade era limitada a apenas uma hora por vez, já que o aparelho que o levava até a dimensão dos sonhos não podia ser trazido de volta.

³⁷ A biografia de Moore será detalhada mais adiante.

³⁸ Extraído de *Writing for Comics* de Alan Moore. Artigo publicado no periódico especializado *Comics Journal*, Ed. 119-121, em 1988.

³⁹ Outra classificação é *Era Sombria*.

paradigma de sua época. O hidrogênio desta era, clara referência à bomba-H, expressava uma mistura de sarcasmo, indiferença e ceticismo em relação a fim do pesadelo radioativo da guerra-fria.

E bem, se é fácil supor ser o paradigma adolescente destas histórias coincidente com o meu próprio, o motivo de ter me apegado a elas não é assim tão óbvio. O cinismo proeminente deste período culminou na estratificação do mercado de quadrinhos em uma linha editorial específica para adultos. Entre os eventos mais populares que caracterizam esta mudança está a fundação do selo Vertigo⁴⁰, uma subdivisão da estadunidense DC Comics⁴¹. Os personagens evoluíram psicologicamente, e parte deles foi, inclusive, efetivamente reinventada. O crítico e estudioso de HQs A. David Lewis tenta eleger as epítomes do período:

The sociopathy and lethal urge manifested by the grim-and-gritty heroes was just the beginning; our heroes may finally be closing in on their new relationship to transience. Acceptance.

(...)

If there was no better reason to see Hydrogen as the symbol of this age - of 1986 through recent history - then there would only have to be its place as the symbol adopted by Doctor Manhattan⁴² in the Watchmen mini-series. Rather than a meaningless atomic icon, he burns a hydrogen icon into his head, saying that it is “more

⁴⁰ O selo Vertigo foi fundado em 1993 sob a tutela da editora Karen Berger. A idéia foi criar uma subdivisão na DC Comics, de modo a diferenciar os diferentes perfis de histórias publicadas pela editora. A classificação adulta, neste caso, subentende histórias de horror, ou de temáticas variadas, mas nas quais são abordadas questões como sexo, violência, etc.

⁴¹ DC Comic, ou Detective Comics, é uma das mais antigas editoras de HQs dos Estados Unidos, fundada em 1934, com o nome de National Allied Publications.

⁴² Doutor Manhattan é um dos personagens de *Watchmen* (1986), escrita por Alan Moore e arte de Dave Gibbons. O personagem é um super ser cujos poderes resultaram de um acidente em uma experiência científica chefiada por ele, quando ainda um cientista humano. Aniquilado após a experiência, Manhattan reconstruiu a si mesmo em um corpo azul levemente iridiscente, e adquirido domínio total sobre a matéria.

appropriate.” Rorschach⁴³ did not define the era, only its onset; Manhattan foresaw the future. “If I have to have a symbol, it shall be one I respect.”

“Death is the sanction of everything the story-teller can tell,” wrote critic Walter Benjamin. “He has borrowed his authority from death.”⁴⁴

De modo geral, deslocou-se o eixo da ação para o personagem, e isso atraiu um leitor interessado em matizes narrativos mais complexos. Há controvérsias sobre esta interpretação, sobretudo por considerar a literalidade das histórias, a violência e perversões em geral - afinal tratam-se de HQs de horror e ação - como diluição de uma iconografia que se confunde com a própria história das HQs. Neil Gaiman⁴⁵, um dos principais escritores desta tendência relativiza a influência daquilo que ajudou a construir:

Na década de 1980, pela primeira vez, escritores começaram a fazer quadrinhos em que os personagens eram tanto super-heróis quanto análises de sobre super-heróis: Alan Moore foi o primeiro, junto com Frank Miller.

(...)

A ressurreição que atingiu os quadrinhos nesta época aconteceu também na prosa – os primeiros volumes da antologia Wild Cards, editados por George R. R. Martin, resultaram num ótimo trabalho ao evocar a alegria dos super-heróis num contexto de prosa.

⁴³ Rorschach é outro personagem de *Watchmen*, um vigilante sociopata, vestido em um terno e um sobretudo manchados de sujeira, e cobrindo o rosto com uma máscara branca com machas semelhantes ao teste de Rorschach usado em terapias psiquiátricas.

⁴⁴ Trecho extraído do artigo *The Hydrogen Age* (2004), de A. David Lewis, publicado como coluna da página de internet especializada em HQs *Broken Frontier*.

⁴⁵ O inglês Neil Gaiman é escritor de HQs, romances e roteiros. Um dos mais respeitados autores de fantasia e horror da atualidade.

O problema com este interessante revival dos super-heróis na metade dos anos 80 era os elementos errados serem os mais fáceis de roubar. Watchmen e O Cavaleiro das Trevas deram cria a um excesso de quadrinhos ruins: sem humor, cinzentos, violentos e chatos. (...)

Então, após a primeira leva de super-heróis (eles não foram reconstruídos, apenas respeitados... por pouco tempo), liderada por Moore, Miller e Martin, as coisas voltaram, mais ou menos, ao status quo.⁴⁶

Particularmente estas histórias me atraíram porque eu podia acompanhar a potência icônica do suporte, presente em minha trajetória desde a adolescência, em uma conjuntura nova, isto é, em minha própria virada para a vida adulta. Eu não precisava mais do ingênuo senso de responsabilidade do Homem-Aranha. Ou da canalização de um sentimento culpa e de carência emocional em forma de conduta sociopática, tal qual é adotada pelo Batman. E o Super-homem... bem, esse nunca gostei. Achava sem sal, de um bom-mocismo infantilóide e conformista. Um personagem inverossímil em seu bom mocismo. Por outro lado, esta é uma interpretação minha, motivada, muito provavelmente pelo alerta do homúnculo nietzschiano que habita em cada um de nós. De todo modo, este novo tratamento de HQs representava para o jovem adulto, portanto, relacionar-se não mais com mentores, mas com companheiros.

John Constantine, o protagonista do título Hellblazer⁴⁷, o ocultista mais *descolado* de todos os tempos, me aconselha sobre amor, sexo e uma vida digna, tal qual meus melhores amigos, namoradas e familiares. O Monstro do Pântano⁴⁸,

⁴⁶ Trecho extraído da introdução escrita por Neil Gaiman para a HQ *Astro City*, de Kurt Busiek.

⁴⁷ John Constantine, protagonista do título Hellblazer, criado por Alan Moore, é um polêmico e carismático mago inglês. Loiro, alto e magro, teve a aparência física inspirada no cantor Sting. Veste-se sempre de terno, devidamente amarrotado, a gravata esgarçada, e um sobretudo bege. Constantine apareceu pela primeira vez em Monstro do Pântano. Estreou com o título próprio, Hellblazer, entretanto, pelas mãos de Jamie Delano, escritor inglês a quem é creditado o grande sucesso de Constantine.

⁴⁸ O Monstro do Pântano foi criado por Len Wein, para a DC Comics.

espécie de Don Quixote putrefato e coberto de musgo e lama, me acalenta com sua conduta abnegada e sua noção de compaixão. Tais características passaram a conferir ao Monstro, inclusive, o ar de último dos humanistas. Paradoxo proposital, obviamente, mas, acima de tudo, coerente em histórias cuja tônica será a beatitude e, tal qual, representando também uma crítica ao humanismo. Neste sentido, a mudança de eixo no tratamento dos personagens substituiu, por extensão, toda ênfase à ação tradicionalmente empregada nas HQs.

A estilização excessivamente caricata dos personagens é substituída por uma representação mais realista, ou seja, moralmente ambígua. Implica incorporar aspectos do cotidiano do consumidor de HQs à narrativa. Isto é, representações de um contexto suburbano e médio-classista, feitas para um interlocutor deste mesmo contexto. O público de HQs, portanto, da mesma forma que os espectadores de *Sem Destino*, passa a reconhecer a si mesmo. John Constantine, um dos arautos CMYK⁴⁹ de minha geração, divaga e ao mesmo tempo oferece indícios de como sua geração vê o mundo:

É tudo questão de enfrentar seus medos.

*Entre num bosque à noite, eles dizem, e quando você sair...
alguma coisa dentro de você terá mudado.*

Seu caminho pela floresta sombria é cercado pela incerteza.

*Fantasmas imaginários surgem como temores imperceptíveis
nos arbustos... sombras amorfas pairando à sua volta.*

*Talvez veja a luz por lá, ou talvez só pise em uma poça e
encharque seu pé. Apenas uma coisa é certa... se tiver a coragem
para voltar do lugar mais sombrio de todos... talvez você possa
deixar os seus medos para trás.*

⁴⁹ CMYK é abreviatura para o principal sistema de cores usado para impressão. As letras correspondem às cores ciano, magenta, amarelo (yellow) e preto (black).

Deviam estar falando de outro cara quando inventaram essa maldita conversa idiota.

Obviamente, eu e a mãe natureza somos tão compatíveis como o papa e uma revista pornô.

Além do mais, geralmente me encaro melhor depois de doze canecas de cerveja...⁵⁰

Crepúsculo dos Deuses

Entender o sentido de subversão destas histórias implica, no entanto, em tentar compreender o ambiente anteriormente habitado por seus ícones. É possível eleger o fim da década de 1970 e o início de 1980 como marco para o início do canibalismo das HQs sobre seus próprios deuses e heróis. Uma alvorada chuvosa e gestada, sobretudo, no mercado editorial britânico. Na verdade, antes das mudanças observadas nas HQs, ícones de HQs já haviam sido reinterpretados em outros suportes. Ainda no início dos anos 1970, o escritor de ficção científica estadunidense Larry Niven publicava em uma coletânea de contos o ensaio *Homem de aço, Mulher de Klenex*⁵¹. Em forma de sátira, Niven especula a hipotética incompatibilidade sexual entre as frágeis fêmeas humanas e o Super-Homem, um extraterrestre “mais rápido que uma bala”, de força descomunal, etc.

Nos anos setenta, os quadrinhos de super-heróis atravessavam a chamada Era de Bronze dos quadrinhos. Fase cuja principal característica foi a de abordar temas polêmicos nas histórias, relacionados à política, ou comportamento, como o uso de drogas, por exemplo. As HQs recuperavam parte do prestígio perdido diante das regulamentações vigentes até esta época nos Estados Unidos⁵². Neste

⁵⁰ Monólogo interior de John Constantine para a abertura da história *A Natureza da Fera*, com roteiro de Paul Jenkins e traço de Sean Phillips, publicada no Brasil pela Pixel Magazine nº 4, em julho de 2007.

⁵¹ Publicado na coletânea de contos de ficção-científica *All the Myriad Ways* (1971), de Larry Niven.

⁵² O *Comics Code Authority*, instituído em 1954 pelo governo dos EUA, proibiu até o início de 1971 o uso de conteúdo que despertasse nos leitores “emoções vis”, segundo definia. O código foi uma reação à crescente influência das HQs de horror, após o término da II guerra e o consequente declínio dos heróis patrióticos.

sentido, os heróis ianques deixavam para trás um processo de infantilização iniciado nos anos 1950, mesmo persistindo ainda por um bom tempo os excessos moralistas e ideológicos típicos ao contexto estadunidense. Na Inglaterra, por outro lado, a situação era outra. E não é mera suposição contabilizar como parte da gênese de uma mudança profunda nas HQs, portanto, o inconformismo punk correndo nas veias de autores como o então jovem Alan Moore.

É preciso esclarecer, neste momento, sobre a influência destas HQs em meu roteiro ser estritamente da ordem do enredo. Isto é, não tenho qualquer interesse em transportar para o cinema o formalismo das HQs. Até porque foram os escritores de HQs do período os principais responsáveis pelas mudanças no segmento – ou, se não, àqueles autores de quadrinhos que ao mesmo tempo escreviam e desenhavam. Isto implica na incorporação de um sentido de autoria nas HQs. Neste sentido, a biografia de Moore é emblemática. E ele mesmo pondera sobre o papel do escritor para os quadrinhos:

*O motivo pelo qual escrever quadrinhos seja talvez até mesmo mais interessante que desenhá-los é que escrever acaba sendo o estopim de todo o processo. Se o que for pensado antes de escrever for inadequado, o script (enredo) é inadequado.*⁵³

Alan é um dos principais autores de HQs do nosso tempo, considerado por muitos como o principal. A notoriedade adquirida por autores como ele e Neil Gaiman, sobre quem falarei em seguida, pode ser tomada como analogia da evolução do prestígio adquirido pelas HQs nas últimas décadas⁵⁴. Moore e Gaiman são as principais influências de meu roteiro. Portanto, usarei a trajetória de Alan como condutor da apresentação deste panorama. Em seguida passo o bastão às mãos de Niel, para fechar o período. Ao longo de sua carreira, Moore

⁵³ Extraído de um artigo publicado por Alan Moore no periódico Comics Journal, Ed. 119-121, em 1988.

⁵⁴ *Watchmen*, de Alan Moore, foi considerada como uma das cem melhores publicações em língua do século pela revista Time. A lista foi elaborada por Lev Grossman e Richard Lacayo, críticos de literatura da revista, e considera obras escritas desde 1923. A lista inclui clássicos como *O Apanhador no Campo de Centeio*, de J.D Salinger, *1984*, de George Orwell, *O Senhor dos Anéis*, de Tolkien, e autores como Henry Miller, Ernest Hemingway, Vladimir Nabokov e Virginia Woolfe

talhou a própria imagem à semelhança de um artista renascentista. E como tal, ele ostenta origens dignas do artista-herói; foi criança pobre, jovem rebelde e desajustado, e adulto brilhante e polêmico. E hoje, além da consagração nos quadrinhos, se destaca ainda como romancista, músico, filósofo, artista performático e até – ou, especialmente – mago ocultista.

Até os anos 1950, o quadrinho assumidamente sarcástico e crítico seguia o tradicional formato de cartum. Daí para frente, especialmente nos Estados Unidos, o trabalho de alguns artistas começaram a alterar a paisagem. Robert Crumb⁵⁵, pioneiro entre o staff de autores do contexto underground nos Estados Unidos, retratava um contexto semelhante ao dos *beats*, fazendo apologias ao uso de LSD⁵⁶ e à liberação sexual. E também Harvey Pekar⁵⁷, ainda na década de 1960, com quem Crumb colaborava esporadicamente, retratava em *American Splendor* agruras de sua própria biografia, como suburbano amargurado e de perspectivas limitadas. Um dos pontos altos entre as publicações de Pekar foi, inclusive, o período quando ele enfrentou o câncer, em carne e osso e também nos quadrinhos.

Na Europa, por outro lado, desde meados dos anos 1950 a iconografia de super-herói e ficção científica bebia em fontes como a psicanálise, a liberação sexual e o existencialismo do pós-guerra, traçando os primeiros esboços da libertação dos personagens de HQs sobre suas próprias bi-dimensionalidades. *Alô! Valentina*, ícone máximo do sexismo psicodélico de HQs é a própria penicilina dos quadrinhos⁵⁸. O italiano Guido Crepax a criou em 1965 como coadjuvante do

⁵⁵ Cartunista e músico, Crumb é autor de clássicos como *Fritz*, *The Cat*, *Mr. Natural* e inúmeros quadrinhos dedicados principalmente a personagens e a história da música folk, estilo ao qual ele se dedica como músico, e blues, e também sobre o rock dos anos 1960 e 1970.

