

Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Carlos Alberto Correia Araújo

“Beat Sheet” do filme “A Lenda do Galo”: Análise e justificação

Trabalho de Projeto de Mestrado
Mestrado em Produção e Realização Audiovisual

Orientação: Mestre José Miguel Moreira

Coorientação: Professor Dr. Filipe Martins

Vila do Conde, 16 de Dezembro de 2019

Carlos Alberto Correia Araújo

“Beat Sheet” do filme “A Lenda do Galo”: Análise e justificação

Trabalho de Projeto de Mestrado
Mestrado em Produção e Realização Audiovisual

Membros do Júri

Presidente

Prof.^(a) Doutor(a) Olívia Marques da Silva

Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Arguente

Prof.^(a) Doutor(a) José Nuno de Abreu Tudela de Almeida Dias

Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Orientador

Prof.^(a) José Miguel Martins Moreira

Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Vila do Conde, 16 de Dezembro de 2019

AGRADECIMENTOS

Durante o processo de aprendizagem, várias pessoas e instituições foram imprescindíveis na minha jornada, e sem as suas colaborações seria mais difícil chegar a bom porto. Talvez mesmo impossível. Deixo o meu mais sincero agradecimento:

À ESMAD, Escola Superior de Media Artes e Design, pela oportunidade e acolhimento.

Aos professores que tive o privilégio de ter no meu percurso académico. Cada um deles contribuiu de alguma forma para o meu enriquecimento cultural e intelectual.

A todos os que estiveram ausentes, mas que sempre acreditaram que eu seria capaz, o meu obrigado; foram a força motora que provou que tudo pode ser possível.

Ao Alfredo Corte-Real, Carla Lima, Carlos Moreira, Catarina Duarte, Helena Barreto, Joaquim Pinto, Mara Rodrigues, Maria da Paz, Natália Azevedo, Nuno Almeida e Sara Santos.

Aos meus colegas de turma, Afonso Prata, Daniela Vargas, Inês Sá, João Santos, Sílvia Costa e Sofia Mendonça, a quem agradeço o apoio.

Um especial agradecimento ao meu orientador, Mestre José Miguel Moreira, pelas críticas, ensinamentos e orientações que disponibilizou ao longo desta longa caminhada.

Um agradecimento sincero ao coorientador Prof. Doutor Filipe Martins, à Prof. Doutora Maria João Cortesão, ao Prof. Doutor Marco Conceição e ao Professor Pedro Azevedo.

Aos meus pais, irmãos e sobrinhos, pela compreensão da minha ausência. O meu muito obrigado.

Por último, e não menos importante, à minha esposa, Armanda Rodrigues, e aos meus enteados Daniel e Leonor, pelo sacrifício, apoio e paciência, durante todo o meu percurso académico. Sem eles nada disto seria possível. Foram e são o meu porto seguro.

“A gratidão é a memória do coração.” Joseph Wood Krutch

RESUMO

Com este ensaio pretende-se refletir sobre o processo de criação do Mapa de Estrutura Narrativa da curta-metragem de ficção *A Lenda do Galo*, usando um *Beat Sheet* baseado no modelo do norte-americano Blake Snyder.

Deste modo, através do processo de escrita do argumento cinematográfico e, posteriormente, da realização e montagem do filme (fases que determinam o *plot* final, logo, passíveis de transformar o enredo escrito inicialmente), será feita a justificação e análise da viabilidade dramática e narrativa deste tipo de *Beat Sheet*, aplicado ao filme de época *A Lenda do Galo*, uma fábula histórica de características mitológicas.

Palavras-chave: Blake Snyder; *Beat Sheet*; Estrutura Narrativa; Fábula; A Lenda do Galo

ABSTRACT

This essay intends to reflect on the process of creating the Narrative Structure Map of the short film "The Legend of the Rooster", using a "Beat Sheet" based on the American model Blake Snyder. Thus, both during the writing of the cinematographic argument and later, during the making and setting up of the film (phases that determine the final plot, then capable of transforming the plot originally written), there will be an analysis and justification of the dramatic and narrative viability of this type of "Beat Sheet," applied to the period film "Legend of the Rooster", a historical fable of mythological characteristics.

Keywords: Blake Snyder; Beat Sheet; Narrative Structure; Fable; The Legend of the Rooster.

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS	13
INTRODUÇÃO	1
PARTE I – NARRATOLOGIA.....	3
1.1- FÁBULA.....	3
1.2 – MONOMITO: DE JOSEPH CAMPBELL A CHRISTOPHER VOGLER	8
1.3 – TIPOS DE ESTRUTURA	18
1.4 – MODELOS DE ESTRUTURA: LINDA SEGER; CHRISTOPHER VOLGER; SYD FIELD... 22	
2 – O BEAT SHEET DE BLAKE SNYDER.....	28
2.1 – ANÁLISE E ELEMENTOS CONSTITUINTES.....	28
2.2 – APLICAÇÃO DO MODELO NO CINEMA ATUAL	39
PARTE II – CASO DE ESTUDO: A LENDA DO GALO	49
3 – A NARRATIVA DO FILME A LENDA DO GALO.....	49
3.1 – TEMA.....	49
3.2 – SINOPSE	53
3.3 – STORY-MAP	55
3.4 – INTRIGA PRINCIPAL E SECUNDÁRIA	59
3.5 – PERSONAGENS.....	62
4 – APLICAÇÃO DO BEAT SHEET DE BLAKE SNYDER.....	66
4.1 – IDENTIFICAÇÃO DOS ELEMENTOS DE BEAT SHEET	66
4.2 – ANÁLISE DRAMÁTICA DO BEAT SHEET.....	81
CONCLUSÃO	92
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	99

WEBGRAFIA.....	102
FILMOGRAFIA	102
ANEXOS	103

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Estrutura: A Jornada do Herói	13
Figura 2 - Paradigma da Estrutura Narrativa em 3 atos de Syd Field com dois turning points.....	23
Figura 3 - Diagrama do Paradigma Story Spine	25
Figura 4 - Diagrama da estrutura de Christopher Vogler	26
Figura 5 – Brides Maids: Cartaz de promoção	39
Figura 6 - Open Image: Cena no quarto após a noite de sexo.....	40
Figura 7 - Theme Stated: Cena no restaurante.....	41
Figura 8 – Catalyst: Lillian mostra o anel de noivado a Annie	42
Figura 9 – Debate: Annie tira o microfone a Helen para fazer o discurso.....	42
Figura 10 - Break into Two: Annie fala com Lillian sobre Helen	43
Figura 11 – B-Story: Annie mostra os documentos ao Polícia Rhodes.....	44
Figura 12 - Fun and games: Annie e Helen jogam tênis.....	44
Figura 13 - Ainda na B-Story: Annie usa a pistola de radar de Rhodes.....	45
Figura 14 - Midpoint - Annie e as damas de honor entram no avião	45
Figura 15 - Final Image: Annie aproxima-se de Rhodes para o beijar.....	48
Figura 16 - Gráfico (Syd Field, 2005, p. 40).....	52
Figura 17 – Gráfico: Beat Sheet A Lenda do Galo.....	68
Figura 18 - Opening Image: Uma fogueira e um galo preso a um cajado	68
Figura 19 – O Beat Opening Image: A cobra aproxima-se do galo.	69
Figura 20 – O Beat Opening Image: Galo assustado com a cobra.....	69
Figura 21 - O Beat Theme Stated: Madalena tenta beijar Santiago.....	70
Figura 22 - O Beat Set-up: Santiago encontra-se com Madalena.	71
Figura 23 – Catalyst: O Monge surge à procura da Madalena.	72
Figura 24 - Debate: Santiago lava a cara no rio.	73
Figura 25 - Break Into Two: Santiago pega no galo que saltou para o balcão.....	73
Figura 26 - B-Story: Madalena tenta seduzir Santiago.....	74
Figura 27 - Fun & Games: Jogral canta música de maldizer.....	75
Figura 28 - MidPoint: O Monge aproxima-se do balcão.....	76
Figura 29 – Madalena, nos lavabos, tenta seduzir de novo Santiago.	77
Figura 30 - Bad Guys Close: Madalena rouba o galo a Santiago.	77

Figura 31 - Santiago na praça, à procura do galo.....	78
Figura 32 - O Beat Break Into Three: Os guardas prendem Santiago.....	79
Figura 33 - Finale: Santiago recupera o galo.	80

GLOSSÁRIO

Blocking: Com origem no teatro, trata-se de um processo de encenação que no cinema se refere ao posicionamento e movimento dos atores no palco, acrescido da movimentação da câmara e luzes no Set.

Close up: Na escala de planos, designa o grande plano de um rosto, por oposição ao *insert*, que é o grande plano de um objeto.

Conto: Narrativa breve e fictícia com um único episódio ou tema.

Desfecho: Conclusão da Narrativa, onde são revelados os resultados finais do clímax.

Discurso: Uso da linguagem verbal, escrita ou oral, em qualquer tipo de registo.

Duração: Corresponde a todos os períodos de tempo existentes numa história. A duração pode ser delimitada sob duas perspetivas, a do tempo da Narrativa em si, e a do tempo do texto, ao nível de comprimento.

Elipse: Salto temporal em que se omitem determinados acontecimentos.

Ensaio: Texto de análise e interpretação crítica sobre um assunto em concreto.

Estrutura: Conjunto de elementos que constituem uma Narrativa.

Fábula: Narrativa fictícia e curta com propósito pedagógico e moral.

Figurante: Personagem não essencial para o enredo, utilizado na composição do cenário e ação.

História: Conteúdo e elementos da Narrativa.

Lenda: Narrativa oral sobre acontecimentos contestáveis, fantasiosos ou improváveis.

Lined Script – Um guião técnico onde estão descritos, cena a cena, a relação entre a ação e os diálogos do filme e os planos que vão ser gravados.

Medium: Meio, em Latim, pelo qual as informações são enviadas e recebidas.

Mid Point: Um *PLOT POINT* dramático que acontece a meio do segundo ato (e a meio do filme). É habitualmente marcado por um aumento de tensão, sugerindo uma “falsa vitória”. (Snyder, 2010, p.120)

Mito: Relato das proezas dos deuses ou heróis, de forma a explicar um certo fenómeno natural ou uma faceta do comportamento humano.

Montagem: Seleção, organização e corte dos *takes* de forma a criar cena, sequências e atos, dando sentido e criando o discurso do filme.

Ordem: Lógica cronológica a partir da qual os eventos da Narrativa são revelados ao espectador.

Plano Sequência: Plano que regista uma ação do princípio ao fim, sem cortes.

Take: Gravação de um plano sem interrupção.

Plot Points: *Trata-se* de momentos dramáticos e específicos, usados na Estrutura Narrativa de um filme.

Ponto de vista: No cinema, corresponde à relação e localização da câmara perante o conteúdo filmado. Essencialmente, pode ser objetivo ou subjetivo; neste último caso, identificado com o olhar de uma personagem. Na escala de planos, os planos que indicam um ponto de vista designam-se habitualmente pelas siglas POV (do inglês *Point of View*).

Storyboard: Documento organizado cena a cena, onde podemos visualizar de forma direta e objetiva os planos de um filme.

Turning Point: Denominação usada no cinema, significa ponto de viragem. É um momento marcado por uma mudança significativa na narrativa e/ou da motivação ou agenda da personagem (Snyder, 2010, p.112).

INTRODUÇÃO

“Conventions of cinematic representation would convey meaningfulness into something (...)” (Ehrat, 2005, p.11).

Este ensaio surge no âmbito da unidade curricular de Projeto, durante o segundo ano, do Mestrado em Comunicação Audiovisual, Especialização em Produção e Realização Audiovisual, da Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD), e tem como objetivo refletir sobre o processo de criação do Mapa de Estrutura Narrativa da curta-metragem de ficção *A Lenda do Galo*.

Antes de conseguir comunicar verbalmente, o Homem já o fazia visualmente, concretamente, através da escultura e das pinturas rupestres, mesmo que esses esboços toscos e rudimentares fossem representações básicas da sua vida quotidiana. O certo é que as informações contidas nessas obras conseguiram ultrapassar, com o tempo, as limitações dessa barreira linguística (Parellada, 2009).

Daí que, desde o início dos tempos, tornou-se imparável o ímpeto em criar representações do mundo que nos rodeia. Comunicar através de construções narrativas (de forma pictórica ou por palavras) é, portanto, uma ação inata que definiu, moldou e sempre reinventou a Humanidade desde os primórdios da sua existência, “sobretudo para perpetuar a sua existência” (Grobel, 2012, p. 1).

Por isso, surgiram histórias mitológicas como esta da *Lenda do Galo de Barcelos*, entre outras similares, como a *Lenda de Santo Domingo de La Calzada*¹, nas quais a narrativa do presente filme também é baseada.