⁵⁶ Entorpecente. LSD é a sigla para uma palavra em alemão cuja tradução em português é Dietilamida do Ácido Lisérgico.

⁵⁷ A história de Pekar é contada no filme *O Anti-Herói Americano* (2003), dirigido por Shari Springer Berman e Robert Pulcini, com roteiro dos dois, baseado nos quadrinhos escritos pelo próprio Pekar e Joyce Brabner, sua esposa.

⁵⁸ O fármaco foi descoberto por acidente

personagem Neutron, um vigilante com poderes paranormais. A identidade secreta do herói era ocultada por seu alter-ego, Phillip Rembrant, crítico de arte e frequentador da alta sociedade de Milão. A idéia de Crepax era juntar ação ao glamour frívolo de um ambiente fashionista e artístico.

Guido não imaginava, entretanto, que o mundo seria completamente seduzido pela morena lânguida, de pernas longas e olhos verdes. O resultado foi um retrato da emancipação sexual feminina da época, embalada em histórias de mistério e psicodelia e muito sexo. Apesar de uma extensa produção europeia, centrada em HQs cuja temática principal era a ficção científica e o erotismo, a influência de autores como Alan Moore, e os demais ingleses que redefiniram os modelos de quadrinhos de super-heróis e de horror, era mesmo a indústria editorial americana. Crescido na zona operária de Northampton, cidade industrial no interior da Inglaterra, Alan começou escrevendo sobre música para revistas especializadas e publicando a tira *Maxuel – The Magic Cat*, em um jornal local, ainda nos anos 1970.

Mas Moore se firmou mesmo no mercado de HQs escrevendo para a Marvel UK⁵⁹, ainda no fim dos anos 1970. Na empresa, ele criou clássicos como *V de Vendeta*, o retrato de uma Inglaterra distópica governada por um regime fascista e assombrada por um anti-herói terrorista, protagonista da história e cujo principal objetivo é explodir o parlamento. O prestígio crescente permitiu a ele arriscar o primeiro movimento efetivamente autoral: *Marvelman* – título alterado posteriormente para *Miracleman*. O título, uma releitura política e moralmente ácida sobre um grupo de super-heróis dos anos 1950, pode ser considerado como a pedra fundamental da tendência trabalhada em meu roteiro.

As raízes do trabalho de Moore, no entanto, podem ser relacionadas aos trabalhos realizados anteriormente pelos maiores monólitos das HQs estadunidenses. Uma das influências mais curiosas de Alan é Harvey Kurtzman,

⁵⁹ Subsidiária da Marvel Comics no Reino Unido. Ao lado da DC Comics, a Marvel é uma das maiores editoras de HQs dos EUA, e do mundo. Ela foi fundada em 1939, com o nome de Timely Comics.

um dos fundadores da irreverente revista *Mad*. Outras entre suas influências, e, diga-se, de qualquer um que se interesse por HQs de ação e super-heróis, são Jack Kirby e Will Eisner. Kirby, veterano da 2ª guerra, é pai de personagens como *Capitão América* (ao lado de Joe Simon) e patriarca da maior parte de todo o universo Marvel⁶⁰. Já Eisner é uma unanimidade, criador do antológico *The Spirit*, e um dos primeiros a sistematizar o ofício em HQs e a praticar experimentalismos, como metalinguagem, em quadrinhos comerciais ainda nos anos 1940.

Depois da atualização do mito dos super-heróis em *Miracleman*, Moore continuou aperfeiçoando o conceito até conseguir publicar aquela que é a versão definitiva desta idéia: *Watchmen*. Na época, a metade da década de 1980, ele já havia sido trazido pela DC Comics os Estados Unidos, onde promoveu sua primeira pequena revolução no País, ao reformular o Monstro do Pântano. Incorporando questões ambientais e sociais às histórias do Monstro em um momento em que a sociedade começava a debatê-las com mais frequência, Moore transformou um título à beira da falência em um sucesso de vendas e um clássico das HQs.

Confiante na repercussão do trabalho de Moore, a DC Comics “importa” em massa outros europeus. Entre eles, o escocês Grant Morrison, e os ingleses Jamie Delano, e Neil Gaiman e Peter Milligan. A aposta era que as mentes criativas do velho continente teriam *mão boa* para horror, histórias de mistérios e todo tipo de bizarrices. A publicação de *Watchmen*, a mais conhecida obra de Moore, no entanto, torna temporariamente obsoleto tudo o que se sabia sobre grupos de super-heróis. *Watchmen* foi publicada em 1986, o mesmo ano em que Frank Miller⁶¹ lançava outra das pedras fundamentais das HQs adultas, *Cavaleiro das Trevas*. Cada qual ao seu modo, ambas as obras rompiam a linha do cinismo

⁶⁰ Espaço diegético que reúne todas as criações da editora Marvel Comics.

⁶¹ Frank Miller é um dos mais prolíficos e influentes escritores estadunidenses de HQs. Escritor e desenhista, fez parte da revolução dos quadrinhos entre 1980 e 1990. É autor de *Batman - Cavaleiro das Trevas*, *Sin City*, *Ronin*, *300*, entre outros. Em 2005, ele dividiu Robert Rodriguez e Quentin Tarantino a adaptação para o cinema de sua obra *Sin City*. E em 2008 Frank dirigiu *The Spirit*, adaptação do quadrinho homônimo de Will Eisner.

sobre a banda podre do mito do herói, ao destacar-lhe o caráter fascista e as arbitrariedades ideológicas.

Mas se Frank retratava um Batman de meia idade, recolocando o capuz para enfrentar um futuro corrompido por seu próprio legado ético, em *Watchmen* não há inocentes. O pano de fundo de *Watchmen* é um hipotético 1985, quando os Estados Unidos teriam proibido a atividade de vigilantes mascarados, mas são também, ao mesmo tempo, a única nação do mundo a abrigar um herói com super-poderes reais. Com a vantagem, numa só tacada saíam vitoriosos do Vietnã e, com isso, reelegeriam Richard Nixon⁶² até o quinto mandato, e ainda viveriam sob o temor da iminência de um conflito nuclear contra a União Soviética. Para o mercado, *Watchmen* retratava com verossimilhança inédita os indivíduos por trás das máscaras. Por outro lado, este era apenas o estopim da era dentro da era que representou a *invasão britânica* ao mercado de HQs estadunidense.

No pólo das histórias de horror, Neil Gaiman publica em 1989 sua obra prima, *Sandman*, consagrando-se como escritor vivo definitivo quando o assunto é retratar deuses que dividem conjecturas com mortais. Na cronologia das HQs de horror, o gênero havia conhecido seu auge entre os anos 1950 e 1960 nos EUA, e dividia mercado com histórias policiais e de mistérios. Eram os primeiros gêneros de HQs de ação e estavam na base da criação de grandes editoras como a DC Comics. Nos anos 1980, no entanto, elas representavam, com o perdão do trocadilho, um peso morto para o segmento. *Tales From the Crypt*⁶³ e *House of Mystery*⁶⁴, títulos antológicos, quando não estavam cancelados, haviam se transformado em um modelo formulaico, cujo atrativo era uma combinação de muito sangue e outro tanto de erotismo, oferecido da maneira mais intencionalmente gratuita o possível.

⁶² Presidente dos EUA entre 1969 e 1974, renunciou depois do escândalo de espionagem política no conhecido como Watergate.

⁶³ *Tales From the Crypt* foi publicado nos Estados Unidos originalmente entre 1950 e 1955, pela EC Comics.

⁶⁴ *House of Mystery*, publicado originalmente nos Estados Unidos entre 1951 e 1983, pela DC Comics.

A trajetória de Gaiman é para este segmento, portanto, tão emblemática quanto a de Moore o foi para a elevação de nível das HQs em geral. *Sonho*, o personagem central de Sandman, era, à exemplo do Monstro do Pântano, um personagem reaproveitado, mas Gaiman foi tão além em sua releitura, que todo o resto sobre o personagem foi praticamente descartado na nova versão. Nos 72 fascículos devidamente previstos por Neil, *Sonho* tem a aparência semelhante de Robert Smith, vocalista da banda inglesa *The Cure*, só que alto e magro, pálido como mármore, e com duas faíscas azuis no lugar de olhos.

Ele é uma das sete entidades perpétuas da existência, ao lado de sua irmã-gêmea, *Morte*, e dos demais irmãos, *Destino*, *Destruição*, *Desejo*, *Desespero* e *Delírio*. Se Moore foi capaz de retratar o efetivo paradigma da existência de um super ser, Gaiman atualiza mitos incrustados nos alicerces éticos e espirituais das sociedades judaico-cristãs. A lógica de humanização é a mesma dos super-heróis, mas arrisco dizer que, tal como nas religiões greco-romanas, ao expor a mesquinhez e mesmo a indiferença de deidades tão familiares, atualiza-se também a relação do homem com o sentido ancestral destes símbolos – e, por extensão, do homem consigo mesmo.

Marvels

A meu ver, uma maravilha não tem seu sentido em si mesma, mas nas relações geradas por ela. Humberto Eco⁶⁵, por outro lado, conceitua o super-herói como sendo um arquétipo e, como tal, subordinado a um sentido inerte, imutável. A desconstrução de mitos, neste sentido, parece contraditória. Pois ao rebaixar um mito a uma perspectiva mundana, sua própria razão de existência estaria em risco, isto é, a de se comportar um arquétipo. Bem, sou obrigado a discordar desta lógica. Concorde que algumas figuras mereçam, sim, perecer. Mas por sua gratuidade de sentido, e não por um dogmatismo em relação à dependência de um ícone a um determinado arquétipo. Principalmente porque a interpretação de

⁶⁵ Eco explora o mito do Super-Homem em *Apocalípticos e Integrados* (2001).

um arquétipo evolui com o passar do tempo – o que não quer dizer que o arquétipo mude.

E, por outro lado, se um mito se atualiza, isto pode significar a degradação de sua capacidade de espelhar o contexto ao qual está inserido. No sentido oposto, se a essência de mito é reiterada em situações novas, seus significados não se diluem e este mito está vivo, resistindo como um arquétipo. Em minha opinião, o conceito central das HQs cuja tendência venho tentando apresentar é esta propriedade de atualizar os mitos. Seja ao subverter os seus próprios, ou por manipular ícones da religião e da história humana, o que estas HQs basicamente fazem é jogá-los no ambiente contemporâneo e submetê-los à própria capacidade adaptativa. E a maioria deles parece estar se saindo bem na tarefa. Isto é, continuam espelhando o estado de coisas no ambiente contemporâneo.

O mitólogo Joseph Campbell evoca o atual regime de racionalismo e propõe, com isso, uma leitura sobre o ceticismo contemporâneo com relação aos mitos. Para ele, o herói de hoje luta não mais para afastar as trevas ameaçadoras à coletividade, mas para atribuir sentido à autonomia recentemente conquistada pelo próprio homem e pela sociedade.

Evidentemente, este trabalho (do herói) não pode ser realizado negando-se ou descartando-se aquilo que tem sido alcançado pela revolução moderna; pois o problema não é senão o de tornar o mundo espiritualmente significativo – ou de possibilitar aos homens e mulheres que alcancem a maturidade humana por intermédio das condições da vida contemporânea. Na verdade, essas condições são, elas mesmas, aquilo que tornou as antigas fórmulas ineficazes, ilusórias ou mesmo perniciosas.⁶⁶

E sendo HQs de super-heróis, monstros, deuses e etc., as histórias insinuam suas mensagens através do olhar daquele que não sou *eu*, ou seja, da alteridade. A ênfase de seus comentários, portanto, recai sobre as características

⁶⁶ Trecho extraído do epílogo de *O Herói de Mil Faces*, de Joseph Campbell.

ignoradas, negligenciadas, ou mesmo rejeitadas do *si mesmo*. Do ponto de vista da narrativa, são ênfases e nuances cuja apreensão significa introjetar não só o conteúdo, mas o funcionamento da história, cujas mudanças de eixo e incorporação de referências compõem o sentido que as identifica e as individualiza. E isto faz toda a diferença, pois, como já disse anteriormente, reproduzo este conceito central das HQs em meu roteiro. A cineasta argentina Lucrécia Martel⁶⁷ comenta, em uma entrevista que fiz com ela, o principal critério assumido por ela na adaptação de *El Eternauta*⁶⁸ para o cinema:

Qual é o sentido de fazer adaptações de obras literárias ou de histórias em quadrinhos para o cinema, se a única intenção é colocar aquilo em movimento? Não vejo nenhum. Para mim, o único desafio da adaptação é capturar a urgência desta história para a sociedade

Incorporar estas referências em minha própria trajetória como cineasta representa para mim, portanto, afugentar qualquer eventual esqueleto propenso a me acuser de promiscuidade criativa. É preciso considerar meu caminho sobre uma linha bamba neste processo, pois mesmo não sendo uma adaptação, eu de fato copio um conceito que discrimina toda uma tendência. A impressão, portanto, é de estas referências agirem por vezes à revelia, emergindo (quase) constrangedoras à superfície do roteiro. Eu não posso, e nem pretendo remeter diretamente minha história a nenhuma outra. Mas nem por isso, a apropriação destas referências seja menos cara e delicada para mim. E por isso também não poupo esforços em separar na carpintaria cerebral, os sedimentos de plágio emergidos em meio às epifanias criativas.

De qualquer maneira, a reprodução indiscriminada de ícones originados em outras décadas e outros contextos integra o próprio ambiente contemporâneo. Isto tornou complicada a tarefa de diferenciar a cópia da atualização de ícones. Bem,

⁶⁷ Lucrécia Martel é cineasta argentina. Dirigiu e escreveu *La Mujer Sin Cabeza* (2008), *La Niña Santa* (2004) e *La Ciénaga* (2001).

⁶⁸ Lucrécia abandonou o projeto de *El Eternauta* em 2010. *El Eternauta* é uma HQ argentina criada por Héctor Germán Oesterheld, escritor, e Francisco Solano López, traço.

atualizar este conceito em minha história pode ter o mesmo caráter de comentário sobre esta conjuntura de ambiguidade identitária. A originalidade artística, neste sentido, tem dialogado com a ambivalência das identidades no ambiente contemporâneo. Em diferentes medidas, tanto a criação artística quando a elaboração identitária tem girado em torno do impulso generalizado para organizar as dicotomias entre o original e a cópia. O antropólogo Stuart Hall define a elaboração das identidades na contemporaneidade:

*A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, à medida que os sistemas de representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente.*⁶⁹

As irrupções de originalidade em HQs têm ocorrido, sobretudo, em articulações em torno de seu próprio eixo. É possível, inclusive, tomar a tendência das HQs aqui mencionadas como um exemplo rudimentar sobre a ambiguidade existente entre a renovação e a repetição. A Era do Hidrogênio das HQs, por exemplo, ocorreu simultânea a outras Eras. Houve a Era do Ferro, a Era do Cobre, a Era da Ferrugem, a Era do Cromo, cada qual correspondente a um paradigma, e até mesmo Era de Mica – matéria prima do *glitter*, em referência aos brindes e capas metalizadas abundantes no período em questão.

A criatividade da Era do Hidrogênio, entretanto, às vezes resultava de uma simples, mas substancial mudança de ponto de vista. O subtítulo desta parte do texto, *Marvels*⁷⁰, é o título do primeiro título da Editora Marvel, a mesma de *Homem-Aranha*, *X-Man*, *Hulk*, *Homem de Ferro*, entre outros, a apresentar esta mudança de ponto de vista. É uma história simples, com personagens nem tão complexos, mas cujo protagonista não é nenhum dos heróis e sim um homem

⁶⁹ Em, *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*, de Stuart Hall.

⁷⁰ *Marvels*, escrita por Kurt Bussiek e desenhada por Alex Ross, foi publicada em 1994, pela editora Marvel.

comum. É o ponto de vista deste personagem, um policial que passara a vida assistindo os atos extraordinários das maravilhosas figuras mascaradas, o responsável por modificar a paisagem da Nova Iorque. Isto é, vêm a primeiro plano o ambiente e os indivíduos espelhados por seus mitos.

É uma dinâmica cuja subversão dos mitos acontece ao admitir-se a hipótese de sua existência concreta. E, retomando a integridade do ícone, nem por isso estes mitos são aniquilados. Pelo contrário, reaproxima-se de seu mistério original. Há outra bela história da Marvel, sobre o príncipe submarino mestiço, meio humano, meio atlante, *Namor*. Inspirado na obsessão melvilleana⁷¹ pelo desconhecido, em *Namor - As Profundezas*⁷², *Namor* mal aparece, e o enredo é centrado na tripulação de um submarino capitaneado por um cientista obstinado em contestar a existência de *Namor* e da Atlântida. Neste caso, também não é o personagem *Namor* sendo explorado, mas o claustrofóbico imaginário dos marinheiros sobre o que o arquétipo com o qual Namor se relaciona, um mistério dos mares, o implacável protetor da cidade perdida.

Peço licença para cometer uma heresia neste momento, e afirmar que a projeção de meu contexto pessoal sobre estes ícones ajudou-me a compreender melhor algumas abordagens metafísicas e religiosas sobre a realidade. Quer dizer, tenho total consciência sobre a natureza herética destes ícones. Não sou nem esquizofrênico e nem ateu. Nasci em uma família católica e, inclusive, fui levado a diferentes igrejas evangélicas na pré-adolescência. Mas em meu ceticismo, a mensagem bíblica de Cristo é tão verdadeira quando pode ser sua subversão pela arte. Mas para não dar a impressão de crer em deuses submarinos, nem em nada do gênero, chamo novamente atenção sobre o conjunto abrangente de atualizações icônicas da tradição judaico-cristã nestas HQs. E, se ao menos não passei a compreender melhor alguns ícones cristãos

⁷¹ Isto é, inspirada por Herman Melville, escritor de *Moby Dick*.

⁷² *Namor – As Profundezas*, escrita por Peter Milligan e com arte de Esad Ribic, foi publicada no Brasil em 2010 pela Panini Comics.

despudoradamente manipulados em HQs, no mínimo tornei-me menos temeroso em relação a eles.

No arco de histórias mais famoso de *Hellblazer*, o mago *John Constantine* escapa de um câncer terminal ao vender a alma aos três demônios que governam o inferno. O blefe é montado por *Constantine*, ao negociar separadamente com cada demônio separadamente e ao mesmo tempo contar com o fato de os monstros não poderem entrar em conflito por sua alma. E esta guerra infernal, na cosmogonia de *Hellblazer*, arriscaria o tênue equilíbrio de forças entre o inferno e o céu, beneficiando, obviamente, o segundo. C. G. Jung retrata logo na introdução de *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo* a dimensão complexa e virtualmente insondável da experiência com o mito, ao relatar a experiência de um místico que, ao estudar alguns símbolos católicos, passara a estar convicto sobre ter sido conduzido à presença da própria Santíssima Trindade:

Todos os que se aproximavam dele ficavam assustados. Sobre a causa deste horror, ele mesmo costumava dizer que havia visto uma luz penetrante, representando um semblante humano. Ao visualizá-lo temera que seu coração explodisse em estilhaços.

Cometerei outra heresia neste ponto de minha reflexão, e estabelecerei um paralelo entre a visão relatada por Jung e o conjunto de minhas impressões ao compreender a essência do personagem *Dr. Manhattan*, o super-ser de *Watchmen*. Pode parecer leviano comparar uma epifania religiosa a uma experiência mundana, como a leitura de HQs, mas é fato ser possível especular igualmente sobre muitos aspectos do contexto espiritual judaico-cristão. Isto é, a arte nunca cansa de propor hipóteses sobre os principais dogmas religiosos da atualidade, relacionando-os, por exemplo, a evoluções de cultos pagãos, ou mesmo meras superstições, nascidas de visões de clarões e silhuetas no escuro. Portanto, porque não seguir o caminho contrário e especular religiosamente sobre ícones da arte? Enfim, aos fatos da ficção.

Moore apresenta os poderes de *Manhattan* em uma ordem determinada. Em primeiro lugar, é revelado que ele adquiriu poderes absolutos sobre a matéria após um acidente com uma experiência científica. Em outras palavras, *Manhattan* é onipotente. Logo em sua introdução na história, ele é mostrado teletransportando a si mesmo e também a outros personagens. Sob esta condição, ele também é o responsável por levar os EUA à vitória no Vietnã. Na guerra, *Manhattan* literalmente transforma vietcongs em gosma. E supõe-se que se quisesse tê-los transformado em flores ou notas de cem, assim também o faria. Mas uma das expressões mais engenhosas de seu poder é a segunda a ser explorada na narrativa, e é a relação diferenciada dele com o tempo. *Manhattan* percebe diferentes dimensões do tempo, permanecendo simultaneamente no presente, em todo o seu passado, e, inclusive, em uma variedade de versões de seu próprio futuros.

Segundo a definição dada por ele mesmo: “O tempo é simultâneo, uma intrincada estrutura de joalheria a qual os humanos insistem em observar uma face por vez, quando todo o desenho é visível a partir de qualquer faceta”. Consequentemente, *Manhattan* habita em mais de um local ao mesmo tempo. Em dado momento do enredo de *Watchmen*, *Manhattan* aparece multiplicado, em dois corpos idênticos, mantendo relações sexuais com sua companheira. Logo em seguida, após ser repreendido pela parceira, decepcionada com a estratégia sexual de *Manhattan*, um terceiro corpo seu é mostrado, trabalhando no laboratório. Ora, então *Manhattan* é também onipresente. E, por fim, Manhattan seria onisciente, pois o fato de ele ter perceber o tempo como um todo induz a pensar sobre ele ter acesso a tudo o que acontece, aconteceu e que virá a acontecer.

Por fim, como alguns já devem ter suposto, quero chamar atenção para a leitura proposta do Deus cristão por Alan Moore. Uma conclusão mais apressada apontaria para a reprodução de uma conduta nietzschiana por Alan, de aniquilação divina ante a existência de um super-homem. Mas, em minha opinião, trata-se exatamente do contrário. E para explicar minha tese, retomemos as

descrições sobre as habilidades de *Manhatan*, especificamente esta última, sua onisciência. Moore nos mostra o próprio *Manhatan* expressando a própria conclusão sobre a relação de sua onisciência com sua onipresença, ao definir a si mesmo como “um títere que pode ver as cordas”.

Em dado ponto da história, “cansado de ser capturado no emaranhado de suas vidas (dos demais seres humanos)” *Manhattan* deixa o planeta Terra rumo à Marte. Ele não mais considera a si mesmo parte da raça humana. Pouco tempo depois, consciente sobre uma conversa entre ele e sua ex-amante, já prevista em seu futuro, ele a carrega também para Marte. Lá, *Manhattan* tenta movê-la a defender o próprio objetivo, argumentando sobre a destruição do planeta ser uma realidade concreta em um futuro bem próximo. O ponto de vista de *Manhattan* nos induz a interpretar sua habilidade sobre a matéria, portanto, como uma perspectiva na qual a realidade está disposta adiante e também antes dele. Como um encadeamento perfeito de relações de causa e efeito, iniciado no começo dos tempos e desmembrando-se em cada futuro possível – como se todos os *tijolos* fossem visíveis a ele.

E isto parece ser mesmo um dos grandes méritos da história. Pois a beleza do raciocínio do escritor residiria justamente no fato de haver interligado racionalmente as três dimensões divinas sob uma interpretação estritamente racional e humana. No entanto, Moore não conclui a deificação de seu super-homem, como a nos alertar sobre a arrogância humana em querer se libertar de sua condição transitória. Isto é, pois os poderes de *Manhattan* são fruto da ação humana e, portanto, ele nunca poderá deixar de ser e existir como humano. E ele mesmo percebe ter-se enganado sobre sua nova e inumana condição, ao sentir renovada sua identificação com a ex-amante e, por extensão, com o próprio milagre da vida. Isto é, o fato de *Manhattan* mudar de opinião e salvar o planeta representa não só a solução do conflito em *Watchmen*, mas uma confirmação de fé na essência do humano.

Passa-se assim, mais uma vez, ao largo do mito – ainda que tenha tendo sido arranhada sua superfície. Isto é, a luz irresistível e ao mesmo terrível mantém-se misteriosa e insondável. E o arquétipo permanece ileso, íntegro em sua emanção simbólica. Esta integridade do mito a que me refiro dimensiona, em última instância, a medida de preservação para qualquer conteúdo o qual se queira reproduzir na criação artística. Para o processo criativo, implica assumir tal conteúdo como aspecto indissociável do ambiente em que vive, e sobre o qual se queira dizer algo. Uma dependência orgânica, entre aquilo que é dito e o conteúdo pelo qual este posicionamento é expresso. André Parente conceitua como *narratividade* este estado priorístico de coisas envolvido no ato de narrar, ou seja, a própria função motivadora do ato de contar histórias. Encerro o capítulo com a conceituação de Parente sobre a narratividade:

A narrativa é uma função pela qual é criado o que nós contamos e tudo o que é preciso para contá-lo, ou seja, seus componentes: enunciados, imagens, etc. A narrativa não é o resultado de um ato de enunciação: ela não conta sobre personagens e coisas, conta as personagens e as coisas. Os personagens e os acontecimentos da narrativa são contados da mesma forma que os de um quadro são pintados e os de um filme, fotografados. (...) Dito de outro modo, é precisamente porque o destinatário pode aceder, por meio dos enunciados e das imagens, ao acontecimento, ao “representado”, ao movimento de pensamentos na consciência do doador, que este último pode lhe comunicar o que imaginou ou viveu.⁷³

⁷³ André Parente em *Narrativa e modernidade: Os Cinemas não narrativos do pós-guerra*.

Capítulo III

Whiskey in the jar

(Ou, A recompensa do salteador)

Alguns pontos da elaboração de um roteiro fazem o processo “empacar”. Como se o próprio roteiro se rebelasse. E passasse a esboçar um temperamento afeito a exigir justificativas, para cada avanço e desdobramento. Indiferente ao fato de novas ações estarem previstas em etapas anteriores. E se ele cede, permitindo a história se desenrolar, só o faz mediante recompensas cada vez mais substanciais. Por exemplo, se um personagem precisar de uma determinada motivação no presente, novos eventos devem justificá-la no passado. E será bem possível que outras implicações pipoquem no presente da história – como aquele conhecido paradoxo da viagem no tempo, no qual é impossível *consertar* o passado sem *deformar* o presente. Forma e conteúdo, neste estágio do roteiro, convergem cada vez mais em uma unidade mais íntegra.

O roteiro está praticamente pronto. Isto é, no momento quando escrevo estas linhas⁷⁴. Impulsos e intenções tornam-se rostos, personalidades cada vez mais arbitrárias. Por outro lado, pensar na estrutura geral do roteiro implica observá-lo em retrospectiva. Em analisar momentos-chaves. Nos quais escolhas narrativas dependeram de novas abordagens criativas, e se fundamentaram em conceitos da cinematografia. Isto é, pontos nos quais a escrita do roteiro já é um dever de cinematografia: ou “*Realización virtual*”, conforme cogitam Carrière e Bonitzer, em seu *Práctica del Guión Cinematográfico*.⁷⁵ Cada autor experimenta o processo criativo de um jeito diferente. Enquanto alguns vivenciam escritas

⁷⁴ Chamo atenção sobre o fato da escritura desta reflexão não seguir uma ordem cronológica entre os capítulos. Pois no contexto das revisões correções, muito foi alterado, mas preservou-se as menções ao estágio de desenvolvimento do roteiro com implicações diretas sobre o conteúdo da reflexão.

⁷⁵ *Práctica del Guión Cinematográfico* (1991) é a versão traduzida para espanhol de *Exercice du Scénario*, de Jean Claude Carrière e Pascal Bonitzer.

torrenciais, outros precisam digerir idéias, permitindo-se dedicar atividades paralelas até o surgimento de novas epifanias.

Uma vez mais, Carrière e Bonitzer, reiteram sobre a escrita do roteiro não só o óbvio, isto é, de pensar por imagens, mas de “*amar las imágenes*”⁷⁶. Nada mais subjetivo, entretanto. Pessoalmente, lido com diferentes intenções narrativas ao mesmo tempo, e isto exige um período de amadurecimento entre epifania e narrativa. São momentos de carpintaria cerebral, isto é, a parte racional do processo, de vazão da auto-crítica. Estou dizendo o que gostaria de dizer? Ainda quero dizer tal coisa? Ou mesmo, sei o que quero dizer? A autonomia destes processos encorajou-me a usar a música *Whiskey in the Jar*⁷⁷ como título deste capítulo. A idéia foi expressar o sentido de recompensa segundo minhas referências criativas.

Espírito de insubordinação e irreverência observado também na natureza autônoma de uma narrativa. *Whiskey...* é uma manifestação folclórica irlandesa relacionada ao contexto da dominação inglesa do século XVII. A canção enaltece os feitos de um salteador, um anti-herói que assalta e atira com uma pistola contra uma autoridade, e em seguida é traído pela própria amante, acabando encarcerado. Mais que insubordinação e rebeldia frente à injustiça, a música evoca também irreverência. E o anti-herói, a despeito de seu malfadado destino, ostenta sua libertinagem e boemia como a marca de uma resistência indômita. O outro sentido de recompensa é uma alusão às etapas finais da Jornada do Herói, a apoteose antes do fim da história. Conquistado o prêmio, resta ao herói saber se o guardará em uma torre de marfim, ou o entregará à tribo e restituirá o equilíbrio perdido.

⁷⁶ Em *Práctica del Guión Cinematográfico* (1991).

⁷⁷ De autoria desconhecida, *Whiskey in the Jar* foi gravada diversas vezes, sendo as duas últimas versões bastante célebres no contexto do rock, uma delas na década de 1970 pela banda irlandesa Thin Lizzy, e a última em 1998 pela banda Metallica.

Ao fim de minha *jornada*, resta-me reconstituir algumas das operações narrativas do roteiro. Não tenho qualquer intenção de justificar a prática pela a teoria – e a recíproca deve ser verdadeira. No entanto, a reflexão teórica, no contexto do memorial, tem duas aplicações básicas. De um lado, estabelecer alguns vínculos entre epifanias e as convenções cinematográficas. E de outro, oferecer perspectiva para novas especulações sobre diferentes aspectos da história, e mesmo do contexto. Isto é, proponho ao especular teoricamente provocar o leitor que faça o mesmo. Até porque o alcance da auto-reflexão é limitado e, sendo a interlocução pelo leitor um processo livre, isto é de interpretação pela leitura, relativamente autônomo em relação à escrita propriamente. Retomando o roteiro, minha narrativa começa com uma história curta e independente. Uma história dentro da história, como se revelará adiante no enredo.