O Cinema é uma das formas de expressão que usam a tecnologia e a arte na comunicação audiovisual e, se não o único, é provavelmente o mais forte a entrecruzar a palavra, o som (diegético e/ou não-diegético) e a imagem, numa composição de símbolos e coerência narrativa que instigam, fundamentam e melhor representam as relações humanas, ou mesmo a própria vida.

Os filmes transmitem, por isso, como nenhum outro meio conseguiu até hoje, pensamentos e pontos de vista sobre a sociedade e o mundo, estimulando a reflexão sobre a própria condição da vida humana e, neste caso em particular, através da demanda de

¹ Estas narrativas encontram-se no livro LIMA, Fernando de Castro Pires de - *A Lenda do Senhor do Galo de Barcelos e o Milagre do Enforcado* 1965)

um Herói e da sua viagem iniciática, “carregada de símbolos, mitos, contos de fadas e de folclore, que durante séculos os seres humanos usaram para explicar os mistérios da vida e assim torná-los suportáveis” (Campbell, 1997, p.6).

A narrativa do filme *A Lenda do Galo*, que se circunscreve e aplica estruturalmente no género da fábula, tem características mitológicas, abordando claramente as questões de ordem moral, aquelas que melhor definem o género referido.

Nesse sentido, o ensaio procurará investir numa tentativa de refletir sobre as relações entre o filme e a sua Estrutura Narrativa Clássica, no campo específico da narrativa audiovisual, abordando as especificidades que caracterizam o Monomito, conceito desenvolvido pelo conhecido mitólogo Joseph Campbell, o “criador” do Herói e da sua viagem iniciática (1997, p. 18). Pretende-se também refletir, durante a metodologia adotada na redação deste ensaio, na análise e fundamentação de todo o percurso, ou pelo menos do percurso essencial, que nos levou desde a Estrutura Clássica, introduzida séculos antes por Aristóteles, baseada dos seus três atos, terminando (pelo menos no que se refere ao nosso estudo) nos conceitos de estrutura narrativa visível no *Beat Sheet* do norte-americano Blake Snyder, como corolário de todo este percurso de fundamentação e aprendizagem que aplicámos durante a escrita do argumento cinematográfico da curta-metragem em causa e que, posteriormente, resultou no filme *A Lenda do Galo*.

Concluindo, faremos a descrição crítica do processo da escrita do argumento de *A Lenda do Galo* (que acaba sempre atualizado após a realização e montagem de um filme, e também deste filme em particular, por serem fases na cadeia de produção e pós-produção que determinam o *plot* final, logo, passíveis de transformar o enredo escrito inicialmente) e, posteriormente, será também analisada a viabilidade dramática e narrativa do *Beat Sheet* proposto pelo norte-americano.

De certa forma, pretende-se então fazer um estudo aprofundado da linguagem cinematográfica e, em particular, dos seus aspetos narrativos, como a estrutura narrativa clássica em três atos, o conceito *Beat Sheet* e, sobretudo, o Monomito, ou *Jornada do herói*, aplicados ao projeto prático de *A Lenda do Galo*, de forma a justificar a sua Estrutura Narrativa.

PARTE I – NARRATOLOGIA

1.1- FÁBULA

Como foi já referido, para que possa comunicar, o Homem precisa de fazer representações do que vê em seu redor. Por isso, fazem parte do seu imaginário (coletivo por natureza) as muitas histórias que se cristalizaram ao longo da sua existência, carregadas de mitos, símbolos, contos de fadas, lendas e de folclore, contadas pelo próprio Ser Humano, e que se propagaram pelo tempo, através da tradição oral, surgindo como resposta a essa necessidade inata de hiperbolizar a experiência que é estar vivo (Campbell, 1985-1986, p.17).

As fábulas terão surgido no Oriente, mas é no século VI A.C., na Grécia antiga, que o fabulista Esopo² as imortaliza (Ferreira, 2014, p. 67-71). Nelas, é comum surgirem várias versões da mesma história, embora com diferentes roupagens, dependendo das épocas e/ou das regiões em que são contadas, sendo a sua narrativa geralmente curta, de cariz moralizador e crítica dos costumes de uma sociedade. *“De certa forma, estes saberes são o garante da proteção do indivíduo porque o auxiliam na obediência e no entendimento do comportamento moral humano”* (2014, p. 23).

Nascendo então a fábula da necessidade que o Homem tem em sustentar a sua existência na racionalidade, ela motiva as pessoas a refletirem sobre elas próprias e sobre o mundo, pois, *“(...) são criadas no imaginário humano as explicações e propósitos do mundo natural, pelo que a tradição se ocupa de transmitir esses mesmos conhecimentos, de modo que não seja necessário à sociedade experienciar novamente as vivências que os refutariam”* (Ferreira, 2014, p. 24).

Estas histórias mitológicas fazem, ainda hoje, parte do nosso quotidiano, surgindo principalmente na literatura e, sobretudo, em filmes de animação que circulam à escala global, unidos por características particulares. Ora, sendo o cinema o maior reprodutor do imaginário coletivo dos nossos tempos, coube-lhe a função (e a vantagem, já agora) de fixar e arquivar eficazmente estas construções literárias ancestrais que nos têm acompanhado ao longo da História.

“Animals have often appeared instead of humans in the context of literature and animation (...)” (Jardim, 2013 p.7. Daí que, neste género, predominem os objetos

² Esopo (620-560 a.C.) foi um escravo e contador de histórias que viveu na Grécia Antiga.

inanimados, plantas e animais, embora com características humanas, que são assumidos como personagens. Isso justifica o fato de haver bastantes argumentos com as características do gênero da fábula, presentes sobretudo no caso específico do cinema de animação, onde predominam temáticas próprias do conto de fadas, recheadas de heróis, super-heróis e mitos.

Segundo Jung, os símbolos são a melhor expressão de algo relativamente desconhecido, pois representam, através de palavras ou imagens, experiências e vivências que incluem aspetos invisíveis do inconsciente, isto é, “*more than its obvious and immediate meaning*” (Jung, 1964, p. 20).

O anamorfismo, como representação da personalidade, é o pilar de muitas narrativas da indústria cinematográfica, como no filme *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937)³, filme que nos traz uma mensagem onde a inveja (que está claramente representada na personagem da rainha), “e a encarnação” do mal, acaba por ser vencida pelo bem do beijo (do amor) que salva a Branca de Neve da morte. Por sua vez, *A Fantástica Fábrica de Chocolate* (1971)⁴ é um filme cuja narrativa nos dá conta de que nunca devemos desistir dos nossos sonhos, e se neles acreditarmos, haveremos sempre por conseguir o que desejamos. Outro exemplo é o filme, *As Aventuras de Pi* (2012)⁵, dá-nos conta de um navio que naufraga, com somente um rapaz sobrevivente, perdido no oceano pacífico e obrigado a dividir o pouco espaço que tem com um tigre. O rapaz aprende a domar o tigre e acaba por conseguir fazer o resto da viagem são e salvo. No seu término, é clara a sua moral, com o filme a revelar-nos que devemos ser fortes, audazes e astutos, perante as dificuldades da vida. Que devemos caminhar em frente e seguir o nosso rumo com inteligência.

Como podemos constatar, nestes e noutros abundantes exemplos, as fábulas têm servido para a criação de muitas narrativas para um público heterogêneo, na idade e na cultura, tendo como propósito, ensinar a verdade e os valores morais através das questões e problemáticas que as narrativas apresentam. Razão por que as fábulas apresentam sempre uma dimensão mimética da própria natureza. Por exemplo, o Leão representa a força, a Formiga o trabalho, a Raposa a astúcia, a Lebre a rapidez, etc. O animal torna-se,

³ *A Branca de Neve e os Sete Anões*, é um filme de animação, estreou-se em 1937, e foi dirigido por David Hand, sendo a primeira longa-metragem de animação produzida pela Disney.

⁴ O filme *A Fantástica Fábrica de Chocolate*, estreou-se em 1971, foi dirigido por Mel Stuart.

⁵ O filme *A Vida de Pi*, é uma longa-metragem que se estreou em 2012 e foi dirigida por Ang Lee.

“Beat Sheet” do filme “A Lenda do Galo”: Análise e justificação
Carlos Alberto Correia Araújo

por isso, num símbolo composto por qualidades humanas e o fim da sua jornada implica sempre uma moral (Jardim, 2013, p.19). Exemplo claro são as fábulas de La Fontaine, destacando-se para este propósito *O cabrito e o lobo* (2016, p. 185):

“Indo a pasto uma cabra, quis primeiro
Fechar o seu filhinho no cativoiro;
E disse-lhe que a porta não abra
Senão quando outra vez ali a visse.
Um lobo que ouviu tudo, despedia
A mãe, veio bater com voz fingida;
(Fingia a voz da mãe que estava ausente)
O cabrito, porém, como prudente
Lhe disse: “As gretas dizem que não abra”
Pois me mostraram que és lobo em tom de cabra”.

Neste caso concreto, a moral da história centra-se na ideia de que se deve ter uma atitude ponderada e que não se deve deixar-se iludir pelas aparências, porque “nem tudo o que parece é”.

Como foi referido anteriormente, quando analisámos a narrativa da curta-metragem *A Lenda do Galo*, podemos constatar que também ela encerra uma moral evidente, mesmo que os animais, neste filme em particular (sobretudo a serpente, o galo que surgem na imagem de abertura e a coruja que se ouve quando o monge aparece e faz com que Santiago fuja), apesar de não encarnarem as habituais características humanas, não deixam de assumir uma simbologia bem definida que contribui, como subtexto, para o bom desempenho narrativo, como de resto sumariamente passaremos a descrever, num estudo que explica o significado simbólico dos animais presentes na curta-metragem:

Serpente

A serpente é um símbolo mitológico que se apresenta com características diferentes, tendo em conta os diferentes contextos e culturas, ao longo dos tempos. Na religião católica, aquela que mais nos interessa, por razões óbvias e intrínsecas à curta-

metragem, ela representa a astúcia e a maldade humana. De resto, como Rowland enuncia: *“If the snake in the grass was not precisely the Old Serpent beguiling Eve in the Garden, it was the symbol of deceitspeaking, as it does yet, with a forked tongue”* (as cited in Jardim, 2013, p. 21).

Na *A Lenda do Galo*, parece-nos claro que a serpente representa a maldade do Ser-Humano, a Morte e, evidentemente, o sexo e a tentação. E a ação violenta que a personagem principal, Santiago, exerce sobre o réptil é já um presságio de que o Mal será vencido e castigado.

Galo

Tal como a Serpente, também o galo é um símbolo mitológico que representa diferentes conceitos e ideias, dependendo das crenças e culturas onde se insere. Na religião católica é um símbolo solar, representando o anunciador de um novo dia, com a sua simbologia a ser referida na Bíblia ligada às seguintes passagens:

“Em verdade te digo que esta noite, antes que o galo cante, me negarás três vezes!” (Evangelho de S. Mateus 26,34).

“Mas ele disse: Pedro eu te digo, o galo não cantará hoje sem que por três vezes tenhas negado conhecer-me.” (Evangelho de S. Lucas 22,34).

“Disse-lhe Jesus: Em verdade te digo que hoje, esta noite, antes que o galo cante duas vezes, me negarás três vezes” (Evangelho de S. Marcos 14,30).

E mesmo que no caso da cultura muçulmana haja diferenças mais ou menos importantes, já que o galo é visto como um símbolo da vida, e até um mensageiro dos deuses em rituais pagãos (Tressider, 2000, p. 61), na presente curta-metragem interessou-nos mais caracterizá-lo como a representação da tentação e da inveja, mais com conotações ligadas a uma famosa passagem bíblica (Evangelho de S. Mateus 26,34), onde é o anunciador da boa nova e da justiça, sendo ele quem liberta Santiago no final da curta-metragem, ao cantar três vezes no momento em que o jovem peregrino estava prestes a ser condenado à forca. Talvez a razão para o Galo ter esta simbologia seja *“Provavelmente por ser uma espécie de ‘antídoto’ contra os poderes do mal”* (Guimarães, 2000, p. 81).

Coruja

A simbologia da coruja também varia de cultura para cultura. O nosso interesse recaiu essencialmente numa significação retirada da mitologia grega, onde ela é o símbolo da justiça e reveladora de segredos através da clarividência, claramente inspirada na lua. Esta ave de rapina, “(...) assumiu a simbologia da inteligência, do ser ensimesmado, dotado de um olhar perspicaz e de discernimento, pois possui a capacidade de ver no escuro” (Santos, 2015, p. 3).

Na nossa curta-metragem, o som da coruja, surgido de forma diegética, representa o misticismo, o mau augúrio, o submundo e a morte, elementos que estão associados à personagem do Juiz, o antagonista que representa o mal e que se apresenta na narrativa de *A Lenda do Galo* através da injustiça perpetrada pelos seus atos, provocada pela tentação e ciúme (é ele o responsável pela incriminação de Santiago, simulando o roubo das moedas). Esse mal é antagónico à inocência, bondade e medo da personagem principal, o jovem Santiago.