Entretanto, iniciarei as considerações não pelo critério da cronologia do enredo, mas segundo os pontos mais problemáticos da escrita, isto é, pela cronologia criativa, conforme já trabalhado no primeiro capítulo. Sendo assim, uma das maiores dificuldades, após a conclusão das etapas descritas no primeiro capítulo, foi a criação de uma atmosfera naturalista⁷⁸ para o enredo. Precisei reescrever as duas primeiras sequências da trama principal cerca de cinco vezes até encontrar a atmosfera ideal. A ação deveria parecer cotidiana. Recortes de situações corriqueiras vividas pelos personagens. Um artifício narrativo diretamente relacionado à atualização de mitos nas Histórias em Quadrinhos (HQs) as quais eu me inspirava. O critério para este artifício, óbvio, é a identificação com o leitor, sem perder de vista, no entanto, o fato do naturalismo

⁷⁸ Emprego o termo naturalismo com a mesma conotação de realismo, ou seja, desvinculado de seu sentido estrito como designação de doutrina estética específica. A título de referência, a escola artística naturalista tem como princípio a reprodução fidedigna da natureza. Paralelamente, a doutrina do realismo compreende um real idealizado, imaginado, tal qual o sentido de realidade evoca e, portanto, se posiciona ante o real. O naturalismo, por outro lado, sugere uma criação copiada da natureza. O *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema* define o naturalismo como “*descrição do homem em sociedade no sentido das ciências naturais. (...) é a tônica dada à natureza humana, observada ‘objetivamente’ e em seus detalhes – detalhes frequentemente escabrosos, embaraçosos, e até mesmo obscenos ou miseráveis.*” Ainda, segundo o dicionário, não houve um movimento reivindicativo do naturalismo no cinema.

neste modelo narrativo ser evocado segundo uma conduta de desconstrução. Isto é, trata-se de um *pretense* naturalismo⁷⁹. Implicando num questionamento não só dos estatutos sócio-culturais que sustentam esta representação realista, mas pondo em xeque o papel desta própria representação. Retomando os problemas eminentemente criativos, eu pretendia retratar um contexto tipicamente contemporâneo e urbano, bastante semelhante ao destas HQs.

Inicialmente eu tentava trabalhar com personagens com idades entre 35 e cinquenta anos. Isto porque os protagonistas das HQs, fantásticos ou não, costumam lidar com questões da geração de seus criadores. A relação de contemporaneidade, portanto, com aqueles autores não é a mesma que a minha. Uma análise óbvia, mas obliterada, no entanto, pela força dos signos inerentes a minhas referencias criativas. Cujas dificuldade de ser percebida ilustra bem o processo de real apropriação por um autor de suas próprias referencias, de modo a serem compreendidos de forma crítica e, assim, reinterpretados. Kitty, portanto, não deveria ser uma mulher de quarenta e poucos anos, às voltas com um marido da mesma idade. Ela deveria ter a minha idade – cerca de trinta anos – e ambições e inseguranças parecidas com as minhas.

Definidos os parâmetros elementares para os perfis dos personagens, a próxima operação rumo ao naturalismo soou intuitiva. Ou melhor, foi intuitivamente pinçada entre as convenções narrativas do cinema. Eu precisava de um tempo *arrastado*. Isto é, um tempo naturalista, como um elemento narrativo autônomo e

⁷⁹ Esta conduta em relação ao naturalismo está, inclusive, entre os estatutos centrais da narrativa pós-modernista, segundo Nicol e MacHale. Sobretudo, devido ao fato desta narrativa relacionar-se reportar-se à realidade como uma proposta de diálogo entre ficção e as variadas interpretações sobre a própria realidade. Desta forma, a narrativa pós-moderna diferencia-se ao estabelecer a própria unidade a medida que os elementos de seu conteúdo são apresentados no enredo, *transmutando* os elementos posteriores e sugerindo a maneira como a obra deve ser lida e interpretada. Ela concentra, assim, muito do que se entenderia por *obra aberta*, propondo deliberadamente sentidos construídos com referenciais que não estão no texto, mas incorporados pelo interlocutor. Define Nicol, no Prefácio de *The Cambridge Introduction to Postmodern Fiction*: "(...) the most important features found in postmodern texts are: (1) a self-reflexive acknowledgement of a text's own status as constructed, aesthetic artefact; (2) an implicit (or sometimes explicit) critique of realists approaches both to narrative and to representing a fictional 'world'; a tendency to draw the reader's attention to his or her own process of interpretation as s/he reads the text;"

preponderante para a estrutura geral, e que tende a parecer *dilatado* no âmbito da representação. Doc Comparato é categórico ao classificar como *ilusão* todo artifício narrativo de inscrição do tempo na película. E o tempo real seria a expressão máxima desta natureza ilusionista. Ele chama atenção sobre a sensação da passagem do tempo ser indissociável a uma intenção narrativa.

*Existem, no entanto, algumas exceções (ao emprego das elipses), que poderíamos considerar experiências; como um dos filmes de Hitchcock, Festim Diabólico (1948), segundo a peça teatral de Patrick Hamilton, no qual o tempo dramático coincide com o real e onde a ação dramática decorre durante cento e vinte minutos. Trata-se de uma coincidência, não é uma verdade; porque o **tempo dramático total**, como a soma dos **tempos parciais**, não é um conceito ditado nem pela física, nem pela matemática, mas sim uma resposta sensorial ao que chamamos **ritmo**.*⁸⁰

No filme, este tempo real pode ser sugerido, tanto quanto possível, pela omissão das elipses temporais⁸¹. Este *tempo real* no roteiro, portando, deveria ser reforçado através do principal artifício de passagem de tempo na matéria textual: os diálogos⁸². A primeira sequência do roteiro, apresentada logo em seguida à história paralela que introduz a narrativa, é um longo, prosaico e ininterrupto bate-papo entre Kitty e um amigo. O dialogo neste ponto teve, portanto, uma dupla articulação narrativa. A instauração de um tempo dilatado para este segmento. E, considerando a natureza do diálogo, de troca de amenidades, uma outra dimensão narrativa é evocada simultaneamente: o naturalismo.

⁸⁰ Em *Da Criação ao Roteiro*. Grifos do autor. O comentário entre parênteses é meu.

⁸¹ Burch define bem a elipse temporal condicionando-a a continuidade espacial. “(...) a elipse ou descontinuidade temporal é determinada em relação a uma virtual continuidade espacial, esboçada com força suficiente para que o espectador possa completá-la mentalmente, o que lhe permite ‘mensurar’ a elipse... (do mesmo modo a *continuidade* temporal é medida a outra continuidade *ininterrupta*, visual ou sonora; (...))” Em *Práxis do Cinema*.

⁸² Doc Comparato, em *Da Criação ao Roteiro*, define esta relação intrínseca entre impressão de tempo transcorrido e diálogo: “(...) o **tempo dramático** de uma cena está intimamente ligado ao **diálogo** e às **indicações** que nele existem. Resumindo, o *tempo dramático parcial*, o *quanto*, constrói-se, de um ponto de vista formal, através do diálogo.” Grifos do autor.

Michel Chion, autor de *Roteiro para Cinema*, pondera sobre não existirem diálogos bons e nem ruins. O critério é serem adequados à situação representada. Chion transcreve uma nota de trabalho de Kenji Mizoguchi ao roteirista Yoshikata Yoda: *“No seu diálogo só há troca de palavras, perguntas e respostas. Você não poderia encontrar expressões, ou réplicas negativas?”*⁸³ E Chion conclui: *“(...) o bom diálogo pode ser uma troca de frases banalíssimas (“Tem café? Que dia lindo!”) que a situação carregará de sentido, emoções e subentendidos.”* Minha interpretação disto é tomar o diálogo como o vínculo mais estreito o possível da singularidade do personagem. Meus diálogos têm como critério central a trivialidade. Pendendo mais, então, ao subtexto, e mesmo às redundâncias e tempos mortos. Elementos relacionados, a meu ver, aos códigos que compõem a sensação de experimentarmos a faceta cotidiana da realidade.

Em outro trecho do manual de Chion, ele comenta: *“As pessoas de carne e osso falam por acidente, tropeçam naquilo que dizem, hesitam com as palavras e denunciam a si mesmas através do que dizem, e também do que não dizem.”* O jornalista, crítico e escritor Peter Biskind, em *Como A Geração Sexo-Drogas-e-Rock’n’Roll Salvou Hollywood* reproduz o elogio de um produtor ao roteirista e consultor de roteiros Robert Towne⁸⁴:

“Havia sempre alguma coisa que mexia com nossa sensibilidade, que tornava a leitura algo mais do que a simples percepção da história,

⁸³ A nota muito provavelmente deve ter sido escrita no contexto da realização do filme *O Intendente Sansho* (1955). Dirigido por Kenji Mizoguchi. Roteiro de Yoshikata Yoda e Yahiro Fuji. Baseado no romance homônimo de Ogai Mori. A suspeita é despertada pelo fato de Chion reproduzir a nota e também dedicar um considerável trecho do livro a analisar o roteiro de *Sansho Dayu*, reproduzido, por sua vez, na íntegra.

⁸⁴ Robert Towne roteirista e consultor da chamada Nova Hollywood, período que compreende a virada criativa do cinema estadunidense entre as décadas de 1969 e 1980, e que teve como expoentes os diretores Francis Ford Coppola, Jorge Lucas, Martin Scorsese, Steven Spielberg, Peter Bobdanovich, Robert Altman, Roman Polanski, entre outros. Towne recebeu o Oscar de melhor roteiro por *Chinatown* (1974), dirigido por Roman Polanski. Como consultor trabalhou em sucessos como *Bonnie e Clyde* (1967), dirigido por Arthur Penn, roteiro de Robert Benton e David Newman e *O Poderoso Chefão* (1972), dirigido por Coppola, roteiro de Coppola e Mario Puzo, escritor do romance homônimo em que o filme é baseado.

dando a impressão de que algo acidental e verdadeiro na vida de um ser humano tinha acontecido naquela pagina”.

Este descontrolo, ou autonomia cedida aos acontecimentos e aos personagens contribui para uma representação realista - ou no mínimo dotada de verossimilhança. A filmografia da argentina Lucrécia Martel ilustra com imensa precisão este poder dos diálogos em construir atmosferas. No caso dela, trata-se de realismo pungente, ao ponto do constrangimento – ao ponto do hiper-realismo⁸⁵. Lucrécia mescla diferentes vozes em um mesmo personagem, a lhes escaparem como atos falhos, expondo-lhes facetas que surgem a revelia, como reminiscências de opiniões, condutas, visões de mundo, enfim, alheias às personalidades individuais, e incorporadas em cada um por força do hábito. Estas vozes que emanam dos personagens de Martel são definidas por ela mesma como atributo inerente ao processo de verbalização, que pode ser encarado, desse modo, como última fronteira do *ser*. Lucrécia assim define a fala:

*Na conversa, a pessoa que fala se dissolve. Como algo que vai se modificando enquanto fala. Fui me dando conta disto enquanto trabalhava, nos filmes. A fala é uma coisa muito rica, uma propriedade que não se pode ser tomada, nem diminuída. No atual estado de coisas da sociedade é uma das poucas coisas que nos resta. Algo que está fora do sistema. É o que permite a existência daqueles momentos em que a particularidade do indivíduo brilha.*⁸⁶

E quanto maior a estratificação narrativa, implica ao roteirista lidar com uma vinculação cada vez mais orgânica entre personagem e situação. Uma representação que passa a sugerir não ações realizadas por personagens, mas eventos fortuitos nas vidas de indivíduos singulares. Hitchcock admite em entrevista à Truffaut:

⁸⁵ O hiper-realismo, ou foto-realismo na pintura designa uma doutrina originada, sobretudo, na Califórnia (EUA), no final da década de 1960. Conceitualmente, designa a expressão pictórica que pretende atingir uma clareza objetiva da imagem semelhante à fotografia.

⁸⁶ Trecho de entrevista exclusiva de Lucrécia Martel concedida a mim durante a Festa Internacional de Literatura de Paraty (Flip), edição de 2008.

“Tento corrigir a grande fraqueza de meu trabalho, que reside na pouca consistência dos personagens dentro do suspense. (...) Isso me é muito difícil, porque quando trabalho com personagens fortes, eles me levam para onde querem ir. Então, sou como a velhinha que os jovens escoteiros querem forçar a atravessar a rua: não quero obedecer.”⁸⁷

Acho interessante abrir um parêntese neste ponto, sobre a complexidade com a qual a imagem cinematográfica evoca sensações e sugere significados. Isto é, só nesta primeira sequência, sem a intervenção de indicações de direção, como movimentos de câmera e enquadramento, há três sentidos distintos expressados pela imagem: um tempo dilatado; uma abordagem naturalista; e dados do perfil dos personagens. O roteirista, portanto, deve manter no horizonte esta complexidade da imagem. André Parente define esta característica da imagem cinematográfica como modulação⁸⁸ da realidade. Os fundamentos da conceituação de Parente são filosoficamente complexos. Com um mínimo de licenciosidade, no entanto, seu sentido pode ser integrado ao repertório prático.

David Bordwell, por exemplo, emprega o conceito de modulação das ações e dos objetos através da imagem cinematográfica em sua análise sobre

⁸⁷ Em *Hitchcock/Truffaut: Entrevistas*. De Françoise Truffaut.

⁸⁸ Em *Narrativa e Modernidade*, André Parente se escora no conceito de imagem-movimento de Gilles Deleuze e define o sentido da imagem cinematográfica: “Segundo Deleuze, a imagem cinematográfica, a imagem-movimento, é a própria coisa (Bergson), a modulação do objeto.” A reflexão de Parente pretende desvincular de análise fílmica de convenções linguísticas desenvolvidas, sobretudo, por Christian Metz. Não pretendo problematizar estas questões, mas a noção de modulação de sentidos pela imagem cinematográfica parece-me bastante útil em termos criativos. De qualquer maneira, julgo interessante acrescentar um trecho complementar do pensamento de Parente, para quem o cinema seria melhor analisado em termos semióticos: “Se o cinema é uma língua escrita da realidade, é porque ele apresenta uma dupla articulação semiótica e não linguística, pela qual apresenta a realidade por meio da realidade, seus objetos formas e atos. A dupla articulação cinematográfica é determinada independentemente de qualquer sistema ou unidade linguística, pois trata-se da dupla articulação imagética, no sentido em que o plano tem dois pólos: ele é determinado como unidade (monema) pela montagem, conforme exprime a integração de um todo que se diferencia continuamente entre objetos (= cinemas) ou unidades que o compõem. São dois processos ou eixos que determinam a constituição da imagem movimento (o plano), tal como definida por Deleuze. Por um lado, a imagem-movimento se faz realidade conforme seu movimento exprime uma mudança ou um devir de um todo (processo de integração), o qual se distribui e se diferencia continuamente entre os objetos e os atos que constituem a imagem (processo de diferenciação). Dito de outra maneira, os objetos e os atos da realidade são unidades da imagem-movimento, pois esta se torna uma realidade que “fala” por meio de seus objetos.”

encenação e estilo⁸⁹. A conotação do conceito para Bordwell é mais objetiva, se comparada a de Parente, e ele a emprega para pensar as variações tonais na filmografia de Kenji Mizogushi⁹⁰.