Foi, portanto, através destes três exemplos de animais, todos eles simbólicos, mitológicos e tipificados no género que é a Fábula, que a curta-metragem *A Lenda do Galo* (2018) nos retratou um conjunto de imoralidades e injustiças que sempre prejudicam os mais inocentes, mas que, no final, acabam por terem a redenção e a libertação. De resto, a grande moral deste filme é precisamente a liberdade, quando a personagem Santiago liberta o Galo e diz de forma clara e audível “que todo o ser-humano merece ser livre”, e que o ser-humano deve procurar ter uma postura correta e em harmonia com a vida, com o mundo que o rodeia e com a própria natureza.

Fica, portanto, claro que *A Lenda do Galo* está alicerçada no valor moral pela mensagem final, aspeto intrínseco ao género da fábula.

1.2 – MONOMITO: DE JOSEPH CAMPBELL A CHRISTOPHER VOGLER

O cinema explora variadíssimos temas, exprimindo-se com o intuito de entreter o público, mas também proporcionando conhecimentos e reflexões sobre a vida e o mundo que nos rodeia. Daí que as histórias de heróis remontem a épocas remotas, com os relatos desses atos heroicos a serem contados oralmente, de forma a passar com eficácia de geração para geração.

Após o aparecimento da escrita, elas ganharam uma nova expressão e, devido a sua forma, acabaram por permanecer quase inalteradas (na sua essência) até à atualidade moderna.

Com o surgimento do cinema, muitas dessas narrativas mitológicas atingiram uma nova dimensão, com muitas delas a serem usadas e adaptadas a narrativas de heróis e super-heróis, assentes numa trajetória idêntica àquela que a *Jornada do herói* evidencia, onde o herói deixa o seu mundo comum (ordinário) e, hesitante, parte numa incursão do desconhecido (já no mundo extraordinário), ultrapassando vários eventos negativos, que ele vai ter de aprender a lidar, superando as diversas adversidades, muitas vezes com a ajuda de mentores. E, após esses estágios (aprendizagens), o herói retornará ao seu quotidiano, mais forte e revigorado, ou seja, já transformado. Mas, mesmo assim, não é suficiente o sucesso pessoal. A transformação do herói só é completa se ela propiciar a transformação do próprio meio onde ele está inserido e de onde partiu, a sua comunidade, com essa viagem a se perpetuar através de um mito, pois “*Myth helps you to put your mind in touch with this experience of being alive. It tells you what the experience is*”. (Campbell, 1991, pp. 8-9).

Pode considerar-se então que o poder do mito está baseado na forma como ele utiliza a simbologia, num entrecruzar de factos e ficções, para depois compor e perpetuar uma mensagem intrínseca e que, em todos os casos, é sempre uma celebração da vida. Daí que, quando abordamos o Monomito, inevitavelmente falamos do antropólogo Joseph Campbell (1904-1987), autor de várias e decisivas obras, tão emblemáticas como *The Power of Myth* (1985-1986), ou *The Hero with a Thousand Faces* (1949). Nelas, direta ou indiretamente, ao analisar as principais histórias da humanidade, como a vida de Jesus Cristo, Moisés, Buda, entre outras, o autor descobre que todas elas (ainda que com qualidades específicas) têm como base a mesma estrutura narrativa (Campbell, 1989). E

é o mito a chave dessa homogeneidade que faz parecer as histórias únicas, ou provenientes da mesma matriz.

Para melhor entender o Mito e essa heterogeneidade da sua extensão ao longo das eras, é preciso atender à investigação das ciências humanas, mais concretamente à psicanálise, onde todas as histórias apresentam questões de ordem fisiológica, biológica e psicológica. E estas questões foram estudadas por Carl Jung e Joseph Campbell nas teorias dos *arquétipos*⁶, no *monomito*⁷ e no *inconsciente coletivo*⁸.

Jung defendeu que existem dois tipos de inconsciente, o pessoal e o coletivo. O inconsciente pessoal é particular a cada indivíduo, composto pelas experiências pessoais vividas e pelas suas interpretações, esquecidas ou reprimidas, que vão desaparecendo da consciência (2002, p. 15). O inconsciente coletivo, por seu lado, não é algo adquirido através de experiências, mas sim herdado. Já Campbell, seguindo os estudos de Jung, explicaria como o inconsciente coletivo está sobretudo relacionado com a psique, sendo esta: “[...] a experiência interior do corpo humano, que é essencialmente o mesmo para todos os seres humanos, com os mesmos órgãos, os mesmos instintos, os mesmos impulsos, os mesmos conflitos, os mesmos medos” (1991, p. 62).

Já de acordo com Vogler, os monomitos acabam por ser eficazes porque tal eficácia reside no simples facto destas histórias terem estruturalmente presentes os ciclos de vida pelos quais o ser-humano passa e com os quais, naturalmente, se identifica:

“Essas histórias são modelos exatos de como funciona a mente humana, verdadeiros mapas da psique. (...) Isso explica o poder universal dessas histórias. As histórias construídas segundo o modelo da Jornada do Herói exercem um fascínio que pode ser sentido por qualquer um, porque brotam de uma fonte universal, no inconsciente que compartilhamos, e refletem conceitos universais.” (Vogler, 2006, p. 33)

⁶ “Forms or images of a collective nature which occur practically all over the earth as constituents of myths and the same time as autochthonous, individual products of unconscious origin” (C.G. Jung, *Psychology and Religion* [Collected Works, vol. 11, New York and London, 1958] p. 88.

⁷ Também conhecido como *A Jornada do Herói* (Campbell, 2004, pp. 45-221). *Monomito* é um termo criado por James Joyce e que se tornou popular através de Joseph Campbell.

⁸ Reservatório de conteúdo imagístico e simbólico primordial partilhado por todos os seres humanos (Jung, 2002, p.53)

Jung acredita que “*Myths are first and foremost psychic phenomena that reveal the nature of the soul*” (Jung, 1957, p6). E Campbell segue as suas ideias, pois também acredita que a nossa procura pelo sentido da vida está na experiência de sentir que estamos vivos: “*that we actually feel the rapture of being alive.*” (1991, p. 6).

Ainda segundo Vogler, os mitos não são teorias abstratas ou crenças peculiares dos povos antigos, mas sim modelos práticos para se compreender como viver (2006, p. 33). Deste modo, acabamos por entender um pouco mais sobre a *Lenda do Galo* (de Barcelos) e a *Lenda do Enforcado*, de Santo Domingo La Calzada (oriunda de Espanha), cujas mensagens enaltecem uma forte moral, e cujos ensinamentos, revelados de forma mais explícita, e narrados através de acontecimentos de forma simbólica, nos permitem entender melhor quem somos, e entender melhor o mundo que nos rodeia.

Daí que Campbell tenha defendido que ao entendermos o significado dos símbolos e, por consequência, dos Mitos, o Homem entenderá também a própria vida, tornando-se assim mais intuitivo e mais sensível aos seus mistérios. Esse diálogo passa pela harmonia do próprio ser, numa auscultação interior, recebendo sinais da sua própria consciência (1991). Através dessa abordagem e reflexão, entende-se o que a própria vida nos ensina, seja pelas experiências por que passamos, positivas mas igualmente negativas (às vezes as mais decisivas), ao longo dos vários estágios, já que o Homem é obrigado a refletir de forma a compreender tudo o que lhe acontece e o reflexo que esse entendimento tem para a compreensão do entendimento do mundo que o rodeia, no espaço e no tempo (do desenvolvimento da humanidade, portanto, num tempo histórico).

A narrativa de *A Lenda do Galo* baseia-se claramente “neste método de aprendizagem” por que passa a personagem Santiago, o herói da referida curta-metragem. Durante o seu processo iniciático (e falamos sempre de Iniciação, quando nos referimos ao Monomito), Santiago vive (e sobrevive) uma série de situações que vão entrar em conflito com o seu próprio EU, pois depara-se com alguns elementos/outras personagens, com os quais estabelece vínculos afetivos, com a perda desses vínculos a criarem-lhe um sentimento de incapacidade e desânimo. Um dos sentimentos mais dramáticos pelos quais o ser humano passa (Santiago também), é a dor da transitoriedade das coisas. E, como já referimos, esse sentimento é produzido pela perda de algo com vínculos afetivos fortes. Ora, quando existe um súbito corte nesses vínculos, o (seu) mundo desmorona, com o herói a lidar com essas experiências através do luto, para

depois renascer e continuar a sua jornada fazendo uso do que aprendeu (Jung, 2002, p. 120).

Em *The Writer's Journey* (2007), Vogler vai beber ao reportório de Jung e, sobretudo, de Campbell, guias essenciais para todo o tipo de escritores e estudiosos da narrativa, e não só fílmica, através de teorias que depois aplica nos conceitos e estruturas narrativas que desenvolve para o cinema, sobretudo para o cinema de Hollywood (e, em particular, nos filmes da Disney, para quem trabalhou).

E, de facto, é claro no livro referido, um paralelismo notório entre as ideias de Vogler e as referências citadas: o caminho do escritor/argumentista é tratado como uma aventura do Herói, no caso um argumentista, que ao perceber uma série de questões que estão relacionadas com a construção do mito, consegue articular na estrutura narrativa todos os elementos que são necessários para a construção de uma história adaptada às exigências da sétima arte.

Como referido, *A Jornada do Herói* (indicada mais abaixo na figura 1) tem uma trajetória comum às histórias dos heróis míticos e históricos, a que Campbell chamou de “monomito”. Este modelo tornou-se popular em Hollywood (Desai, 2016, pp. 14-16), sendo evidente em filmes como *Star Wars* (1977), *The Lion King* (1994), *Harry Potter and the Sorcerers Stone* (2001), *The Lord of the Rings* (2001), *King Arthur* (2017), entre muitos outros filmes, e evidencia algo claro: que todos nós temos uma sede intrínseca de ouvir e contar histórias, uma necessidade de criar narrativas para perceber o caos do mundo, reorganizando-o à nossa medida (por isso as crianças querem e gostam que lhes contem histórias, logo desde tenra idade), e isso reflete-se tanto na vida quotidiana como na cinefilia.

Um caso paradigmático é o fenómeno por detrás da popularidade de *Star Wars* (1977), diretamente relacionado com a estrutura mitológica da narrativa e com a forma como esta afeta o inconsciente coletivo⁹. Outro exemplo, que tem como base o conceito do Monomito, é o filme *A Irmandade do Anel* (2001), realizado por Peter Jackson. Este filme centra-se num anel que precisa ser destruído, por ser mágico, e algo maligno, antes que caia nas mãos do mal. Para isso, o hobbit Frodo (Elijah Woods), tem um caminho difícil pela frente, onde encontrará personagens estranhas e, sobretudo, muitos perigos.

⁹ “I had a longtime interest in fairy tales and mythology, that sort of thing. I had decided there was no modern Mythology. I wanted to take old myths and put them into a new format that young people could relate to.” George Lucas, 1997 in *Star Wars: The Annotated Screenplays*

Para cumprir esta jornada, ele conta com a ajuda de outros hobbits, um elfo, um anão, dois humanos e um mago, que formarão a Sociedade do Anel. Com tudo isto a passar-se numa terra chamada Terra-Média.

Regressando a Campbell, o antropólogo encontrou nas tradições de diferentes povos, onde existem rituais de passagem (os chamados Ritos de Passagem, ou, cá está, Ritos Iniciáticos), um conjunto similar de características estruturais e cíclicas, concretamente um padrão composto por três elementos essenciais: a Separação, a Iniciação e o Retorno.

“A hero ventures forth from the world of common day into a region of supernatural wonder: fabulous forces are there encountered and a decisive victory is won: the hero comes back from this mysterious adventure with the power to bestow boons on his fellow man” (Campbell, 2004, p. 28).

Vogler, seguindo as ideias de Campbell, também acredita que grande parte das jornadas são iguais para todos os seres vivos, pela razão de todos compartilharmos as mesmas etapas da narrativa que resultam, simplesmente, no fato de ‘existir’, ou seja, passando pelas fases do nascimento, do crescimento e da morte (2007, p.20). Etapas gerais que ele dividiu (como Campbell) em momentos mais particulares que compõem e definem o processo pelo qual o herói deve passar, para que, no final da jornada, ele possa regressar ao mundo comum com mais conhecimentos e poderes do que aqueles que tinha na partida. Daí que o herói, após passar por todas essas etapas, e com todas essas experiências adquiridas, acabe por contribuir para o bem-estar do próximo e da comunidade.



Figura 1 - Estrutura: A Jornada do Herói.