Mizogushi busca tocar o público em vários registros ao mesmo tempo, ainda que suas imagens se apresentem, quase arrogantemente, indiferentes às preferências do espectador. A encenação narra, mas geralmente tece uma trama plena de opacidades e ambiguidades. Contém ressonâncias decorativas, mas com uma sutileza que requer do espectador atenção para cada detalhe do quadro.

(...)

O adeus de um amante ou a confissão de uma mulher, quando apresentados sem rodeios, podem jogar com movimentos mínimos de posição, olhar ou sombra. Basta se apropriar de uma situação dramática básica e perscrutar as nuances pictóricas que outros cineastas não têm. “Uma arte da modulação”, como diz Jacques Rivette, e Philippe Demonsablon acrescenta um retoque: “Ele emite uma nota tão pura que a mais leve variação se torna expressiva”

Encurralado

O núcleo da segunda sequência é uma discussão entre Wander, o marido de Kitty, e Christian, o amigo dela da primeira sequência. Na discussão, Wander subjugaria Christian manipulando-o de uma forma atípica, como se previsse suas respostas. A segunda sequência, portanto, se aproveitaria do naturalismo de redundâncias da primeira para introduzir no enredo a polaridade entre o natural e

⁸⁹ Em *Figuras Traçadas na Luz*, David Bordwell desenvolve o tema das relações entre direção e estilo cinematográficos e o conceito de encenação, ou *mise-en-scène*. A encenação, segundo ele, compreenderia o conjunto de ações que resultam na orquestração de todos os parâmetros cinematográficos, como composição do quadro, enquadramento, iluminação, movimento de câmera, atuação, diálogos, efeitos de foco, etc., e cujo resultado é a representação do que está em cena.

⁹⁰ Kenji Mizogushi, um dos mais importantes diretores do Japão, teve bastante repercussão nos anos 1950, quando ganhou o prêmio máximo do Festival de Veneza por três anos consecutivos, com *Oharu, a Vida de uma Cortesã* (1952), *Contos da Lua Vaga Depois da Chuva* (1953) e *O Intendente Sansho* (1954).

o anti-natural. Representar a fantasia, entretanto, exige parcimônia com as licenças fantásticas. E lidar com personagens cujo perfil é parecido com o meu próprio, contribuiu para manter um vínculo de coerência entre a fantasia e a realidade na história. No roteiro, muito da visão de mundo de meus personagens é personificados em entidades míticas. Esta atualização do mito em meu roteiro, no entanto, é feita de modo a expressar sentimentos específicos de minha geração.

Neste sentido, houve uma imagem que me ajudou a identificar alguns destes sentimentos. Uma vista do céu, de relance, entre os corredores do apartamento de minha namorada. Uma faixa de céu mormacento, de setembro ou outubro, entre o muro e as paredes da construção de dois andares, de paredes lisas e sem enfeites. Uma imagem aproveitada em uma sequência do roteiro. Na qual Wander tenta escapar da manipulação de seu mentor, o pai de Kitty, e acaba encurralado em um ambiente semelhante. A imagem que traduzia a melancolia vivida por mim num determinado período do trabalho. Na época, minha namorada fora obrigada a se mudar de um apartamento confortável para uma kitnet quente e escura, em um edifício com espaços gananciosamente aproveitados. Além disso, meu estado de espírito era dominado por uma sensação de desgaste e cansaço, afetado basicamente pela rotina de atividades solitárias do mestrado, pouco tempo disponível para o lazer, falta de dinheiro, etc.

Mas se aquela imagem evocava desamparo, implicava também intensas representações de matizes singulares do cotidiano. Quantos garotos da cidade já não haveriam visto um céu como aquele? Quanta melancolia, ceticismo e cinismo já haveriam sido inspirados por nuvens quentes avistadas entre vãos de concreto manchado? Para a escrita do roteiro, pensar na amplitude das sensações evocadas por uma imagem coincide com o ato de pensar esta imagem em suas diferentes modulações. Tendo em vista as articulações espaço-temporais do filme⁹¹, o roteirista deve investir, portanto, nas sensações provocadas pelas

⁹¹ Noel Burch, em *Praxis do Cinema* (1969) define a articulação espaço-temporal do filme: “Do ponto de vista formal, um filme é uma sucessão de pedaços de tempo e pedaços de espaço. A decupagem é então a resultante, a convergência de um corte no espaço (ou melhor, de uma sequência de cortes), executado no

imagens, de modo a reproduzi-las até onde é possível com as correlatas convenções da imagem em movimento. Em *Práctica del Guión Cinematográfico*, Carrière e Bonitzer reproduzem ponderações do poeta, escritor, roteirista Tonino Guerra⁹².

“Cuando pretendo hacer um guión, intento encontrar imágenes poéticas. No hay nada novelado, nunca me ha gustado eso. (...) Si sugiero al pintor Morandi que haga Las Botellas, le he dado el tema, es un acto de valor mínimo porque él puede pintarlas de manera abstracta o puede darles una calidad del todo suya y que las haga entrar en el cubismo, la metafísica, etc. Pero su yo digo a Morandi: ‘Sugiero el tema de las botellas, pero deben ser cuatro reunidas en el centro del cuadro y no distribuidas por toda la superficie, de manera que haya um espacio alrededor’, esto es la estrutura dela cuadro. Pues de este modo le he sugerido un elemento más, que forma parte del estilo, porque él me demuestra, con estas cuatro botellas en el centro, una espiece de miedo, la idea de que están unidas, estrechamente, en medio de este espacio.”

Neste sentido, retomo a consideração de Carrière e Bonitzer sobre o roteiro ser a realização virtual de um filme. A intensidade estética daquela imagem, especialmente seu amargor, traduzia algumas intenções latentes para o personagem de Wander. O personagem teve, inclusive, muitas versões até ser finalmente delimitado segundo sentidos que se impregnaram a ele com aquela imagem. Wander começou como um machista estereotipado, idealista e trágico nos primeiros impulsos narrativos, conforme consta nas primeiras *story lines* apresentadas no primeiro capítulo. Seu amadurecimento, ou melhor, do imaginário que o converteu em personagem, tornou-o cético e relativamente apático. Alguém que assiste seu idealismo naufragar em covardia. No roteiro, ele é mostrado em

momento da filmagem, e de uma decupagem no tempo, entrevista em parte na filmagem, mas arrematada apenas na montagem. É através desta noção dialética que se pode definir (e, portanto, analisar) a feitura própria de um filme, seu resultado essencial.”

⁹² Guerra passa a atuar, entre outros trabalhos, como colaborador frequente de Antonioni a partir de *A Aventura* (1959).

sua infância no interior do país. Uma ilha de proteção sustentada por duas mulheres, sua mãe e sua avó.

No primeira incorporação dos sentidos daquele céu nublado à personalidade de Wander, isto é, a narrativa da imagem em um micro-enredo protagonizado por Wander, ele é um adolescente suburbano. Típico produto do meio na megalópole. Trata-se de um ensaio para um trecho do roteiro, no qual desenvolvo o personagem jogando-o em uma determinada situação. Nela, ele caminha a esmo pelo centro da cidade. No interior de uma galeria – inspirada em minhas memórias sobre o Shopping Grandes Galerias, vulgo Galeria do Rock, no “centrão” de São Paulo –, Wander encontra-se com um amigo, divide com ele um maço de cigarros, e em seguida Wander sobe até o que seria o teto do local. De lá, não propriamente o teto da Galeria do Rock, mas uma versão dele, onde haveria um corredor limitado por uma parede em um dos lados, e o verso de uma grande estrutura de identificação comercial. Neste espaço, semelhante ao da kitnet de minha namorada, Wander vislumbraria a limitada faixa de céu acinzentado.

La Mujer Sin Cabeza

Outra entre as filmografias que me influenciaram bastante no período de escrita do roteiro foi a da argentina Lucrecia Martel. O cinema dela é hiper-realista, como disse há pouco. A primeira vez que assisti a um filme dela, *La Mujer Sin Cabeza*⁹³, a dúvida foi se deveria sentir-me sensibilizado, ou constrangido por aqueles personagens. Ela não os poupa. Toda condescendência, concessão, tolerância, etc., são postos à luz do egoísmo, mesquinhez e hipocrisia que não raro sustentam o conservadorismo típico da classe média. É impossível, portanto, sair ileso a esta denúncia *pornográfica* sobre a banda podre de uma identidade social da qual se faz parte. E se minha visão de mundo é afeta, a maneira de

⁹³ *La Mujer Sin Cabeza* (2008), escrito e dirigido por Lucrécia Martel.

contar histórias segue sendo reconfigurada. Em meu roteiro não há pretensão de atingir a sutileza hiper-realista de Martel. Mas ao investir em diálogos realistas, tento igualmente escalar as defesas erguidas entre os indivíduos, e suas próprias condições humanas, e a fantasia social que vestimos para a celebração dos cotidianos.

Sobretudo, por tratar-se de uma fantasia, a natureza mimética e o consequente sentido hiperbólico⁹⁴ do hiper-realismo é aproveitado como um pretexto na agenda de desconstrução de minha história. Isto é, a obliteração da condição humana é operada por sua própria representação, pelo realce farsesco incorporado a toda paleta de vícios e virtudes que, paradoxalmente, humaniza os personagens. Em outro extremo, proponho também uma leitura do hiper-realismo como narrativa indiferente à causalidade. Ao presunçosamente mimetizar a realidade, o hiper-realismo adere melhor às micro-conjunturas e suas circunstâncias fortuitas (micro-narrativas). Aproximando-se, mais uma vez paradoxalmente, da natureza expressa pela *superfície das coisas*, o hiper-realismo tende então a abolir a dicotomia entre causalidade e casualidade. Eventos cujas genealogias são alcançáveis somente virtualmente para os personagens/indivíduos que os experimenta.

Em minha história tento expressar estes sentidos a partir de um recorte sobre minha própria geração. E tento fazê-los emanar especialmente através da protagonista, Kitty. Petulância, cinismo, despretensão, ironia, etc., características classificadas por mim como *adolescentes* no capítulo anterior, são os principais traços da imaturidade tardia de Kitty. Características que simultaneamente convocam uma conjuntura urbana e, não raro, boêmia e também de ócio. Ambientes espontaneamente libertários, permissivos tanto com uso de drogas, por exemplo, como com o consumismo de massa. O céu cinza narrado há pouco,

⁹⁴ Em, Enciclopédia Itaú Cultural - Artes Visuais, pondera-se sobre o hiper-realismo: *O pintor trabalha tendo como primeiro registro os movimentos congelados pela câmera, num instante preciso. Se o modelo vivo - pessoa ou cena - sofre permanentemente as interferências do ambiente e está, portanto, sempre em movimento, a imagem registrada pela máquina encontra-se cristalizada, imune a qualquer efeito externo imediato, o que dá a ela um tom de irrealidade.*

portanto, inicialmente idealizada para Wander, acaba sendo protagonizado por Kitty na versão final do roteiro. E essa nova versão nem mesmo se passa na megalópole, mas no teto de um comércio no interior do Brasil. Vivida por Kitty, no entanto, seu sentido de desamparo é aderido de urbanidade, não importa onde esteja se passando. No início de meu roteiro, caracterizo Kitty como *hype*, *tribo urbana* definida no roteiro como:

*Tendência de moda e comportamento urbanos e alternativos. Manifesta a identidade de nichos sociais influenciados pela cultura pop e ícones do consumo e do imediatismo, como a internet. Tem uma ligação forte com o cenário da música independente e do estilo de vida de seus adeptos. O indivíduo hypado é ao mesmo tempo irreverente e crítico em relação à indústria cultural, atualizando alguns ícones tradicionais, principalmente os das décadas 1980 e 1990, por considerá-los mais espontâneos e autênticos.*⁹⁵

Despejar conteúdos polêmicos em um ambiente hiper-naturalista permite, ainda que hipoteticamente, abordá-los sem problematizá-los moralmente - ao menos não necessariamente, sendo a natureza, por princípio, amoral. Em meu roteiro, tento abordar de forma amoral algumas condutas consideradas auto-destrutivas, como o consumo de álcool e drogas, o sexo casual, etc. Menos pela contestação em si de determinados apriorismos politicamente corretos, mas antes como elemento indissociável à história. No entanto, não é possível ignorar as implicações políticas de tal conduta, sobretudo se considerar-se a tendência por um autor em reproduzir *polêmicas* pinçadas no repertório das próprias referências. A filmografia de Antonioni, por exemplo, já me foi classificada por figura intelectual e artisticamente proeminente como “ideologicamente catastrófica”. Não há dúvidas sobre a narrativa antonioniana debruçar-se sobre o individualismo, o pragmatismo exacerbado, o ceticismo, o niilismo, etc.

Basta no entanto girar a cabeça para ambos os lados, e notar que a condição para a presença ou não na paisagem pós-moderna de uma determinada

⁹⁵ Extraído do roteiro *Alô! Kitty*.

informação, ou produto cultural de consumo de massa, e mesmo uma obra de arte, seria a absoluta falta de critério, não fosse a disposição generalizada para o consumismo. Ou seja, nosso *zeitgeist* parece ser mesmo arbitrado por esta auto-referencialidade dos conteúdos, legitimização em si mesmo, bastando haver quem os consuma – e a inserção no mercado de um conteúdo cultural parece igualmente não ser definida por regras mercadológicas estritas, pesando também a ação das circunstâncias para levar-se isto a efeito –, enfim, uma tendência de acomodações anacrônicas⁹⁶. Isto é, na qual a repetição do discurso hegemônico por lideranças as mais diversas e as inabaláveis análises e especulações financeiras, por exemplo, *emprestam* repertórios de valores a serem apropriados pelas igualmente inabaláveis listas de *best sellers*, e mesmo a serem aderidos a personagens de *reality shows* (heróis), por exemplo. E no outro extremo, não mais competindo, mas convivendo em um panorama de referências oferecidas em atacado, a filosofia ascética tenta pôr em evidência as relações de poder subjacentes à própria linguagem⁹⁷.

⁹⁶ David Harvey, em a *Condição Pós-Moderna* (1989), amparado em outros autores, elege esta convivência entre pólos de referenciais distintos como a tônica do pós-modernismo: “*Daniel Bell (1978, 20), por exemplo, descreve o pós-modernismo como a exaustão do modernismo através da institucionalização dos impulsos criativos e rebeldes por aquilo que chama de 'a massa cultural' (os milhões de pessoas que trabalham nos meios de comunicação, no cinema, no teatro, nas universidades, nas editoras, nas indústrias de propaganda e comunicações etc. e que processam e influenciam a recepção de produtos culturais sérios, e produzem os materiais populares para o público de cultura de massas mais amplo). A degeneração da autoridade intelectual sobre o gosto cultural nos anos 60 e a sua substituição pela pop arte, pela cultura pop, pela moda efêmera e pelo gosto da massa são vistas como um sinal do hedonismo inconsciente do consumismo capitalista.*”

Iain Chambers (1986; 1987) interpreta um processo semelhante de maneira bem distinta. A juventude da classe operária da Inglaterra teve dinheiro suficiente durante a expansão do pós-guerra para participar da cultura de consumo capitalista, usando ativamente a moda para construir um sentido de sua própria identidade pública, e até definindo suas próprias formas de pop arte, diante de uma indústria da moda que buscava impor o gosto através da pressão da publicidade e da mídia. A consequente democratização do gosto numa variedade de subculturas (do 'macho' das cidades aos campi universitários) é interpretada como o desfecho de uma batalha vital que fortaleceu os direitos de formação da própria identidade até dos relativamente desprivilegiados, diante de um comercialismo poderosamente organizado.”

⁹⁷ O mesmo David Harvey aponta também na obra supracitada esta premissa sobre a formatação arbitrária da linguagem: “(...) encontramos autores como Foucault e Lyotard atacando explicitamente qualquer noção de que possa haver uma metalinguagem, uma metanarrativa ou uma metateoria mediante as quais todas as coisas possam ser conectadas ou representadas. As verdades eternas e universais, se é que existem, não

Fruir esta multi-referencialidade, portanto, parece ser o pólo complementar do atual estado de coisas. A leitura e, portanto, a atribuição de um caráter ativo para o interlocutor, não pode ficar fora da equação⁹⁸. A filmografia antonioniana parece confirmar isso. Ora, são situações dadas em primeira instância pela realidade, sendo o papel da ficção, portanto, alçá-la à condição de metáfora e, assim, delegar ao interlocutor que lhes empregue novos sentidos. E para o roteirista, então, exige-se tentar identificar esta dinâmica de produção de sentidos, para não ser pego de surpresa por contradições à conduta política a qual se pretendeu inscrever. Neste sentido, parece-me não haver maior ato subversivo que o retrato das pulsões individuais e da indiferença humana. Em meu roteiro, desde as fases iniciais, a história mostrava-se prolixa, defeito detectável nas primeiras *story lines*. Ao injetar nuances de hiper realismo na narrativa, entretanto, tento fazer deste *defeito* um sentido para a história.

Em boa medida, implica em tratar as relações de causa e efeito como associações idealizadas - ainda que tais relações resistam existindo em um nível inacessível à perspectiva humana. A idéia é sugerir um caráter tendencioso para o que sendo mostrado. Resumidamente, minha história é a jornada de uma mulher morta, buscando em seu passado respostas sobre o mistério de sua morte. É uma história em retrospectiva, portanto. Uma visão tendenciosa deste passado, portanto, refratada não só pela memória, mas por uma idéia que se faz da morte. Um trauma, por assim dizer, causado pelo choque entre um sentido absoluto e uma realidade afeita a relativismos. Para a qual mesmo a morte é *denunciada*, por

podem ser especificadas. Condenando as metanarrativas (amplos esquemas interpretativos como os produzidos por Marx ou Freud) como 'totalizantes', eles insistem na pluralidade de formações de 'poder-discurso' (Foucault) ou de 'jogos de linguagem' (Lyotard). Lyotard, com efeito, define o pós-moderno simplesmente como 'incrédulidade diante das metanarrativas'.

⁹⁸ Bran Nicol, em *The Cambridge Introduction to Postmodern Fiction* (2009), elege como condição da literatura pós-moderna esta conduta ativa a ser assumida no exercício da leitura: "(...) *postmodern writing challenges us because it requires its readers to be an active co-author of meaning rather than a passive consumer. More than this, it challenges its readers to interrogate the commonsense and commonplace assumptions about literature which prevail in our culture. (...) To read postmodern fiction is to be invited to ask: what is fiction? What does reading it involve? Why do we read? Why, for that matter, do novelists write? Why do they create innovative, experimental forms rather than just stick to traditional ones?*

assim dizer, em seu maniqueísmo. A mesma morte que, levada a efeito, mantém-se inabalável, indiferente mesmo às mais astutas maquinações do teatro humano. Por isso, minha história não tem antagonista. O único obstáculo a ser superado por Kitty é seu próprio imaginário.

Godzilla

A abertura de meu roteiro retrata um rito de passagem de garoto pré-adolescente, expresso segundo o desafio de superar condições impostas por uma enchente em um ambiente isolado, nos confins do Brasil. No roteiro, é uma história dentro da história, algo do qual se sabe sem, no entanto, ter certeza como se soube. E também uma analogia para situações nas quais a ordem social é suspensa de forma repentina. Crises impostas geralmente por fenômenos drásticos, como desastres naturais, epidemias, colapsos econômicos abrangentes, e mesmo grandes incidentes e acidentes envolvendo a ação humana, como as guerras, contaminações radioativas, etc – e como os ataques de Godzilla⁹⁹. Na história curta, o desafio parece ser compreender como a natureza é indiferente ante o caos que ela mesma institui. Isto é, diante dela, nossa condição é de completo desamparo.

No entanto, o fenômeno natural funciona ainda para o garoto como catalisador de outros traumas, relacionados a questões pessoais não resolvidas. O luto excessivamente prolongado pela morte da mãe, somatizado em uma mudez. E ao mesmo tempo, ele também experimenta as primeiras pulsões da adolescência, manifestadas em uma paixão pela irmã postíça. Na fantasia, no entanto, como qualquer ficção articulada pela alteridade, o desequilíbrio é uma desculpa para evocar-se fantasmas, monstros, deuses vingativos, etc. Quer dizer,

⁹⁹ O monstro japonês apareceu no cinema pela primeira vez em 1954, em um filme que leva seu nome. O filme foi dirigido por Ishirô Honda, e escrito por ele, junto com Shigeru Kayama e Takeo Murata. O abalo nos alicerces sociais representado pelo monstro pode ser interpretado como a relação dos japoneses com os desastres naturais frequentes em seu país, vide a devastação causada pelo terremoto seguido de tsunami em março de 2011.

tomando o exemplo do Godzilla, o que seria mais estimulante do ponto de vista da imaginação desimpedida? A corriqueira queda de braço entre os interesses econômicos e o bem estar da sociedade e do meio ambiente ? Ou conjurar das entranhas da existência um réptil gigante e capaz de aniquilar o mal pela raiz, isto é, arrasando a própria civilização?

Na fantasia de meu enredo, o rompimento do tecido da realidade é feito por deuses e deidades. Na história do garoto, ele se reconcilia com o ambiente hostil sendo auxiliado pela alteridade, manifestada por uma versão mítica de sua mãe, que lhe aparece durante um estado onírico trajando as armas e a armadura de São Jorge. A narrativa sugere, ainda que não exponha, a decapitação do garoto pela própria mãe, metáfora evidente para a transição precoce da puberdade para a vida adulta. Ao despertar na realidade concreta, portanto, o garoto conclui a travessia do rito esfaqueando seu próprio pai, depois que este a violenta. A cena é uma mistura de estereótipos de violência e melodrama. Uma caricatura, admito. Ainda em processo de lapidação, após ser concluído o primeiro tratamento do roteiro. Seu papel, no entanto, de ser uma história dentro da história, já está cristalizado. É o início de meu ataque de Godzilla. Seu prenúncio.

Retomando as considerações sobre o processo criativo, há um lastro bastante objetivo da situação, especificamente sobre o contexto, uma comunidade de oleiros que vive em uma região alagável do Rio Paraná. Tendo como subsistência a fabricação de tijolos, a comunidade é obrigada a mudar-se uma vez por ano, na época da cheia, para um local mais acima da margem do rio. Já o outro extremo da ação, isto é, a personificação da mitologia de São Jorge na figura da mãe do garoto, é uma articulação narrativa emprestada das Histórias em Quadrinhos (HQs). A atualização de mitos, e mesmo ícones os mais diversos, no caso das HQs. Mas ele já havia sido empregado exatamente da forma como o fiz em uma obra em prosa de Neil Gaiman, *Deuses Americanos*¹⁰⁰. O livro relata a batalha entre divindades tradicionais, como representantes de panteões,

¹⁰⁰ *Deuses Americanos* (2002), de Neil Gaiman.

germanos, egípcios, entre outros, e entidades deificadas pela sociedade de consumo de massa, como a televisão e a anorexia, por exemplo.

Emprestá-lo, no entanto, foi um processo semi-consciente. Pois se eu já havia lido *Deuses Americanos*, também havia pesquisado bastante. Sentir-me minimamente à vontade para articular conceitos de folclores, mitologia, sobre o sagrado e o profano, etc., exigiu buscar referências, modestas que fossem, em campos como religião comparada, teoria dos arquétipos, misticismo, tarô, ocultismo, umbanda, folclores brasileiros, etc. E, sobretudo, todo *suor e lágrimas* do processo criativo serviram para calar quaisquer caveiras que, do sótão de minhas referências, pudessem acusar-me de promiscuidade criativa. O próprio Gaiman comenta sobre o contexto de apreensão de conhecimentos diversos, vivenciado durante o processo criativo da ficção:

*A melhor coisa em ser escritor é que você gasta a vida fazendo uma coisa que o resto do mundo pensa ser é um desperdício de tempo. Porque você se interessa por alguma coisa e ensina a si mesmo sobre tudo aquilo. E quando chega a hora de escrever você se esquece de tudo que aprendeu. E geralmente pensa, de onde eu tirei tudo isso? Eu não tenho dúvidas que sei aquilo. Mas como conheço sobre costumes funerários ingleses?*¹⁰¹

Caladas as caveiras, sigamos adiante. Uma observação interessante sobre rompimento do tecido da realidade, inerente à narrativa fantástica, é procurar em quais dimensões da história, especificamente, a quebra reverbera. E, principalmente, o fato de que, mesmo ante os acontecimentos mais *irreais*, esta ruptura aparentemente material, implica também em uma ruptura na dimensão temporal da realidade. Isto é, a historicidade se rompe ante o fantástico, repercutindo o abalo nos estatutos que até então sustentavam esta realidade. Em minha história, quando a mãe do garoto é ressuscitada em uma armadura de São Jorge, não é o sol que não deixa de se pôr e nem a violência se torna menos

¹⁰¹ Trecho de uma entrevista coletiva para a imprensa concedida por Neil Gaiman durante a Festa Internacional de Literatura de Paraty (Flip), edição de 2008, no Estado do Rio de Janeiro.

abominável. Mas cronologia da vida do garoto é cindida. Aquilo que ele era - covarde e infantilizado - deixa de ser. E, mais profundamente, os estatutos que o condicionavam a reagir de uma maneira determinada ante a realidade são anulados, e substituídos por outros. No primeiro capítulo, mencionei a diferenciação entre dois tipos de narrativa descrita por André Parente. Uma das características da verossimilhança do mito, segundo este raciocínio, é o fato de seus acontecimentos serem tomados no curso empírico do tempo.

Todos os modelos verídicos da narrativa colocam o acontecimento como pré-existente à narrativa. Por isso, fala-se de narrativa em termos representação e não de presentificação. Aliás, a narrativa tira seu caráter de verossimilhança do fato de representar “o que foi”.¹⁰²

A relação com a divindade em minha história, no entanto, altera as relações dos personagens com a diegese. É ela, a divindade, portanto, a responsável por instituir um devir subordinado a esta permuta, entre o momento atual e aquele *que foi*. Neste sentido, o mito se inscreve no curso empírico do tempo, ainda que aderido de estatutos diferenciados. Mircea Eliade descreve a relação entre relacionar-se com o divino e o estabelecimento de um espaço sagrado, bem como as implicações de habitar este espaço:

Para o homem religioso, o espaço não é homogêneo: o espaço apresenta roturas, quebras; há porções de espaço qualitativamente diferentes das outras. “Não te aproximes daqui, disse o Senhor a Moisés; tira as sandálias de teus pés, porque o lugar onde te encontras é uma terra santa.” (Êxodo, 3: 5) Há, portanto, um espaço sagrado, e por consequência “forte”, significativo, e há outros espaços não sagrados, e por consequência sem estrutura nem consistência, em suma, amorfos.

(...)

Não se trata de uma especulação teórica, mas de uma experiência religiosa primária, que precede toda a reflexão sobre o

¹⁰² Em, *Narrativa e Modernidade*, de André Parente.

*mundo. É a rotura operada no espaço que permite a constituição do mundo, porque é ela que descobre o “ponto fixo”, o eixo central de toda a orientação futura.*¹⁰³

Em seguida, Mircea acrescenta que também o tempo tem uma dimensão sagrada, complementar ao sentido de coabitar o espaço sagrado. Este tempo, como já foi dito, remete a uma época *que foi*, e cujas referências são reproduzidas no rito religioso. Implica sobre este tempo mítico ser recuperável e, com isso, servir para reintegrar o tempo comum, isto é, histórico, à esfera sagrada do mito:

*Surpreende-nos em primeiro lugar uma diferença essencial entre essas duas qualidades de Tempo: o tempo sagrado é por sua própria natureza reversível, no sentido em que é, propriamente falando, um Tempo mítico primordial tornado presente. Toda festa religiosa, todo Tempo litúrgico, representa a reatualização de um evento sagrado que teve lugar num passado mítico, “nos primórdios”.*¹⁰⁴

A narrativa de meu roteiro representa um tempo fragmentado, em situações (re)vividas por Kitty na busca de respostas para sua morte. Espécies de *flashbacks*, portanto. O sentido destes intervalos de tempo servem, no entanto, não só para reconstituir eventos anteriores à morte, mas também embaralhá-los, como tentativa de diluir a relação de causa e efeito entre os fatos relacionados em sua morte. Isto é, de modo que estes fatos podem, ou não estar relacionados, podendo derivar, segundo a última opção, de uma memória corrompida de Kitty, cujos sentidos misturam aquilo *que foi* com aquilo que ela gostaria que *houvesse sido*. Distancia-se, pois, desta dimensão histórica na narrativa. Burch comenta o clássico *Ano Passado em Marienbad*¹⁰⁵, de Alain Resnais, como o *flashback* pode ser empregado na representação no cinema de não uma, mas diversas realidades temporais possíveis.

¹⁰³ Em, *O Sagrado e o Profano*, de Mircea Eliade.

¹⁰⁴ Em, *O Sagrado e o Profano*, de Mircea Eliade.

¹⁰⁵ *Ano Passado em Marienbad* (1961), dirigido por Alan Resnais e escrito por Alain Robbe-Grillet.

*(...) cada sequência (ou cada plano-sequência) refere-se a uma ou a várias outras sequências num tempo (no sentido gramatical) que pode ser passado, presente ou futuro. Essa dialética de dúvida com diferentes variáveis gera por si só complexas estruturas independentes das estruturas narrativas (variações sobre os temas: a estátua, a mulher na balaustrada) ou de decupagem (organização dos movimentos de câmera, das distâncias focais, das elipses, etc.).*¹⁰⁶

Sugerir uma dubiedade verdadeira na história, no entanto, é uma operação complexa. Significados ambíguos e sentidos contraditórios são pautados muito mais em sugestões, ou encadeamentos de eventos desvinculados de relações puramente causuísticas, isto é, sem serem necessariamente abordados segundo relações precisas de causa e efeito, e, principalmente, que prescindam de conclusão. Pois, como na vida, a maior parte das vezes os eventos que vivemos não oferecem conclusões, cabendo a nós julgá-los de acordo com as conveniências. Intenta-se um processo de ficcionalização efetivo, e possível, portanto, de imersão em uma realidade simulada, para conduzir o interlocutor a deixar a zona de questionamentos da mera verossimilhança, sendo provocado a refletir, em última instância, sobre os parâmetros pessoais empregados na fruição da história. Penso ter conseguido inscrever apenas em parte minha história nesta dimensão da narrativa.