A escrita do argumento da curta-metragem *A Lenda do Galo* está igualmente alicerçada na estrutura dos três atos, baseada nas características mitológicas definidas por Campbell. Ainda assim, apesar de manter o conceito original, foi mais prático utilizar a matriz que Vogler (2007) adaptou em *The Writer's Journey* (de forma a redirecionar os conceitos desenvolvidos por Campbell na *A Jornada do Herói*), otimizando-a para permitir que a escrita do argumento fosse mais específica e criativa, no uso de uma dramaturgia moderna e relacionada com as estruturas cinematográficas, possibilitando chegar a um maior impacto dramático, ou seja, emocional, no espectador. Passaremos então a enunciar e explicar sumariamente cada um dos 12 pontos que usámos, utilizando como exemplo a curta-metragem *A Lenda do Galo*. Foram eles os seguintes:

- 01 - MUNDO COMUM
- 02 - CHAMADO À AVENTURA
- 03 - RECUSA DO CHAMADO
- 04 - MENTOR
- 05 - TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR
- 06 - TESTES, ALIADOS E INIMIGOS
- 07 - APROXIMAÇÃO DA CAVERNA OCULTA
- 08 - PROVAÇÃO
- 09 - RECOMPENSA

10 - CAMINHO DE VOLTA

11 - RESSUREIÇÃO

12 - RETORNO COM O ELIXIR

01 - O herói vive o e no quotidiano. O tal “MUNDO COMUM”. Neste primeiro estágio, a vida do herói funciona de forma rotineira, com ele a viver sem objetivos e conformado com a vida que tem. No caso de Santiago, de partida para a aventura numa peregrinação a Santiago de Compostela, ele separa-se do conforto do “mundo comum”. Aconteceu com ele o que acontece com todos os heróis, como refere Vogler quando diz: *“Most stories take the hero out of the ordinary, mundane world into a Special World, new and alien”* (Vogler, 2007, p. 10).

02 - Os heróis, sempre inconformados, definem objetivos, e é neste estágio, o “CHAMADO À AVENTURA” (a citação usa o termo traduzido para português do Brasil) que o herói deixa a sua zona de conforto e parte em busca da concretização dos seus intentos, colocando-se à prova perante o desconhecido. No caso de Santiago, após a separação, ele é importunado durante a noite por uma prostituta (Madalena), após perder o Galo e correr atrás dele num “chamado à aventura”. Diz Vogler sobre isto que *“The Call to Adventure establishes the stakes of the game, and makes clear the hero goals* (Vogler, 2007, p.11).

03 - O herói vacila, relutante, questionando a sua própria capacidade em concretizar a meta definida. Por isso, neste estágio, ele pergunta-se se deve prosseguir ou não a sua jornada, com essa reação a ser uma espécie de “RECUSA AO CHAMADO”. Santiago também “recusa ao chamado”, quando rejeita pela primeira vez Madalena.

04 - Durante a sua jornada, o herói, sozinho, vai passar por eventos negativos que o vão deixar desmotivado e sem alento para alcançar os seus objetivos. Mas surge-lhe, entretanto, o MENTOR (algo ou alguém decisivo que é uma espécie de muleta), aquele que o vai encorajar a continuar a caminhada (ou criar condições para tal, às vezes de forma sobrenatural). Com Santiago dentro da taberna, junto do balcão, já desmotivado e sem dinheiro para comer, refletindo sobre a sua sorte e sobre o papel de Deus na sua vida, o Galo desaparecido salta repentino para cima do balcão, um ato que parece ser uma espécie

de ajuda sobrenatural (mesmo que tenha sido Madalena a fazê-lo), e tudo muda na vida do peregrino, agora mais esperançoso no retomar da sua jornada.

05 - O herói continua a sua caminhada, mas os problemas neste estágio não estão ainda resolvidos e ele vai ter de os enfrentar, confrontando-os. Este é o estágio denominado de “TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR”. O herói olha para trás e percebe que está num beco sem saída, num ponto sem retorno, acabando por penetrar num mundo especial, sendo que é neste momento que verdadeiramente a iniciação se... inicia, com a narrativa a tornar-se mais interesse e dramática (por parte do leitor/espectador). O mesmo acontece na narrativa de *A Lenda do Galo*, com o espectador interessado em saber o que vai acontecer à personagem Santiago, sobretudo após Madalena entrar nos lavabos e insistir em o seduzir, ambos nus, e após o nosso herói tomar um banho, numa espécie de ritual de purificação. Madalena, após nova rejeição de Santiago, pega no Galo e foge, levando-o com ela.

06 – Nesta etapa, a jornada do herói fica mais difícil de chegar a bom porto, pois tudo se agrava ao surgirem os “TESTES, ALIADOS E INIMIGOS”, elementos que irão dificultar a ação do herói, deixando-o, aparentemente, sem soluções. No caso de Santiago, aflito, à procura de Madalena na tentativa de recuperar o Galo, ele é subitamente interpelado pelos “inimigos” (os guardas, a mando do Juiz) que o revistam, encontrando o saco das moedas roubadas ao estalajadeiro, acabando preso e a braços com o maior de todos os problemas: ter agora a vida em risco.

07 – Nesta etapa, fragilizado e perante as adversidades da vida, o herói encontra-se num poço sombrio e sem fundo, incapaz de regressar à superfície iluminada (ver a luz, simbolizada pela ideia iniciática de ressuscitar). Estamos agora num estágio denominado de “APROXIMAÇÃO DA CAVERNA OCULTA”, após o herói cruzar o Segundo Limiar. Santiago, já dentro do tribunal, de frente para o Juiz que o julga, indefeso e quase sem esperança no Deus em que acredita, não parece ser solução para se salvar, pois, todos os presentes na sala o acusam de um ato que não praticou.

08 - O herói enfrenta a morte, o maior perigo de todos os perigos, e é sujeito à grande provação. É a “PROVA”, onde é levado ao extremo da sua resistência e crença. É o

momento de maior tensão e suspense, durante toda a Jornada do Herói... Porém, nem tudo parece estar perdido. No caso de Santiago, após o juízo final decretado pelo mafioso juiz que o condena à forca, eis que surge uma Madalena arrependida (numa clara alusão bíblica), fazendo com que o Galo cante três vezes (no crucial clímax do filme, quando o juiz desafia Santiago, afirmando seguro que “*é tão certo estardes inocente como este Galo cantar mais duas vezes*”), dando-se o milagre mitológico que o salva (que, como qualquer arquétipo, também salva a humanidade). Este estágio permite criar uma forte empatia entre o herói e o público, devido à catarse que cria, numa projeção dos nossos próprios medos e a vontade de os vencer, vencendo o mal. Vogler refere-se a este patamar quando enuncia que “*This is a critical moment in any story (...). The experiences of the preceding stages have led us, the audience, to identify with the hero and her fate. What happens to the hero happens to us*” (Vogler, 2007, p.15).

Seguem-se os patamares **09**, **10**, **11** e **12** que, no caso de *A Lenda do Galo*, foram aglutinados num só estágio, devido às limitações próprias da metragem típica das curtas-metragens, neste caso em concreto, as limitações de um filme que chegado a este patamar andará próximo do minuto 13, ou seja, já perto do seu termo, ao contrário das longas-metragens, onde a duração é muito maior, havendo tempo para solidificar de forma mais consistente todos estes restantes patamares, sobretudo no caso do filme ter características mitológicas, como quando falamos em películas que têm como género a fábula, e onde o Monomito aparece (e parece) mais evidente. Como dissemos, não é o exemplo do filme *A Lenda do galo*, devido às vicissitudes da metragem aqui referidas. Mas isso em nada invalida a ideia subjacente ao que aqui explicamos como elemento fundador.

De qualquer forma, deixamos aqui resumidas as descrições básicas dos restantes patamares e, posteriormente, faremos um resumo da aglutinação que deles fizemos na curta-metragem aqui servida como exemplo. Então:

09 - Neste estágio, o herói está mais forte, e já aprendeu com todas as lições que a jornada lhe proporcionou, pois conseguiu sobreviver a todas elas. Por tudo o que alcançou recebe então a devida “RECOMPENSA”.

10 - Nesta altura, já no terceiro ato, mas ainda com a jornada por terminar, o herói ainda vai ter de lidar com as consequências do confronto que teve com o mal, durante a

provação do segundo ato. É então, no “CAMINHO DE VOLTA”, que ocorrem as perseguições mais ferozes das forças do mal, ao mesmo tempo que se dá uma reconciliação com os deuses, pois é neste estágio que o herói toma a decisão de voltar para o mundo comum.

11 - Numa espécie de exame final, depois de ter sobrevivido à morte, agora no chamado estágio da “RESSUREIÇÃO”, o herói beneficia da bênção, por isso, deve renascer e purificar-se antes de retornar ao (seu) mundo comum. Este desfecho serve como provação da morte e ressurreição, e coloca à prova todas as lições que o herói recebeu durante a jornada. Sobre isto, Vogler enuncia: “*Sometimes the Elixir is treasure won on the quest, but it may be love, freedom, wisdom, or the knowledge that the Special World exists and can be survived*” (Vogler, 2007, p.18).

12 - Por último, tudo termina com o “RETORNO COM O ELIXIR”, uma espécie de prémio que o herói recebe por ter aprendido e vencido a lição. Mas a sua vida só irá fazer sentido se partilhar com quem o rodeia (e o recebe na comunidade) os conhecimentos, experiências e ensinamentos adquiridos ao longo da jornada.

A aglutinação destes elementos finais, desde o ponto 09, ao ponto 12, durante a jornada de Santiago, pode resumir-se ao seguinte: Santiago, antes de seguir na sua jornada, de forma inesperada, encontra-se com Madalena que lhe oferece o Galo de volta e o beija nos lábios, descobrindo, afinal, que o seu Deus não é assim tão punitivo. No final, Santiago liberta o Galo e dessa forma cumpre-se a premissa do filme.

Após esta análise, e indo ao encontro às ideias de Campbell, parece-nos claro que também o nosso Herói, Santiago, e ao longo da sua jornada, onde foi encontrando figuras arquetípicas que o ajudaram ou prejudicaram, mas que o fizeram seguir em frente e alcançar a meta, é-nos apresentado no desfecho, contrariamente ao início, como alguém mais adulto, forte, física e emocionalmente, mas também, fortalecido espiritualmente, servindo de exemplo moral para todos (os espetadores).

“The hero, therefore, is the man or woman who has been able to battle past his personal and local historical limitations to the generally valid, normally human forms” (Campbell), 2004, p.18).

1.3 – TIPOS DE ESTRUTURA

“As Jean-Luc Godard says, Screenplays have a basic linear structure that creates the form of the screenplay because it holds all the individual elements, or pieces, of the story line in place” (Field, 1984, p.20).

Como foi referido durante este ensaio, o ato de contar histórias tem origem há muitos séculos, com muitas delas a permanecer conhecidas até aos nossos dias devido à tradição oral. Também, como também já afirmámos, com o aparecimento da escrita, elas ganharam outro folgo, alcançando uma nova dimensão, difundidas através de variadas formas de narrativas, sejam elas orais, escritas, visuais ou encenadas dramaticamente, como no caso do teatro e do cinema. Mas, independentemente de qual for a modalidade do texto narrativo usada, elas caracterizam-se por usarem elementos fundamentais como o tempo, o espaço, as personagens, o narrador e o enredo, todos eles aspetos basilares nos tipos de narrativa, como no Romance, no Conto, na Crónica e na Fábula.

O romance narra um acontecimento ficcional que nos apresenta aspetos da vida pessoal, familiar ou social, utilizando uma ou várias personagens. A história circula à volta de vários eventos, mais ou menos conflituosos, tal como acontece com o romance e a novela, através de várias personagens que agem durante o desenrolar da trama, numa sequência temporal bem definida. Contudo, no caso da novela, sobretudo a televisiva, ela tem atualmente o grande objetivo de entreter o espectador, seduzindo-o através de assuntos que estão relacionados com a vida do dia-a-dia, habituais no quotidiano do espectador, e num tempo expositivo exageradamente dilatado, através de dezenas de episódios.

Ao contrário da novela, o conto é uma narrativa bem mais curta, também por isso a história é mais densa e complexa no tema, tendo habitualmente um só conflito, sendo conduzida por poucas personagens, num espaço dramático mais estanque, já que as ações são em número reduzido.

A crónica tem um estilo muito próprio, utilizando um texto mais informal, sendo normalmente usada numa espécie de denúncia de assuntos e conflitos sociais, aquilo que quase sempre aborda. De qualquer modo, ela não deixa de fazer parte dos géneros literários.

Por fim, e o género que mais nos interessa, a fábula tem um carácter pedagógico, tendo como principal objetivo transmitir valores éticos e morais, conduzidos através de personagens que são prioritariamente animais, embora, nalguns casos, sejam também seres inanimados e/ou elementos da natureza que normalmente representam e substituem características e aspetos humanos.

Apesar de toda esta diversidade, usada nas narrativas, apenas nos iremos focar no género que mais próximo está da narrativa cinematográfica. Este género, como foi dito, é a expressão literária escrita em prosa que relata uma história, e que se expressa por intermédio de um narrador e personagens, narrando eventos reais ou fictícios, durante um determinado tempo, e num espaço devidamente identificado e balizado. As personagens neste género narrativo são criadas pelo autor para expressar as suas ideias e emoções através das histórias que cria.

Para além das personagens, o autor/argumentista ao criar as suas histórias deve seguir algumas regras estruturais, pois são elas que vão dar a unidade e o equilíbrio narrativo correto de forma a poder obter efeito desejado no público. O narrador é, portanto, um ser fictício criado pelo autor ou escritor que narra a história (não confundir o autor com o narrador que podem não ser os mesmos). As ações são os eventos que as personagens realizam. E o espaço e o tempo é o “onde” e o “quando” são realizadas as ações/eventos na narrativa.

As histórias, uma “arma” tão poderosa que pode até transformar a vida das pessoas, chegam até nós através das mais diversas expressões artísticas, por isso é unânime julgar a narrativa como uma forma de arte, pois possui, como todas as outras, vários níveis de codificação e de significação que propiciam discursos sempre diferentes e polissémicos, mesmo que na sua origem tenham histórias todas iguais. Ou seja, o que faz com que as narrativas sejam diferentes é o modo como são desenvolvidas, e um desses elementos de diferenciação está dependente do tipo de estrutura utilizado na narração.

Aristóteles, uma espécie de pai da estrutura narrativa, após ter estudado, na época, os teatros Gregos, chegou à conclusão de que as narrativas estavam divididas em três partes. No seu famoso e incompleto livro, A Poética, o filósofo denominou-as como: prólogo, episódio e êxodo. Ou seja, termos que se referem ao Princípio, Meio e Fim.

Assim, a sua estrutura simples de três atos seria descrita da seguinte forma: no primeiro ato (prólogo ou início) apresentam-se as personagens, o conflito, o tempo e o espaço narrativo. No segundo ato (episódio ou meio), desenrolam-se todos os conflitos da

história (é aqui que surgem os eventos mais importantes da história). E, por fim, no terceiro ato (êxodo), todos os conflitos são resolvidos durante o clímax. Esta estrutura que não sofreu grandes alterações até aos dias de hoje, sobretudo no cinema, é também conhecida como Estrutura Linear ou Clássica. De resto, Syd Field não parece discordar quando afirma que “A story is the whole, and the elements that make up the story—the action, characters, conflicts, scenes, sequences, dialogue, action, Acts I, II, and III, incidents, episodes, events, music, locations, etc.—are the parts, and this relationship between the parts and the whole make up the story”. (Field, 2005, p.20).

Existem dois grandes grupos de estruturas narrativas, sendo um deles mais simples e outro mais complexo. Mas atenção, esta ideia não significa que uma estrutura simples originará uma história também simples, ou o contrário, já que as histórias podem ser bastante elaboradas, e percebidas pelo espectador com significação complexa e, no entanto, terem origem numa estrutura simples e linear. E o contrário também acontece, como vemos em variados exemplos fílmicos que narram uma história muito simples (que às vezes até parece carecer de suficiente profundidade), mas só pelo facto de, por exemplo, serem contadas através de saltos temporais, típicos das estruturas fragmentadas, conseguimos fazer com que esses mesmos filmes aparentem ser complexos (e, na verdade, podem sê-lo na mesma).

Retomando a tipificação descrita anteriormente, assim, dentro das estruturas mais simples, podemos distinguir as narrativas lineares, as binárias e as circulares. Nas mais complexas temos, por exemplo, as narrativas de inserção, as fragmentadas e as polifónicas. Uma vez já referida a estrutura linear, até porque ela será mais trabalhada ao longo do ensaio, sobretudo no estudo de caso que andarà à volta da curta-metragem *A Lenda do Galo*, passemos a explicar resumidamente as estruturas menos utilizadas.

A Estrutura Dupla ou Binária é uma estrutura que tipicamente nos apresenta duas histórias, paralelas e individuais, que se cruzam num determinado momento (ou, simplesmente, se mantêm de forma distinta até às suas resoluções que podem ser comuns ou interligadas). O paralelismo entre as duas histórias contribui para o impacto dramático desenvolvido ao longo do tempo da narrativa. Os géneros de filmes que usam esta forma são, por exemplo, Westerns, thrillers, filmes de ação, entre outros.

A narrativa de Estrutura Circular é uma estrutura que termina precisamente onde antes se inicia e, desse modo, acaba por formar um círculo. No fundo, a sua conclusão remete-nos e reencontra o princípio dos acontecimentos narrados. Este tipo de estrutura

é muito comum nos filmes dramáticos, muitas vezes originando a metáfora de um conflito que não tem a resolução feliz que se desejaria e esperaria no arranque do filme.

As narrativas baseadas numa Estrutura de Inserção são caracterizadas pela justaposição de cenas, e até planos, com tempos e espaços diferentes, que utilizam recorrentemente *Flashbacks* para criar uma relação temporal metafórica e dialética. O espectador pode sentir-se confuso em relação a qual é o tempo real, e qual é o tempo passado ou futuro, mas se feita de forma eficaz (e isso depende muito da forma como os planos são mostrados pela montagem, com o uso ponderado do *Raccord*), este tipo de narrativa consegue atingir dimensões geográficas e psicológicas densas e dramáticas.

Já a narrativa baseada numa Estrutura Fragmentada é caracterizada pela forma como as cenas nos são apresentadas, aparentemente (mas só isso) de forma desorganizadas e aleatórias, como se neste tipo de narrativas não houvesse um propósito ou um fio condutor. Nelas são usadas cenas de diferentes fontes, com suportes diversos, provenientes de várias origens.

A narrativa baseada numa Estrutura Polifónica é uma forma de narrativa que aglutina várias histórias ao mesmo tempo e que se desenvolvem ao longo do tempo, sem, contudo, a obrigatoriedade de haver entre elas a pretensão de se interligarem, mesmo que isso depois acabe por acontecer no final do filme. Elas caracterizam-se por serem conduzidas através de múltiplas personagens, protagonizando outros tantos acontecimentos, justificadas por um mesmo ambiente, tom, ou tema que, no final, faz sentido por se mostrar coerente, mesmo que o desfecho apresente vários finais possíveis, adequados a cada história, ou até deixar o final em aberto, apelando à consciência e decisão de cada espectador, de acordo com a maneira de como cada um deles experienciou a história.

Apesar das várias possibilidades que a narração e a sua relação com a estrutura narrativa possam ter, na sua forma, o essencial é que o processo da sua elaboração obedeça às melhores opções, de forma a que essas mesmas histórias surtam efeito, independentemente de poderem ser classificadas como simples ou complexas, até por que, como refere Field, esta é apenas a forma como a história é contada, e não a descreve como ela é em si mesma “The paradigm is a form, not a formula; it's what holds the story together It is the spine, the skeleton. Story determining structure; structure doesn't determine story” (Field, 1984, p. 29).

1.4 – MODELOS DE ESTRUTURA: LINDA SEGER; CHRISTOPHER VOLGER; SYD FIELD

Aristóteles, há sua época, estava muito à frente do seu tempo, e ainda agora o seu legado tem sido suporte teórico, e mesmo prático, para muitos estudiosos da narratologia e, claro, para muitos argumentistas. Através dos seus estudos, ele já havia chegado à conclusão de que toda *“a tragédia é imitação de uma ação completa, constituindo um todo. E que tudo deve ter princípio, meio e fim. Que “Princípio” é o que em si mesmo, não sucede necessariamente a outra coisa, mas depois do qual aparece naturalmente algo que existe ou virá a existir. Pelo contrário, “Fim” é aquilo que aparece depois de outra coisa, necessariamente ou na maior parte dos casos, e a que não se segue a nada. “Meio” é aquilo que é antecedido por um e seguido pelo outro”* (Aristóteles, 2015 p.51).

Através destes conceitos e teorias, Aristóteles define claramente que as histórias são constituídas por três atos, o princípio, o meio e o fim, e que elas têm uma personagem principal que se transforma durante a progressão dramática, sendo ela o protagonista que conduz o *Plot* até um final feliz. Teorias que mais tarde foram enriquecidas e trabalhadas por Joseph Campbell, entre outros teóricos da narratologia, através da conceção do paradigma a que chamou de Monomito, ou *A Jornada do Herói*, como já foi, de resto, referido anteriormente neste ensaio.

Alicerçados e apoiados nestes dois paradigmas, divididos por séculos, mas próximos na essência, autores como Syd Field, Christopher Vogler e Linda Seger, elaboraram cada um deles, e à sua maneira, o seu modelo de Estrutura Narrativa específico, variando-os ligeiramente, ou acrescentando-lhes elementos diversos e originais, transformando tais modelos numa espécie de espinha dorsal que mantém sólida e unida toda a trama, como se todos os seus *Plot Points* constituintes fossem as vértebras que sustentam a coluna vertebral de um argumento cinematográfico, em que cada uma delas tem um lugar, um objetivo e uma sua função pré-determinada.

Digamos que cabe a estes atuais paradigmas a tarefa de ajudar a encontrar a melhor forma (estrutura) de organizar todos os elementos e eventos da narrativa de forma a torná-la coesa. Aliás, quase que poderíamos dizer que estes modelos estruturais são um verdadeiro “Atlas” que nos proporcionam a melhor viagem pelas narrativas de forma clara e segura, de forma a perceber o verdadeiro significado da história, a seguir e entender as suas personagens, o seu tema, o seu género, etc.

Iremos agora, de seguida, analisar de forma sintética os modelos antes referidos, os tais paradigmas de Estrutura Narrativa postulados por Syd Field, Linda Seger e Christopher Vogler.

O norte-americano Syd Field, argumentista, professor de argumento, autor de vários e estruturais livros sobre a escrita de argumentos para cinema, como o famoso “Screenplay: the foundations of screenwriting”, apresenta-nos um modelo de três atos (quatro atos, se pensarmos na divisão que ele faz ao segundo ato), assentes claramente na estrutura de três atos de Aristóteles. Convém referir que todos estes três paradigmas de que vamos falar foram pensados para filmes de longa duração, portanto para longas-metragens, assim, seja para os filmes de Hollywood (mas não só) que têm normalmente uma duração de 120 minutos, seja para os filmes fora da esfera da indústria norte-americana, considerados “estrangeiros”, estes com uma média de cerca de 90 minutos (muitas vezes por justificadas razões por razões de custos de produção), o mais importante é que se estabeleceu que cada minuto de filme é equivalente a uma página do argumento (na prática estabeleceu-se porque é assim que acontece, quando se escreve para cinema). É essa a nossa regra para podermos avaliar paradigmas ligeiramente diferentes, e para os poder comparar e conseguir ler os diagramas aqui apresentados.

Comecemos então por observar o diagrama que resume visualmente o paradigma estabelecido por Syd field: “The Syd Field Paradigm”.

The Syd Field “Paradigm”

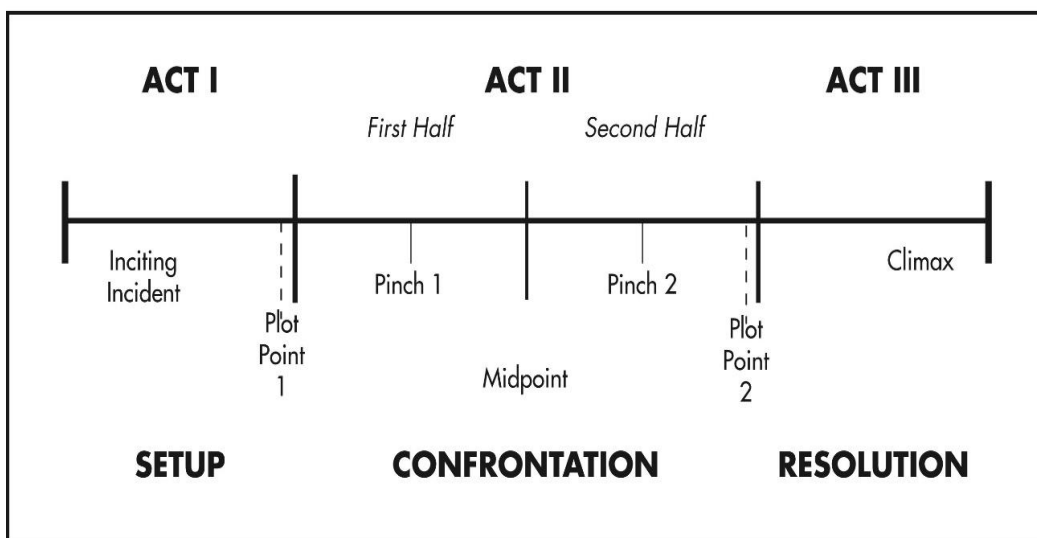


Figura 2 - Paradigma da Estrutura Narrativa em 3 atos de Syd Field com dois *Turning Points*.