De todo modo, o *jogo* de ambivalências em minha história começa com o despertar na morte por Kitty. Um acontecimento não revelado como tal logo de início, mas que exige, por outro lado, ser realçado de alguma maneira, isolando-o do restante do contexto, de modo a desestabilizar a atmosfera naturalista erguida até então. E algumas operações formais foram elaboradas formais para realçar estes indícios. Há uma sequência de preparação, na qual o estranhamento já começa a ser sugerido, e da qual fazem parte, além de Kitty e Wander, dois personagens novos, uma mulher de uns cinquenta e poucos anos e um homem negro e gordo. A ação se passa toda na varanda de uma casa deteriorada, e cuja

¹⁰⁶ Em *Praxis do Cinema* (1969).

permanência dos personagens ali, por si, soa no mínimo inusitada. Incluo uma indicação de direção na cena, para a mesma ser filmada em plano-sequência e com enquadramento de grande plano-geral, preservando um distanciamento constante em relação aos personagens, de modo a encenar com opacidade¹⁰⁷. A sequência seguinte, da morte propriamente, é igualmente acompanhada de indicações de direção. Nela, ocorre o “despertar” de Kitty no espaço/tempo mítico da morte. A cena mostra Kitty sendo afogada em uma banheira pela mulher da cena anterior.

O trecho é igualmente filmado em plano-sequência, pontuado, entretanto, com um longo e lento distanciamento – ou *zoom out* pela objetiva em relação ao objeto –, revelando toda a cena, seguido de um *zoom in*, retornado ao plano detalhe. Outra indicação é de a cena ser reproduzida ao contrário. Isto é, a morte é narrada de trás para frente, invertendo a cronologia entre *estar vivo* e *estar morto*. Os movimentos e a posição da câmera precisam sugerir circularidade, ainda que de acordo com esta idéia de despertar às avessas. Com o início da jornada de Kitty no *outro lado*. Deste ponto em diante, portanto, toda ação da história é contaminada pela irreabilidade da morte. Sentidos diretamente subordinados à decupagem da situação, segundo um jogo de ênfases e, por vezes, subversões da realidade, tal qual construi minha cena. Carrière e Bonitzer¹⁰⁸ destacam esta dimensão da decupagem, segundo a hipotética descrição de Tonino Guerra das garrafas sobre uma mesa para o pintor Morandi. Tonino, além da que já foi descrita, descreve de outras maneiras a imagem ao

¹⁰⁷ O sentido de opacidade aqui é psicológico, evocado pela encenação. Bordwell, em *Fuguras Traçadas na Luz*, emprega o termo para classificar um tipo de encenação observada no cinema de Kenji Mizoguchi. Sobre uma cena de *Elegia de Osaka* (1936), escrito por Mizogushi, junto a Tadashi Fujiwara, Saburo Okada e Yoshikata Yoda, Bordwell comenta: “*Encenar uma ação à distância psicológica intensificado pela iluminação. (...) os filmes de Mizogushi jogavam, de vez em quando, com zonas de escuridão, e seu diretor de fotografia, Miki Minoru, tinha predileção por silhuetas e por efeitos de chiaroscuro. Dado o clima da trama de Elegia de Osaka, escurecer muitas cenas evoca a vida dúbia de Ayako (a protagonista) e, ao mesmo tempo, deixa certos aspectos para a imaginação.*” É um emprego diferente, portanto, de opacidade no sentido de invisibilidade do dispositivo, em oposição à evidência do dispositivo cinematográfico, ou seja, a apresentação de indícios da feitura do filme como elemento narrativo.

¹⁰⁸ Em *Práctica del Guión Cinematográfico* (1991).

pintor, cada uma com uma grau de detalhamento e ênfase sobre os objetos. Em eles ponderam sobre as imagens de Tonino:

En la primera, hay más insistencia y más tiempo, implicando la duración de una mirada, de un plano más largo que en la segunda. En la tercera, el efecto plástico ha disminuido, se ha aminorado, la notación tiende a hacerse puramente informativa (...). Así, aunque no se presente indicación alguna de tiempo en la de descripción, la duración está inscrita en ella, y su dimensión dramática implícita, así como el ritmo, la velocidad o la lentitud del relato.

A alienista

A diferença básica de minha história em relação ao modelo mitológico de narrativas é ela querer ser mais que um acontecimento situado em um passado qualquer. Principalmente por abordar os mitos no momento presente, convergindo a nostalgia do feito fantástico à condição fantástica do próprio presente. E quando André Parente classifica o mito como narrativa verídica, pela inscrição da narrativa mítica no curso empírico do tempo, meu roteiro passa a habitar a outra extremidade: da narrativa não-verídica, por tentar fundar um tempo diferenciado, ambíguo e indeterminado - simultaneamente passado, presente e também futuro (devir). E nem a fantasia em si, e nem minhas incursões pelo *vale da morte* por minha protagonista promovem sozinhos este distanciamento em relação à verossimilhança.

Parente esclarece sobre a diferença entre *verídico* e *não-verídico* não estar fundamentada no fato de uma história ser mais ou menos realista, mas em sua capacidade de mergulhar em si mesma. Assumindo a forma, geralmente, de narrativa sobre uma narrativa, portanto, um movimento abismal e labiríntico. Narrativa que é também um ato presente, implicando não em relato ou representação mas a própria realização daquele conteúdo. Cujas *impressão* de passagem do tempo não resulta, portanto, meramente de artifícios narrativos, mas

de um tempo literalmente transcorrido, no ato de uma história sendo contada; *impresso*, portanto, da mesma forma como a luz sensibiliza a película. Parente conceitua:

"A narrativa não verídica implica uma multiplicidade que afeta as histórias, as personagens e os narradores. A história já não é nem a do passado nem a do presente ou a do futuro, pois ela já não é um ato de fabulação. O ato de narração não-verídica reúne, em uma única história, o passado, o presente e o futuro, que por si sós são apenas fabulações. A história, como a personagem, bifurcam-se, tornam-se simultâneas.

*(...) faz coexistir o 'representante e o representado'. Na narração não-verídica, há uma fissura do 'eu', que se torna a um só tempo narrador e personagem, por um lado, e espectador e personagem, por outro."*¹⁰⁹

O principal artifício narrativo a sugerir ambiguidade em meu roteiro é a narração em primeira pessoa feita por Kitty. Assumindo este papel, Kitty pôde ser convertida, em dada altura da narrativa, de narradora e personagem de uma ação em paralelo, para a condição de narradora e personagem de sua própria narração. E desta forma, portanto, tento provocar o interlocutor que deixe a conduta contemplava de até então, para assumir-se reativo à história, de modo a também *habitar* a narrativa - a qual, em última análise, ele também me ajuda a construir. A operação toda está fundamentada na condição de *indeterminação* que uma narrativa pode adquirir. O conceito, associado à literatura e ao cinema modernos, e amplamente explorado nos estudos de narrativas após a segunda guerra mundial, remete a uma operação preponderantemente estilística, como tentativa de neutralizar (=indeterminar) o narrador, o referente, ou a *fonte de emissão* em uma história.

Parente conceitua a indeterminação contextualizando-a nos estudos sobre a neutralização dos cacoetes inerentes à representações de personagens e conjunturas pertencentes a categorias sócio-culturais diferentes da do autor. O

¹⁰⁹ Em *Narrativa e Modernidade - Os cinemas não-narrativos do pós-guerra* (2000). Pp. 48 e 49.

maior avanço, neste sentido, teria sido a incorporação de um conceito linguístico, o Discurso Indireto Livre, como forma de designar nas narrativas esta tentativa de simular efetivamente a voz do *outro*. Uma conduta que pode parecer questionável, à princípio, por remeter à interpretação romântica e idealizada do ato criativo. Em outro sentido, no entanto, ao interpretarmos o conceito sob seu viés estilístico, perceberemos que ele pressupõe, mais precisamente, um ato de compartilhamento na produção de sentidos, entre autor e interlocutor. Na qual este *outro*, abordado invariavelmente em sua condição de alteridade, sempre um *outro*, portanto, pode ser acessado em sua dimensão mais privilegiada: a do diálogo. Sendo exigido do autor, para simular esta voz do *outro*, que também empreenda um processo de fabulação, no qual *eu* (autor) sou (também) um *outro*. Uma das maneiras de conceber esta operação é, segundo Parente, estar disposto a reduzir a si mesmo à uma categoria sócio-cultural e, a partir daí, promover um encontro com outra categoria.

*"(...) é o encontro de dois objetos, de dois textos, duas línguas, etc. (...) O sujeito (...) é uma voz, um estilo, a voz que ele sente como a de um outro (...) O outro não é um objeto, é um estilo: o estilo é o homem e seu grupo social. (...) eu é outro: 'eu se esconde - diz Bakhtin - no outro e nos outros, ele só quer ser outro para os outros'."*¹¹⁰

Indeterminada, esta voz, esta referência de onde emana aquilo que é apresentado na ficção, e que afeta o *eu* do personagem e os *acontecimentos* da história, conduz, por extensão, à desestabilização do *eu* do interlocutor. Se *eu não reconheço o outro, então devo reavaliar também meu papel na ficção* - refletiria ele, simultaneamente à fruição. Do mesmo modo que no caso do autor, portanto, esta entrega do interlocutor depende, obviamente, de uma disposição para tal. Retomando a escritura do roteiro, desde o começo da história, a narração de Kitty reporta à situações desvinculadas da ação. Espécie de monólogo memorial, ora a Kitty narradora é objetiva, com informações pertinentes ao andamento da história; ora ela redonda em digressões, compondo a narrativa em seu âmbito mais formal;

¹¹⁰ Em *Narrativa e Modernidade - Os cinemas não narrativos do pós-guerra* (2000). P. 67. Grifo meu.

e ora, ainda, a narração antecipa os acontecimentos da ação; em outros momentos, no entanto, a narração se despersonaliza, tornando-se uma voz desvinculada das peculiaridades verbais de Kitty, assumindo um tom literal, e mesmo solene.

Momentos, estes últimos, nos quais não há vínculo entre Kitty e aquilo que é dito na narração, a não ser a sonoridade de sua voz. Aí, *alguém* fala usando sua voz. Como se Kitty estivesse possuída, pelo próprio caráter épico e fantástico do enredo e, por extensão, pelo próprio autor. As oscilações entre estas vozes de Kitty tornam-se mais frequentes após seu *despertar na morte*. Mas a indeterminação propriamente desta voz, ou algo semelhante a isto, só é atingida quando as duas dimensões da narração colidem. Especificamente quando a mãe de Kitty pede a ela que pare de falar consigo mesma. Ora, em um sentido narrativo estrito, esta voz que fala através do personagem fala consigo mesma - ainda que se reporte ao interlocutor. Um monólogo que narrativiza a ação, mas ainda assim um monólogo. Então, o que ocorre à narração ao ser invadida pela dimensão do narrado? Dimensão que, em última instância, só existe em função da narração.

A voz da mãe de Kitty, não é mais dela, e sim de um Deus Ex Machina. Enquanto a voz de Kitty, já tendo oscilado entre outros referenciais, com isso parece ser reincorporada a ela de forma definitiva. No entanto, depois de ser convertida da condição de narradora e personagem para a de personagem da própria narração, então este novo e definitivo estatuto de sua voz a localiza onde, entre as camadas narrativas? Ou seja, onde estará Kitty, que não habita mais a história que vinha sendo contada? Neste ponto, o enredo já havia revelado sobre a aventura de Kitty ocorrer na dimensão da morte. Mas agora, o espectador também está na morte. Ele não só contempla a ação, pois esta chegou até ele e o cutucou, ou melhor, sussurrou em seus ouvidos. Obviamente, toda esta dinâmica subjetiva da fruição não é mais do que uma hipótese. Sobretudo, por depender da disposição do interlocutor. E, ainda, do ponto de vista do processo criativo, tais especulações podem parecer excessivamente conceitualistas, preciosistas. No

entanto, há uma conclusão interessante a ser tomada sobre o fato de eu ter tido contato com a maior parte dos fundamentos desta última análise após a prática criativa.

Ao elaborar estes conteúdos analisados, eu não estava, portanto, aplicando conceitos segundo um teorema. Por outro lado, é preciso considerar esta zona de contato entre teoria e prática artística como mais um elemento determinante do processo criativo. Isto é, minha trajetória junto à academia no contexto do mestrado fora transformadora em muitos aspectos, e para meu próprio amadurecimento. A teoria, neste sentido, serviu de fonte de inspiração em muitos momentos, tendo proporcionado posturas críticas e, assim, abrindo novas janelas criativas às quais eu não teria acesso, não fosse a relação estabelecida com a academia. Kubrick afirma em entrevista¹¹¹ sobre seu contato com a fotografia ter sido determinante para ele desenvolver a própria "capacidade de resolver problemas", e como converteu em expressão de genialidade sua até então medíocre trajetória.

Uma análise cuja simplicidade remete ao caráter modelar de uma situação, e que implica em interpretá-la segundo a relação possível entre o indivíduo e o mundo. Isto é, a fotografia fez com que Kubrick encontrasse *inspiração* para, antes de mais nada, relacionar-se com o mundo. Em meu caso, o papel da academia como motivador de minha experiência artística é antes conjuntural, isto é, ao proporcionar-me tempo e recursos, do que motivacional. Mas, sim, melhorou bastante minha "capacidade de resolver problemas". E no caso das dimensões múltiplas que uma narrativa pode ganhar, articulando-se seus elementos, a teoria, mesmo não tendo propriamente sido "aplicada" - com o perdão da palavra -, no mínimo me fez perceber meu próprio diálogo com conceitos e tendências que me influenciam, mesmo eu não tendo consciência sobre eles. Retomando a associação entre conceito e prática, o papel da reflexão e qualificação teórica -

¹¹¹ Concedia a Jeremy Bernstein em 1966. Gravada em áudio e disponível na internet, no Youtube (http://www.youtube.com/watch?v=gzO_sLnfrg8 - ou, buscar por Stanley Kubrick Interview)

que, em última análise, não deixa de compor como instrumental técnico do cinema -, parece ser mesmo o de depurar os sentidos esperados de uma obra.

Não no sentido de entregar questões encerradas no cinema, mas mais em alimentar a própria consciência sobre as pretensões envolvidas. Entre todos os artifícios incorporados ao meu roteiro, consciente ou inconscientemente, é possível notar uma tendência forte em confluírem especialmente para o aspecto do tempo no filme. Ora, esta pretensão de *imprimir* o tempo na película, tal qual ocorre com a própria luz que o sensibiliza, está irredutivelmente associado a categoria de cinema a qual eu pretendo inscrever este filme. Isto é, não pretendo efetivamente classificá-lo, mas seria algo entre: o cinema de sensações, vigente sobretudo no pós-guerra, de Antonioni, Godard, Glauber, etc.; e cinema de estilização da violência, de Peckinpah, Tarantino, Miike, etc.; e, também, obviamente, impregnado do espírito contemporâneo no qual estou imerso, cinema do pragmatismo, documental, reflexivo, multirreferencial, anacrônico, de Shyamalan, Martel, Reygadas¹¹², Weerasetakhul¹¹³, etc

Em diferentes proporções, todos estes cinemas parecem assumir o tempo como elemento preponderante da narrativa. Em meu roteiro, o tempo é a argamassa a sustentar sua atmosfera. Fragmentário, oscilatório, artificial, humano, este tempo é o fiador da existência de Kitty. Ela, por sua vez, despretenhiosa, adaptativa, inconformada, espirituosa, vive e morre como quem se depara com algo que deveria fazer sentido, mas no fundo não o faz. Como quem não consegue escapar do limiar, simplesmente por intuir sobre não haver nada além disso, sobre o fato de as pessoas experimentarem idéias e não vivências - sobre amor, sacrifício, catarse, sangue... o tempo, etc. Tempo, este, representante na narrativa da maneira singular como Kitty deve experimentá-lo. Além do que já foi apresentado, uma das últimas conclusões sobre isto é que, em boa parte das

¹¹² Carlos Reygadas, mexicano, dirigiu *Japan* (2002), *Battle in heaven* (2005), *Stellet licht* (2007).