De acordo com o diagrama exemplificado, Field inicia o primeiro ato, que designou como *Setup*, com o “incidente incitante”, ou seja, o catalisador que vai fazer com que a história arranque (no fundo, a razão para o espectador desejar ver o filme com interesse até ao seu final). No final deste ato surge o primeiro *plot point*, que é uma das ferramentas mais importantes da estrutura, propiciando a sua divisão em três atos (evento que também serve de “gancho”, lançando a ação noutra direção, neste caso para o segundo ato), fazendo com que a história salte para a segunda parte da estrutura do filme, denominada de “Confrontação”.

Esta Segunda parte, ou ato, é dividida em duas semipartes por um *Plot Point* de nome *Midpoint* que, como o termo sugere, serve para dar impulso dramático à narrativa do filme (habitualmente longa, nesta parte), separando o segundo ato em duas partes que, contudo, se complementam, apesar de poderem evidenciar ações e temas opostos. No final do segundo ato surge um segundo *Plot Point*, idêntico na função ao primeiro e com os mesmos objetivos: neste caso particular, catapultar a ação para o terceiro ato, fazendo com que entremos no terceiro ato, denominado de “Resolução” e que, por fim, abriga ao *Plot Point* com que termina o filme, o chamado *Clímax* que tudo resolve (que resolve o que o Catalisador originou).

A argumentista Linda Seger¹⁰, uma das poucas mulheres reconhecidas numa indústria predominantemente masculina, tem como um dos seus pontos fortes, no que se refere ao seu próprio Paradigma, um método que usa para descrever uma “história” (que há quem apelide de “coluna vertebral”) assente num eficaz entrecruzar entre a Estrutura Narrativa da Intriga Principal e a Estrutura Narrativa da Intriga Secundária (sendo que nesta última ela aplica e usa os mesmos princípios da Principal), com essa “escrita ou desenho” a ser feito através de intrincadas relações de causa e efeito, ligando as cenas, ora do enredo principal, ora do secundário, numa eficaz progressão narrativa relativa; ora subindo na emoção e depois descendo, criando um alívio dramático, mas que no total da narrativa permite um crescendo emocional absoluto, até ao final do filme.

¹⁰ Linda Seger nasceu 27 de agosto de 1945, é consultora de argumentos, escreveu 12 livros, 9 deles em argumento, incluindo o best-seller *Making a Good Script Great*, entre outros como “Criando Personagens Inesquecíveis”, sendo conhecida mundialmente pelo seu método de análise de argumentos de filmes.

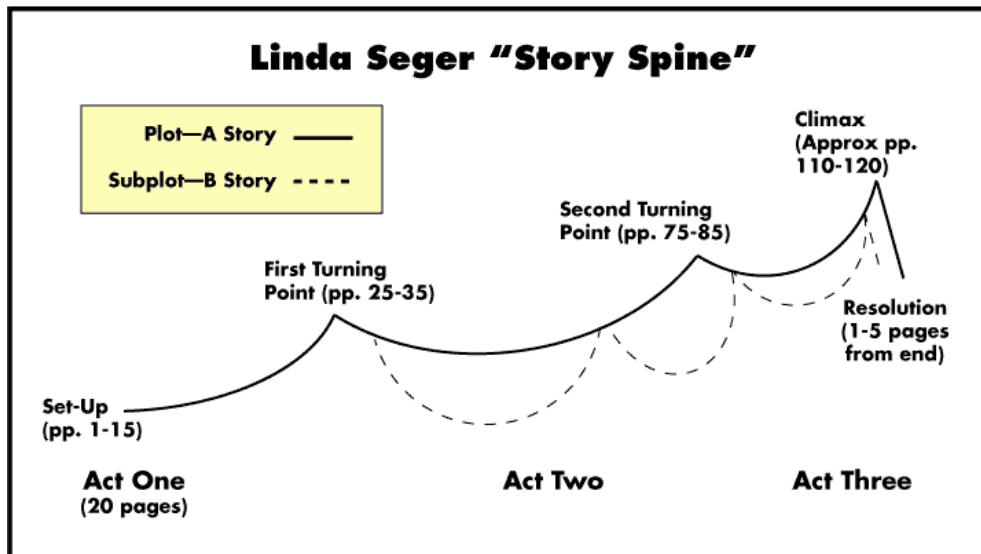


Figura 3 - Diagrama do Paradigma *Story Spine*.

No Diagrama apresentado em cima, que descreve o paradigma de Linda Seger, podemos observar melhor que o seu modelo, também apelidado de *Story Spine*, apresenta um desenho estrutural muito parecido com o de Syd Field, no que concerne à aplicação dos *Plot Points*, seja o Catalisador que origina o conflito, sejam os restantes dois que separam os três atos, e que ela denomina de *Turning Points*, isto além do *Clímax*, o *Plot Point* que resolve o filme. Contudo, o modelo da norte-americana tem duas particularidades, uma já entretanto referida, a da relação intrínseca entre a Intriga Secundária e a Principal, sendo que essa segunda Intriga fortalece, sobretudo, o segundo ato (por ser este aquele que é mais longo), não através de um *Midpoint*, como faz Field, mas com um enrolar estrutural das duas intrigas (que podem ser mais do que duas, pois podemos ter numa longa-metragem mais do que duas intrigas secundárias). Ela acrescenta também, ou melhor, dá mais ênfase (porque Syd Field também o usa, embora com menos tempo de duração), aquilo que ela denomina de *IMAGE* (Imagem), um longo *Plot Point* (que aparece logo no arranque do filme) que permite sugerir o Tom e o Tema do filme, entre outros elementos, dando logo um impulso dramático à narrativa.

Digamos que este é igualmente um modelo de Estrutura direto e linear, nos seus propósitos, usando os conhecidos três atos, mas sobretudo um modelo que permite que a narrativa tenha uma forte intriga secundária, muitas vezes também denominada de *B-Story*, decisiva para fortalecer a Principal Intriga de um filme (Seger, 1987).

Christopher Vogler que no seu “memorando” traça grandes elogios a Joseph Campbell, considerando que, sem o seu estudo profundo sobre mitologia e arquétipos,

que resultou no célebre Monomito, uma espécie de Estrutura Narrativa desenhada em círculo, e também denominada de *Jornada do Herói*, ele próprio estaria perdido no desenvolvimento das suas teorias narrativas e de estrutura, posteriormente aplicadas ao cinema. Afirma por isso que “*It seemed to me the Hero's Journey was exciting, useful story technology which could help filmmakers and executives eliminate some of the guesswork and expense of developing stories for film.*” (Vogler, 2007 p.28).

No modelo que Vogler nos apresenta, indicado no diagrama em baixo, e tal como Syd Field e Linda Seger, também nele permanece a divisão em três atos (no sentido de haver três grandes momentos no desenvolvimento dramático da narrativa).

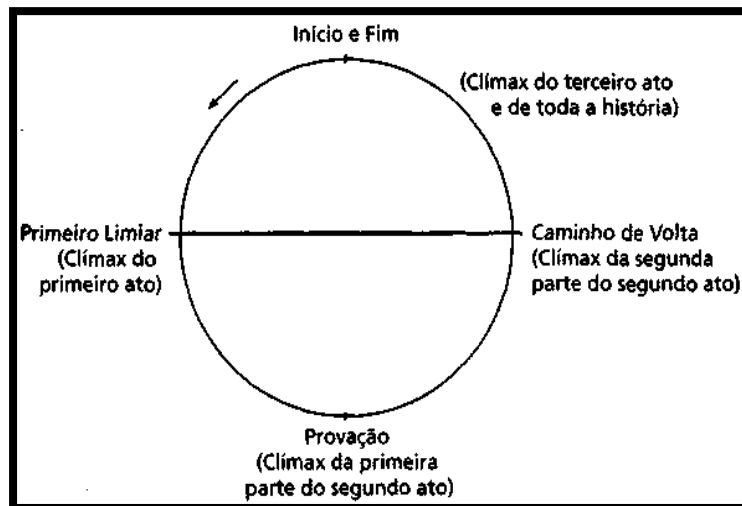


Figura 4 - Diagrama da estrutura de Christopher Vogler.

Contudo, Vogler vai um pouco mais longe, ou melhor, procura ir mais atrás no tempo, no sentido de ir buscar às teorias narratológicas do passado a sua inspiração, adaptando-as sem evasivas, concretamente, como já o dissemos, ao conceito de *A Jornada do Herói*, de Joseph Campbell.

Só que, depois, no seu contributo particular, tratou de ajustar os pontos do Monomito, reduzindo-os, ou aglutinando-os, de forma mais adequada à sua aplicabilidade ao cinema mitológico de Hollywood, um cinema que precisa sempre de ser fortalecido através de um jogo intrincado entre a intriga principal e a secundária, para melhor aguentar o segundo ato, dramaticamente falando, já que se trata do ato mais longo de um filme (de resto, as mesmas preocupações de Field e Seger), por isso investe numa disposição mais concisa e equilibrada, relacionando a jornada externa do herói com a

jornada interna da personagem principal (tornando eficaz o Arco de transformação da Personagem principal).

Através desta configuração, Vogler julga potenciar o evento inicial que justifica o passo decisivo da personagem que se afasta do seu mundo, entrando no mundo incomum, através do elemento denominado *Chamado à Aventura*, que faz “*Um herói sair de seu ambiente seguro e comum para se aventurar*” (Vogler, 1988, p.35). De resto, este elemento não é mais do que, no caso dos modelos de Field e Seger, o catalisador que despoleta o conflito.

Falamos netão dos pontos de viragem do primeiro ato para o segundo ato, onde o “*o herói se compromete com sua aventura e entra plenamente no Mundo especial da história pela primeira vez*” (Vogler, 1988, p. 40), e do segundo para o terceiro ato, a divisão final da estrutura onde surgem os grandes eventos decisivos, o lugar onde “*Tendo dominado seu medo, o herói resolveu enfrentar o problema e partir para a ação*” (Vogler, 1988, p. 40), até surgir o clímax, metáfora para a sua ressurreição, um momento dramático já sem retorno, onde “*O herói se transforma graças a esses momentos de morte e renascimento, podendo assim voltar à vida comum como um novo ser, com um novo entendimento.*” (Vogler, 1988, p.45), trazendo com ele “*um Elixir, tesouro ou uma lição do Mundo Especial*” (Vogler, 1988, p.45).

Fica claro, parece-nos, que estes três paradigmas de Estrutura Narrativa (que não são assim tão diferenciados de outros tantos que não escolhemos aqui analisar, por serem um pouco redundantes), têm todos eles elementos e objetivos comuns, cabendo ao autor (argumentista) escolher o que mais se adequa ao seu propósito, o que é diferente de os considerar como formatos únicos e estanques na escrita de um argumento para cinema, até porque todas as histórias estão contaminadas por “*elementos estruturais comuns, encontrados universalmente em mitos, contos de fadas, sonhos e filmes, (...) com o objetivo de fazer com que se possa viver uma experiência narrativa completa e satisfatória, (...) terminando com a sensação de que aprendemos alguma coisa sobre a vida e sobre nós mesmos*” (Vogler, 1988, pp.26-27).

2 – O BEAT SHEET DE BLAKE SNYDER

2.1 – ANÁLISE E ELEMENTOS CONSTITUINTES

“Oh! Three acts! Imagine that? And yet, it was not enough. Like a swimmer in a vast ocean, there was a lot of open water in between those two Act Breaks. And a lot of empty script space in which to get lost, panic, and drown. I needed more islands, shorter swims” (Snyder, 2016, p.69).

Para contextualizar este tópico, é conveniente apresentar o autor deste modelo, o norte-americano Blake Snyder¹¹. Snyder, que também foi argumentista, trabalhou sobretudo como consultor, professor e autor de livros sobre argumentos e estruturas narrativas de histórias para cinema. Tornou-se mundialmente popular na indústria cinematográfica quando escreveu a famosa e influente trilogia com o curioso nome de *Save the Cat*.

Como já foi referido, em capítulos anteriores, a construção narrativa obedece a elementos estruturais que dão a esta o enquadramento e dinâmica que fazem com que no final do processo de escrita cinematográfica ela resulte como um produto fílmico.

Blake Snyder cria assim um modelo de *Beat Sheet*, uma espécie de desenho estrutural dos momentos mais fortes e particulares que ajuda o argumentista a entender de forma dinâmica e causal todo o enredo de um filme (não traduzido à letra, seria *batimento*, influenciado pela música, podíamos até designar o termo *Beat* como *Compasso*, talvez até o termo que mais se adequa ao seu significado numa estrutura). Ou seja, pode dizer-se que se trata de uma técnica que, dando sentido ao *Plot*, criando-lhe unidade e coerência dramática, possibilita relações de causa e efeito eficazes e verosímeis, ao mesmo tempo que cria uma envolvimento emocional e empática entre o(s) protagonista(s) e o público.