¹¹³ Apichatpong Weerasetakhul, tailandês, dirigiu *Tio Boonmee que pode recordar suas vidas passadas* (2010), *Syndromes and a Century* (2006).

passagens entre uma sequência e outra, a encenação pretende passar a impressão de um tempo dilatado. Espécie de pontos de descanso na narrativa, é neles que Kitty entra em contato com as entidades místicas ou deificadas do enredo.

Na verdade, *descanso* aqui deve ser entendido diferentemente do habitual. Isto é, descanso narrativo equivale normalmente a pausas na condução da história, ou seja, quando a ação subordinada ao encadeamento de fatos (cause e efeito) é interrompida, permitindo ao interlocutor *respirar*, geralmente diante de cenas com tempos mortos. Em meu roteiro, no entanto, estes tempos mortos são aproveitados como espaços onde é possível fazer a história, os personagens e tudo o mais no enredo, *passar* no tempo narrativo, ou seja, é a impressão do tempo na película. Em consequência, nestes intervalos entre tempos mortos é quando estabeleço ligações entre os fatos na história. Assim, com o tempo efetivamente *passando* fora destas cenas de passagem, no interior delas é como se o tempo parasse. Nelas, Kitty está em contato com a dimensão propriamente fantástica, ou irreal da história. Nas quais recebe dicas, dádivas, ou mesmo é desafiada por mentores e guardiões. Sensação de superação do tempo que lembra a paródia proposta por Vilem Flusser, na qual ele, curiosamente, subverte a fundação do tempo pela divindade. Atribuindo-a, por sua vez, à personificação do profano e da dimensão ordinariamente humana da existência, ou seja, ao diabo.

O divino será, portanto, concebido (se concebido pode ser) como aquilo que age dentro do mundo fenomenal para dissolver e salvar este mundo, e transformá-lo em puro Ser, portanto, em intemporalidade. E o diabo será concebido como aquilo que age dentro do mundo fenomenal para mantê-lo, e evitar que seja dissolvido e salvo. Do ponto de vista do puro Ser, será o “Divino” o agente criador e o diabo será aniquilamento. Mas do ponto de vista do nosso mundo será o “diabo” o princípio

*conservador, e o divino será, eufemisticamente falando, o fogo purificador do ferreiro.*¹¹⁴

Com isso, ele rebaixa a ritualização do tempo exposta por Eliade a um estado paradoxal. Pois a superação do tempo cronológico representaria a expressão máxima da relação com o divino, ou, em outras palavras, equivalente ao próprio fim dos tempos. Neste sentido, recordo-me de Parente, por exemplo, ao ilustrar com o “Deus morto” a incursão em uma ficção não-verídica, isto é, e o mergulho do indivíduo na alteridade, diluindo-se completamente em um oceano de generalidades¹¹⁵. Kitty, depois de morta trajetória, relaciona-se com entidades e deidades que representam, segundo minha opinião, devires de sua própria geração. Neste sentido, apropriei-me de referências indulgentemente pinçadas entre religiões e a cultura de consumo de massa. O *Exu/ Ézio* é, portanto, apenas uma releitura deliberadamente arbitrária de uma entidade de religiões africanas. Campbell, em *O Herói de Mil Faces*, relata uma das versões iorubanas, da África ocidental, sobre o Exu.

Um dia, este estranho deus vinha caminhando por uma trilha entre dois campos. “Ele viu, em cada um dos campos, um fazendeiro trabalhando e resolveu fazer uma brincadeira com eles. Pegou um chapéu vermelho de um lado, branco de outro, verde na frente e preto atrás (essas são as cores das quatro Faces do Mundo; isto é, Exu é uma personificação do Ponto Central, axis mundi ou Centro do Mundo); assim, quando os dois fazendeiros amigos voltaram para casa e um deles disse: ‘Você viu o velho que passou hoje de chapéu branco?’, o outro replicou: ‘Ora, mas o chapéu era vermelho’. O primeiro retorquiu: ‘Nada disso, era branco’. ‘Mas era vermelho’, insistiu o amigo, ‘eu vi com meus próprios olhos.’ ‘Bem, você deve estar cego’, declarou o primeiro. ‘Você deve estar bêbado’, afirmou o outro. E assim a discussão continuou e os dois chegaram às vias de fato. Quando começaram a se ferir, foram levados para pelos vizinhos para serem julgados. Exu estava entre a multidão na hora do julgamento e, quando o juiz já não sabia o que fazer, o velho

¹¹⁴ Em *A História do Diabo* (2008), de Vilém Flusser.

¹¹⁵ Em *Narrativa e Modernidade*. O raciocínio foi exposto em nota do capítulo I.

trapaceiro se revelou, disse o que fizera e mostrou o chapéu. 'Eles só podiam mesmo brigar', disse. 'Eu queria que isso acontecesse. Criar confusão é o que eu mais gosto'".

Da forma como está no roteiro, o Exu pode até mesmo ser interpretado como uma leitura reducionista, e mesmo imprecisa de seu referencial mitológico e icônico. Ignorar deliberadamente o rigor, no entanto, seja antropológico ou religioso, se justifica canalização entre os elementos do enredo para representarem antes a subjetividade de Kitty. Isto é, toda a estrutura narrativa é uma tentativa de apresentar seu ponto de vista - ainda que distorcido por traumas da vida materializados na morte. E meu interesse é não só sobre aquilo que a subjetividade de Kitty tem a dizer sobre si mesma, mas sobre sua geração – e minha também. O mesmo sobre as indicações de trilha, que pontuam a história do começo ao fim. Artifício usado na construção do naturalismo nas HQs¹¹⁶, não se desvincula em minha histórias deste reforço formal de construção da personalidade de minha protagonista.

E assim, justificando toda e qualquer arbitrariedade em minha história pela construção de um ponto de vista particular, sento-me finalmente à vontade para concluir esta reflexão. Pois, arbitrária ou não, pressenti desde o começo a presença de *ciclos* em meu processo criativo. Desde o tema da morte. Passando pela condição de jornada, ao mudar-me de cidade e de vida para iniciá-lo. O surgimento dos primeiros impulsos criativos, durante uma longa viagem de carro. Isto é, tudo isso está carregado de conexões profundas entre os inícios e os finais, os recursos e as finalidades para levar a efeito nossos atos, etc. Retomo, portanto, pela última vez a relação possível entre minha story line e o roteiro acabado, conforme propus logo no início desta reflexão. Desde aqueles primeiros momentos eu sabia sobre querer algo, sem, no entanto, identificar o que seria. Queria flertar

¹¹⁶ As HQs que abordo incorporam frequentemente canções em suas histórias. Seja em trechos de músicas cantadas pelos personagens, ou citações nos objetos da própria ambientação, trata-se de um artifício narrativo condicionado à construção de uma atmosfera realista, relacionada à uma época, ou um determinado estado de espírito. John Constantine, protagonista do título *Hellblazer*, inclusive, foi vocalista de uma banda fictícia na juventude, a *Membranas Mucosas*.

com meus heróis mortos. E flertei. Queria oferecer uma experiência sensorial sobre a morte. Sinto-me satisfeito com isso também. Queria falar das pulsões humanas, espelhar o cinismo e o pragmatismo de meu tempo, queria contar uma história fantástica, mas segundo um tratamento maduro e narrativamente complexo, como o fazem meus ídolos... pensando bem, não há como avaliar se atingi quaisquer destes objetivos. Por outro lado, nada se compara a tudo que vivi, desde aquele ponto A, em meu carro, até este ponto B, ao digitar o último ponto final.

Bibliografia

AUMONT, Jacques. **A Estética do Filme**. Campinas, SP: Papirus, 2002.

_____. **A Imagem**. Campinas, SP: Papirus, 1993.

AUMONT, Jacques e MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. Campinas, SP: Papirus, 2003.

BAZIN, André. **O Cinema da Crueldade**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1989.

BERNADET, Jean-Claude. **O autor no cinema**. Brasília, DF: Brasiliense, 1994.

BISKIND, Peter. **Como a Geração Sexo-Drogas-e-Rock'n'Roll Salvou Hollywood**. Rio de Janeiro, RJ: Intrínseca, 2009.

BORDWEL, David. **Figuras Traçadas na Luz – A Encenação no Cinema**. Campinas, SP: Papirus, 2008.

BULFINCH, Thomas. **O Livro de Ouro da Mitologia - A Idade da Fábula**. Rio de Janeiro, RJ: Ediouro, 1999.

BURNS, Charles. **Black Hole (HQ)**. São Paulo, SP: *Conrad*, 2007.

BURCH, Noel. **Práxis do Cinema**. São Paulo, SP: Perspectiva, 2006.

CAMPBELL, Joseph. **Herói De Mil Faces**. São Paulo, SP: Cultrix/Pensamento, 2005.

CARRIERE, Jean Claude e BONITZER, Pascal. **Práctica del Guión Cinematográfico**. Barcelona, ES: Ediciones Paidós Ibérica, 1998.

CHION, Michel. **O Roteiro de Cinema**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1989.

CIRNE, Moacy. **Para Ler os Quadrinhos: da Narrativa Cinematográfica à Narrativa Quadrinizada**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1975.

COMPARATO, Doc. **Da Criação ao Roteiro**. Rio de Janeiro, RJ: Rocco, 1995.

- DUBOIS, Philippe. **Cinema, Vídeo, Godard**. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2004.
- _____. **O Ato Fotográfico e outros Ensaio**s. Campinas, SP: Papirus, 2004
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo, SP: Perspectiva, 1979.
- _____. **Seis Passeios Pelos Bosques da Ficção**. São Paulo: SP, 1994.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1999.
- _____. **The Contract With God Trilogy. (HQ)** New York, NY: W. W. Norton & Company, 2006.
- ELIADE, Mircea. **O Sagrado e o Profano**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1992.
- FLUSSER, Vilém. **A História do Diabo**. São Paulo, SP: Annablume, 2008.
- GAILMAN, Niel. **Deuses Americanos**. São Paulo, SP: Conrad, 2002.
- _____. **Sandman. (HQ)** São Paulo, SP: Conrad, 2007.
- GONÇALVES, Marco Antônio. **O Real Imaginado. Etnografia e Surrealismo em Jean Rouch**. Rio de Janeiro RJ, Topbooks: 2008.
- GARFUNKEL, Paulo e MALAVÓGLIA, Líbero. **O Vira lata, in Animal (HQ)**. São Paulo, SP: 1992
- HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro, RJ: DP&A, 1998.
- HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna**. São Paulo, SP: Edições Loyola. 2007.
- ISAIA, Augusto César (org). **Orixás e Espíritos**. Uberlândia, MG: EDUFU, 2006.
- JUNG, Carl Gustav. **O espírito na arte e na ciência**. Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 1987.

_____. **O eu e o inconsciente.** Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 1982.

_____. **Fundamentos da psicologia analítica.** Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 2000.

_____. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo.** Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 2000.

_____. **O Homem e seus Símbolos.**

LYOTARD, Jean François. **A condição Pós-Moderna.** Rio de Janeiro, RJ: José Olympio Editora, 2009.

MASCARELO, Fernando (Org.). **Historia do Cinema Mundial.** Campinas, SP: Papirus, 2006.

METZ, Christian. **A Significação no Cinema.** São Paulo, SP: Perspectiva, 1972.

MILLER, Frank. **300 de Esparta. (HQ)** São Paulo, SP: Ed. Devir, 2006.

_____. **Sin City. A cidade do Pecado. A Dama Fatal. O cliente sempre tem razão. A grande matança. (HQ)** Rio de Janeiro, RJ: Pandora Books – Ed. Globo, 2005.

MOORE, Alan. **Watchmen (vol. 1, 2, 3 e 4) (HQ)** São Paulo, SP: Via Lettera, 2005.

_____. **Hellblazer, in Pixel Magazine (vol. 1, 2, 3, 4 e 5) (HQ).** São Paulo, SP: Ed. Pixel, 2007.

_____. **Monstro do Pântano (HQ).** São Paulo, SP: Ed. Pixel, 2007.

NICOL, Bran. **The Cambridge Introduction to Postmodern Fiction.** Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2009.

PARENTE, André. **Narrativa e Modernidade – Os cinemas não-narrativos do pós-guerra.** Campinas, SP: Papirus, 2000.

PARES, Luiz Nicolau. **A Formação do Candomblé**. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2007.

PASOLINI, Pier Paolo, DUFLOT, Jean. **As últimas palavras do herege – Entrevistas com Jean Duflot**. São Paulo, SP: Brasilienses, 1983.

PRANDI, Ronaldo. **Encantaria Brasileira**. Rio de Janeiro, RJ: Pallas, 2004.

RAMOS, Fernão Pessoa (Org). **Teoria Contemporânea do Cinema**. Vol 1: Pós-Estruturalismo e Filosofia Analítica; Vol. 2: Documentário e Narrativa Ficcional. São Paulo, SP: Senac Editora, 2005.

SARAIVA, Leandro e CANNITO, Newton. **Manual de Roteiro, ou Manuel, o primo pobre dos manuais de cinema e TV**. São Paulo, SP: Conrad, 2004.

SKOTT, Kevin Conroy. **Lições de Roteiristas**. Rio de Janeiro, SP: Civilização Brasileira, 2008.

STANFORD, John A. **Mal - O Lado Sombrio da Realidade**. São Paulo, SP: Paulus, 1988.

SPIEGGELMAN, Art. **Maus. (HQ)**. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 2005.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o Tempo**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1998.

TRUFFAUT, François. **Hitchcock / Truffaut: Entrevistas**. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 2004.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**. São Paulo, SP: 2006.

XAVIER, Ismail (org.). **A Experiência do Cinema**. São Paulo, SP: Graal, 2003.

AUTOR ANÔNIMO. **Meditações Sobre os 22 Arcanos Maiores do Tarô**. São Paulo, SP: Paulus, 1989.

Referências da Internet

FABRIS, Annateresa. **Redefinindo o conceito de imagem**. Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo. Para a Revista Brasileira de História, 1998.

Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-01881998000100010

KUBRICK, Stanley. **Entrevista a Jeremy Bernstein**. 1966.

Disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=gzO_sLnfrg8

LEWIS, A. David. **The Hydrogen Age**. Coluna do Broken Frontier, 2004.

Disponível em: <http://www.brokenfrontier.com/columns/p/detail/the-hydrogen-age-part-i-the-death-of-the-bronze-age>

MACHALE, Brian. **What was Postmodernism?** Eletronic Book Review, 2007.

Disponível em: <http://www.electronicbookreview.com/thread/fictionspresent/tense>

TRUBY, John. **Wy 3 Act Will Kill your Writing**. Artigo do Raindance, 2009.

Disponível em: <http://www.raindance.co.uk/site/index.php?id=45,184,0,0,1,0>

Wikkipedia – Enciclopédia Livre.

Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina_principal

IMDB – Base de Dados de Filmes

Disponível em: <http://www.imdb.com/>

1. *Periódicos*

Revista Beta. Edição número 7 – Outono 2010. São Paulo, SP: TZ Editora