Daí que este conceito deva ser sempre compreendido como sendo parte do ritmo de uma história, em que cada *Beat* (ou *Momento*) da mesma se estenda ao longo dos três atos constituintes da sua estrutura narrativa. Apesar deste modelo ser um de muitos modelos válidos e experimentados que existem para estruturar uma narrativa, como aqui já foi referido, em capítulos anteriores, este de Snyder em particular foi, para nós, aquele

¹¹ Snyder, nasceu a 3 de Outubro de 1957 em Evanston, Illinois, EUA e faleceu 4 de Agosto de 2009 em Beverly Hills, Califórnia, EUA.

que mais serviu os nossos interesses, tendo em conta os objetivos propostos para o filme *A Lenda do Galo*, ou seja, o desejo de o estruturar de forma clássica, já que lidávamos com uma evidente Fábula mitológica, ainda por cima, um género popular pelas relações emocionais que facilmente cria com os espetadores. Além disso, ele estava também intrinsecamente relacionado com o conceito de *Monomito* e, logo, à conseqüente *Jornada do Herói* (adequada ao nosso herói Santiago). Este Beat Sheet teria então, julgávamos nós (hoje, terminado o filme, temos a certeza), a eficácia desejada para criar uma forte relação emocional com o grande público.

Feita a escolha do *Beat Sheet*, e estudado o livro de Snyder, o famoso *Save the Cat*, faremos agora uma descrição resumida dos 15 passos que constituem o seu curioso paradigma, mesmo considerando que este modelo foi elaborado a pensar em narrativas de longa duração, mais adequado às longas-metragens, a base que nos permitiu perceber o seu funcionamento numa estrutura, permitindo-nos depois adequá-lo à nossa medida, que é como quem diz, à duração da curta-metragem *A Lenda do Galo*:

1. Opening Image (1)
2. Theme Stated (5)
3. Set-up (1-10)
4. Catalyst (12)
5. Debate (12-25)
6. Break into Two (25)
7. B Story (30)
8. Fun and Games (30-55)
9. Midpoint (55)
10. Bad Guys Close In (55-75)
11. All Is Lost (75)
12. Dark Night of the Soul (75-85)
13. Break into Three (85)
14. Finale (85-110)
15. Final Image (110, (Snyder, 2016, p.70)

Para que se possa entender melhor toda essa descrição de *Beats*, passaremos à análise dos elementos constituintes, utilizando como matriz o filme *Lost in Translation*

(2003), de Sofia Coppola, que podemos enquadrar no Género a que o próprio Blake Snyder denominou de *Rito de Passagem*.

1 - Opening Image: A imagem inicial do filme em causa marca logo no início do seu primeiro ato, não só porque ele é definido pelas primeiras imagens e sons que vemos e ouvimos no ecrã, respetivamente, mal começa o filme, mas principalmente porque é através deste *Beat*, ou momento, que nos é sugerido (de forma mais ou menos explícita, dependendo do tipo de filme ou de género) o tom, o género, o estilo e ambiente do filme, assim como nos apresenta a personagem principal e o universo em que ela vive, ainda num mundo mais ou menos ordinário, antes do conflito que vai ser gerado pela premissa da história.

Esta Imagem inicial deve ter a capacidade de agarrar o público, fazendo-o ficar interessado sobre o que se vai seguir. Podemos também avançar já, fundamental para criar unidade no filme e possibilitar um eficaz arco de transformação da personagem principal, que a Imagem Inicial é muitas vezes oposta aos momentos finais do filme: a chamada Imagem Final (*Final Image*).

Como dissemos, o exemplo que usaremos neste capítulo como caso prático e genérico, até porque ele é modelar à maioria dos filmes atuais de Hollywood, é o filme *Lost in Translation* que arranca com um close-up prolongado do rabo de Charlot (Scarlett Johansson), sendo que de seguida é-nos apresentado Bob Harris (Bill Murray), acabado de chegar de Tóquio. Vemo-lo então como um homem distante do mundo que o rodeia, sinal disso é o sono durante a viagem que faz de táxi, logo a seguir, e o esforço que ele tem em tentar ligar-se a essa nova realidade (no final do filme, iremos ver Bob de novo num táxi, mas já uma pessoa diferente do homem que era no início).

2 - Theme Stated: Este longo *Beat* (que, no fundo, acaba por ser o somatório de um conjunto de *Beats* mais simples ou genéricos) fala-nos sobre o que vai ser o filme em termos do grande tema que o vai atravessar, com a narrativa a induzir esse clima moral e ético, passando-o para o espetador, seja pelo resultado da ação, seja por elementos simbólicos que vão sendo apresentados (e ouvidos, pois, por exemplo, a música pode ser um forte indutor do tema), seja pelos diálogos, ou pelo aglutinar de todos eles, seja sobretudo pela forma como a personagem principal reage ao ambiente e à ação, dizendo

ela própria ao que vem. O certo é que, habitualmente, é tudo apresentado nas primeiras 5 páginas do argumento.

O tema do filme *Lost in Translation* é logo declarado através do no fax que Lydia, a esposa de Bob, envia para ele de forma subtil, atribuindo-lhe a culpa por ele se ter esquecido do aniversário do filho. Nesta ação, sentimos que Bob está desligado da família e do amor, apresentado como uma pessoa emocionalmente distante e apagada. Contudo, parece haver uma segunda oportunidade... caso ele não retorne às origens, onde se suspeita que ele estará condenado à infelicidade.

3 - Set-up: Neste *Beat*, que decorre habitualmente nas primeiras 10 páginas do argumento, são apresentadas todas as personagens principais do filme (além de algumas coadjuvantes ou mais secundárias). É importante, na perspetiva do filme (e, claro, do espetador), perceber nele a existência de um protagonista bem definido e claro, assim como também deva acontecer para com o antagonista (ou com as forças antagonistas), serem igualmente claras, na sua representação no ecrã.

Os pequenos conflitos e o tema (ou temas) da história devem estar já bem definidos, bem como as personalidades e motivações do herói e do vilão, com o público a precisar de ter já uma ideia clara do tipo de contradições existentes nestas personagens, já que isso é crucial para tornar verosímil as respetivas ações durante a narrativa do filme.

Em *Lost in Translation*, o protagonista é Bob que se mostra ansioso por permanecer no seu anonimato, mas tal torna-se difícil de acontecer devido às suas características de personalidade e, também, pelo fato de ser demasiado famoso para evitar não ser reconhecido. Ao mesmo tempo encontramos Charlotte, uma jovem americana que é tão estranha e deslocada quanto Bob, parecendo estarem ambos algo moribundos e perdidos na grande cidade. O que nos parece certo é que algo precisa de mudar nas suas vidas.

4 - Catalyst: Neste *Beat*, talvez um dos momentos mais importantes numa estrutura narrativa (e de um filme, sobretudo na perspetiva do espetador), é quando se apresenta o conflito, que é como quem diz, numa estrutura mitológica, se dá o *Chamado da Aventura*, ou se apresenta, como também é conhecido, o catalisador do filme, ou até o incidente inicial (há muitas denominações para este momento dramático, um dos mais populares é o de Detonante, a termo como Linda Seger o denomina).

Este é um dos três momentos mais fortes que originam uma mudança dramática na história (os outros dois separam a estrutura em três partes e servem de passagem entre os atos), sendo que este faz com que a narrativa avance de forma decisiva pois é através dele que há uma razão efetiva para haver filme (na perspectiva dramática e da perspectiva do interesse do espectador), com as personagens a reagirem ou atuarem em conformidade ao sucedido.

Sem este *Beat* não surgiria o conflito e, logo, não existiria a dialética conflituosa resultado do confronto entre o Protagonista e o Antagonista. Igualmente sem ele o tema não se intensificaria. Sem ele não haveria progressão dramática, etc. Trata-se, portanto, de um forte evento que surge de forma a obrigar o protagonista a agir, responsabilizando-o, não só pela sua caracterização/composição, mas também pela sua atuação e, sobretudo, pelo que possa acontecer no enredo até à sua resolução, tendo em conta as expectativas do espectador (e das outras personagens, se assim o podemos dizer) e daquilo que ele espera dele.

No filme *Lost in Translation*, Bob e Charlotte encontram-se no elevador onde ambos cruzam o olhar, sorrindo de forma tímida. Estamos perante dois seres completamente estranhos que se destacam no meio das outras pessoas pela sua fisionomia. Sem aquele encontro... não teríamos filme, nem o conflito interior das personagens se adensaria, nem as mesmas personagens mudariam de rumo, transformando-se.

5 - Debate: Neste *Beat*, o herói não sabe bem o rumo que deve tomar. É um período em que o protagonista precisa de refletir sobre o seu dilema, surgindo dúvidas em relação ao evento catalisador que está prestes a mudar-lhe a sua vida, ou a obrigá-lo a tomar decisões. Digamos que este é o momento em que o protagonista se revela e, dependendo da escolha que fizer, essa decisão vai fazer com que a história avance. Digamos que é nesta parte (do debate) onde surge a derradeira oportunidade que o protagonista tem de levar a sua missão em frente, dando-se uma espécie de *Recusa do Chamado* (este momento de hesitação acontece muitas vezes entre a página 15 e o fim do primeiro ato)... mas que ele ultrapassa, aceitando a demanda.

No filme *Lost in Translation*, e neste ponto em particular, coloca-se a pergunta: irão eles conhecer-se? Irão ligar-se emocionalmente (e fisicamente)? O fato de termos mais de 10 páginas de argumento (tempo de filme) para trabalhar este *Beat* é o resultado

das decisões das personagens não serem imediatas. No caso deste filme, só teremos uma resposta quando soubermos mais sobre a vida de ambos, com Bob em dificuldade para ser compreendido (e traduzido, literalmente), e Charlotte com uma relação tempestuosa (e ignorada) com o marido, um fotógrafo de celebridades. Igualmente com Bob rejeitando as fantasias sexuais de uma prostituta, enquanto Charlotte vagueia por Tóquio, frustrada por não conseguir sentir nada de especial pela cultura japonesa (quando visita um templo, por exemplo).

6 - Break into Two: Neste *Beat* o herói é forçado a agir e não pode mais retornar à sua condição de origem. É o momento em que o protagonista deixa o seu *Mundo Comum* (ordinário) para trás, de modo a ingressar no novo mundo da aventura (extraordinário) que deve ser completamente oposto ao anterior.

Este é o primeiro ponto de mudança (se excluirmos o catalisador e nos referirmos somente às passagens entre atos), e marca o final do primeiro ato e arranque do segundo ato, onde o conflito se irá desenvolver (mas não resolver). É também designado como sendo o primeiro *Turning Point* (como o denomina Linda Seger).

No filme *Lost in Translation*, no bar, Bob e Charlotte reconhecem-se, sem trocar uma única palavra. Esta mútua ação/reação deixou os dois num ponto sem retorno, empurrando a ação para o segundo ato.

7 - B-Story: A Intriga secundária começa habitualmente aqui, decorrendo no segundo ato (embora, em muitos filmes, ela já aparece com momentos introdutórios no primeiro ato), circundando intrincadamente a narrativa em torno da história e do tema principal, sendo que na maioria dos casos, ajuda a complementar e fortalecer os elementos que constituem a intriga principal.

Habitualmente, neste segundo ato (e neste *Beat* em particular) desenvolvem-se e cruzam-se enredos ligados aos relacionamentos entre as personagens. É o lugar onde a amizade, o amor, a oposta rivalidade, muitas vezes oriundas de tramas envolvendo personagens secundárias, mas sempre usados para alimentar e dramatizar ao máximo a história principal, se desenvolvem ao longo da narrativa, utilizando muitas vezes relações de contraste, paralelismo ou simbolismo, etc., entre uma intriga e outra. Como tudo isto demora algum tempo a consolidar-se, seja para se poder construir, seja para fazer o devido efeito no espetador, é preciso que a intriga secundária alimente o segundo ato, que

deve muito da sua duração a este *Beat* específico (feito de muitos pequenos *beats*). Não é por acaso que na grande maioria dos argumentos/filmes, a *B-Story* seja uma “História de Amor”, sendo ela aquilo que suporta e induz com mais eficácia o tema do filme.

No filme *Lost in Translation*, Bob e Charlotte têm ambos a sua *B-Story*, ambos insatisfeitos com a vida que levam, lidando mal com seus relacionamentos pessoais, pois nem Bob nem Charlotte parecem ter encontrado o amor, a atenção e a compreensão que desejam dos seus parceiros atuais.

8 - Fun and Games: Neste *Beat* o conflito e a ação aumentam de intensidade, formando-se uma das duas partes fundamentais do segundo ato, aquela onde o protagonista experimenta várias derrotas e falsas vitórias, mas mais numa perspectiva positiva e otimista, até porque esta parte da estrutura é o lugar certo para colocar algum humor no filme, sem contudo esquecer que também é o momento certo para reavivar a premissa da história (isto porque o filme já vai longo no tempo, já que estamos quase a meio do filme, com o segundo ato mais atento à intriga secundária, podendo correr-se o risco do espetador ter menos presente o verdadeiro objetivo do filme que é, na prática, resolver-se o conflito principal.

Em *Lost in Translation*, Bob e Charlotte, as duas estranhas personagens do filme, passam o tempo em Tóquio, solitárias e sem dormir. As cenas de ambos, protagonizadas de forma paralela, transformam-se numa verdadeira busca pelo sentido da vida, com Bob, por um lado, a tentar viver o mais saudável possível, praticando exercício nas máquinas e na piscina, enquanto que Charlotte, por sua vez, vai ouvindo gravações de autoajuda. E quando ambos se reencontram no bar, sem grandes rodeios, fazem questão de tornarem claros os seus “estados civis”. Charlotte convida então Bob para sair com ela e com alguns amigos, aproveitando o facto de o marido estar ausente. Até porque, como lembra o ditado, a ocasião faz o ladrão...

9 - Midpoint: Neste *Beat* chegámos precisamente a meio da narrativa, o momento dramático onde a trama muda de direção (será o nosso ponto central, ou médio, aquele que separa o segundo ato em duas grandes partes e, obviamente, separando igualmente o filme na sua totalidade), sendo o ponto ou lugar onde aquilo que parecia fácil (vitorioso) se tornou agora difícil ou até impossível (embora possamos ter um *MidPoint* ao contrário, julgamos que assim, à partida, teremos um filme mais dramático, elevando-se o risco do

que está em jogo). É, portanto, neste momento do filme, através do uso do *MidPoint*, que os riscos e receios do protagonista aumentam, com o nosso herói em constante conflito, parecendo não conseguir vencê-los.

O *Midpoint*, estando situado na metade da narrativa, é não só um dos momentos mais dramáticos do filme (e do segundo ato), aumentando a tensão do espetador, como é fundamental para suportar a longa duração dessa parte da narrativa, pois ela é, sobretudo, alicerçada na intriga secundária que, ao ser muitas vezes alimentada pela psicologia das personagens, tem obviamente pouca ação e movimento, tornando-se mais racional aos olhos do espetador. Ora, com o impulso do *MidPoint* dá-se um novo alento ao resto do filme.

Em *Lost in Translation*, este *Beat* acontece a partir do momento que existe a oportunidade de ambos se divertirem, com esse momento específico a iniciar a mudança do rumo da história. Os dois divertem-se no bar, acabando por partilhar um pouco a intimidade (por exemplo, com Charlotte a encostar a cabeça no ombro dele), mas aumentando o risco de uma infidelidade, até porque, minutos depois, Bob leva-a nos braços para o quarto dela, com ambos a ficar muito perto de algo mais...

10 - Bad Guys Close In: A segunda metade do segundo ato é assim denominada pois trata-se do momento em que o antagonista fecha o cerco ao protagonista, com este último a ficar em apuros, internamente e externamente, no que toca aos conflitos de ambas as intrigas. A força do antagonista atinge o seu auge, sendo esta a parte do filme onde o nosso herói (e os seus aliados) parece ter tudo a perder. Esta parte, ao contrário da parte anterior (aquela que o *MidPoint* separou, no segundo ato), é bem mais sombria e pessimista, ou seja, é o momento certo na narrativa para elevar o risco do que está em jogo, criando-se uma falsa vitória, algures na página 75 (isto se antes se criou uma falsa derrota, na parte anterior, antes do *MidPoint*).

O *Beat Bad Guys Close In*, em *Lost in Translation*, assenta no conflito temático relacionado com o fator temporal, uma vez que a estadia de ambos, no Japão, está prestes a chegar ao fim. Bob e Charlotte passam alguns dias juntos, conversando sobre a vida e o futuro de ambos. O par dorme até na mesma cama (embora sem fazer sexo). Ela confessa-lhe que “está presa”. Ele pede-lhe “que tenha esperança”. Entretanto, a esposa de Bob liga-lhe novamente...

11 - All Is Lost: Nesta parte da narrativa, já perto do final do filme, o protagonista encontra-se no seu ponto mais baixo de autoestima e confiança, na sua pior situação dramática, dentro do contexto da história, ou seja, longe do seu objetivo externo e interno, que é como quem diz, longe de resolver o conflito que fez arrancar o filme, mas igualmente distante de resolver os seus problemas que lhe possibilitarão concretizar o seu arco de transformação, muito ligado ao seu crescimento e maturidade. Esta é agora a parte onde os aliados morrem ou se afastam, onde as maiores ou menores tragédias pessoais acontecem ao protagonista. É, na perspetiva do espetador, o “*E agora, o que é que ele vai fazer?*”. Trata-se, basicamente, durante o desenho da estrutura narrativa, do momento onde a *Questão Central* do filme regressa à mente do público, não sem com algum pessimismo. Estamos, portanto, muito próximos do final do segundo ato.

O *Beat All Is Lost*, em *Lost in Translation*, acontece quando Bob volta para o bar, sozinho, fumando um charuto e bebendo cabisbaixo, numa luta interna onde reflete sobre a sua jornada, desde que chegou a Tóquio. Entretanto, Charlotte, depois de bater à porta do apartamento de Bob, descobre que ele passou a noite com outra mulher, ao mesmo tempo que Bob recebe um telefonema de sua esposa que lhe diz que em breve estará em casa. Tudo o que parecia poder vir a ser um relacionamento promissor entre o par acabou por definhar, aparentemente condenado e sem esperança.

12 - Dark Night of the Soul: Este *Beat* é uma espécie de segunda versão, embora mais negra, do dilema e reflexão com que nos deparamos antes do final do primeiro ato. Só que, agora, o desesperado protagonista apercebe-se que as suas reflexões e dilemas parecem não lhe mostrar qualquer caminho para uma saída. Contudo, já no limite, um *Plot Point* como, por exemplo, uma descoberta ou um acontecimento súbito e inesperado, tira o protagonista do abismo, dando-lhe alguma esperança e lançando-o numa direção diferente daquela que seria espectável.

O *Beat Dark Night of the Soul*, no filme *Lost in Translation*, acontece quando, já de noite, o alarme dispara no momento em que o par se encontrava na entrada do hotel, ambos perdidos e com muitas dúvidas. Eles acabam por fazer as pazes e partilham alguns momentos no bar, de mãos dadas. Bob diz a Charlotte que “*não quer sair*”, e ela responde-lhe que “*Então fique no bar com ele*”. Contudo, ainda não nos parece possível que eles mudem as respetivas vidas e fiquem juntos.

13 - Break into Three: Neste *Beat*, e logo após a falsa vitória (ou falsa derrota, dependendo das opções da estrutura, a que se pretende a mais adequada ao género de filme), o herói ganha ânimo, até porque a derrota é uma opção que nenhum herói quer escolher, e acaba por conseguir ultrapassar o segundo limiar, “quebrando-o”, ou seja, fazendo o filme entrar no terceiro e decisivo ato, preparando-se para o confronto final, seja com o antagonista, seja internamente com ele próprio, na tentativa de resolver o conflito/problema do filme, levantado pelo catalisador, lá muito atrás, no início do desenho da estrutura de qualquer filme de narrativa clássica (agrada-nos a definição de Linda Seger, quando denomina este *Plot Point* com o nome de *2º Turning Point*, quanto a nós mais esclarecedor, embora que para o efeito vá dar ao mesmo, seja no modelo de Seger, seja no Modelo de Snyder).

O *Beat Break Into Three*, no filme *Lost in Translation*, é quando Bob e Charlotte dão um beijo no elevador, no mesmo local onde se haviam conhecido, pouco tempo depois do início do filme. Esta decisão já não permite a possibilidade de retorno, seja pelo lado afetivo e emocional que provoca nas personagens, seja, sobretudo, porque compromete o par para uma decisão que o espectador espera e quer que aconteça, agora no final do terceiro ato onde entrámos, e onde tudo se vai decidir.

Entretanto, como muitas vezes acontece, é nesta zona da estrutura onde os *Plots* A e B se cruzam, ficando consolidados num só (isto porque o terceiro ato é o corolário de todas as decisões, sejam as relativas ao conflito externo, na intriga principal, sejam as relativas ao conflito interno, na intriga secundária).

14 - Finale: É o aqui e agora. O lugar e o tempo na narrativa onde é finalmente resolvido o conflito principal de um filme de estrutura clássica (e não só), além da resolução dos conflitos derivados que ele aglutinou, num clímax emocional e tenso, esperado há muito pelo espectador, através de uma batalha empolgante que o herói tem de travar (também a pessoal e interna), até à resolução do conflito que alimentou e justificou a razão de ser do filme.

O *Beat Finale*, no filme *Lost in Translation*, dá-se quando Charlotte caminha numa rua movimentada e Bob distingue-a pelos seus cabelos loiros. É a sua última e grande oportunidade. Ele sai do táxi e persegue Charlotte, abraçando-a. Bob sussurra-lhe ao ouvido, sem que saibamos o que ele lhe disse (“é mais importante mostrar do que contar”). Bob abraça Charlotte e beija-a, revelando o seu amor por ela.

15 - Final Image: Este *Beat*, de resto já profetizado no ponto *Opening Image*, apresenta-nos literalmente as imagens (e sons) finais do filme, em oposição ao apresentado no início do mesmo (no sentido de ter havido mudanças, ou óbvias ou mais ou menos metafóricas, fruto das analogias criadas), fazendo a personagem principal regressar ao seu equilíbrio, mas agora com ganhos, não só para ele, como também para a comunidade que ajudou a transformar (claro que também para as outras personagens, para a leitura e clarificação do tema, fortalecendo uma moral que sirva de catarse, etc. Enfim, para todo o filme).

A personagem tem agora todas as respostas de que necessitava para poder seguir em frente, na sua vida (e mesmo que um filme acabe num tom menos positivo, pelo menos ela sabe qual o seu lugar no mundo, deixando de viver iludida e em permanente fuga). O conflito da história não existe mais, ficando somente (não menos importante) um epílogo ético, moral e catártico que determinará o que o público vai levar consigo na hora que sair do cinema.

No *Beat Final Image*, no filme *Lost in Translation*, Bob entra no táxi, sorrindo. Ele é agora um homem mudado que encontrou “aceitação”. Não sabemos ao certo o que será de Bob e de Charlotte para lá do termo do filme, mas sabemos que eles nunca mais serão os mesmos.

“A well-structured screenplay will keep you in the game, and knowing how to fix your script — and any other script you may be presented with — will get you a career. If you have mastered the demands of the job as outlined in this book, you will win at this game.” (Snyder, 2016. P.164)

2.2 – APLICAÇÃO DO MODELO NO CINEMA ATUAL

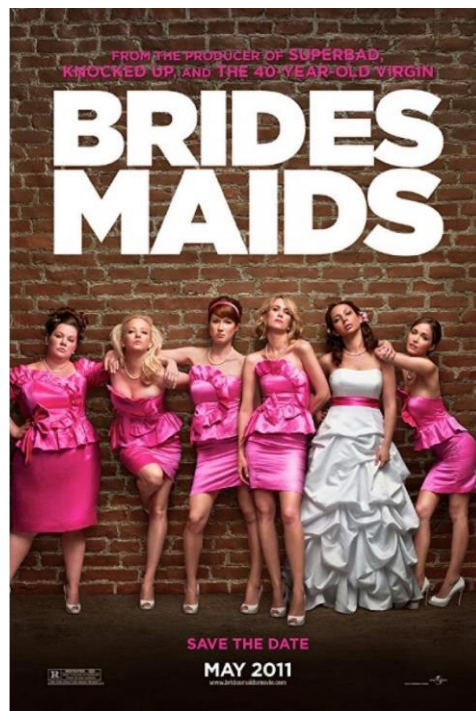


Figura 5 – Brides Maids: Cartaz de Promoção.

Como foi já referido, o modelo de *Beat Sheet* de Blake Snyder é habitualmente usado na indústria de Hollywood, particularmente por ser um paradigma simples (porque resulta e não porque é fácil de usar), dinâmico e eficaz. Reforçando um dos objetivos do capítulo anterior, para o percebermos melhor, através de um novo exemplo prático, neste capítulo, vamos analisar de forma sintética um dos filmes que o utiliza: a longa-metragem *Bridesmaids* (2011).

Uma das razões da nossa escolha, prende-se com o fato do argumento deste filme ter sido nomeado para o Óscar de melhor Argumento Original (a atriz Melisa McCathy também foi indicada como melhor atriz secundária), o que significa que este filme se afigura tratar-se de um bom exemplo para estudo, no que toca à eficácia da respetiva estrutura narrativa. Também pelo fato de se tratar de um filme de um género próximo da comédia dramática, e pelo fato de ter algo de rito de passagem, pelo crescimento que a personagem principal acaba por fazer, esta longa-metragem acaba por ser um bom exemplo de estudo, devido às ressonâncias que nos remetem para o nosso filme, *A lenda do Galo*.

Escrito por Kristen Wiig¹² e Annie Mumolo¹³, e dirigido por Paul Feig¹⁴, o filme centra-se na história de Annie (Kristen Wiig), uma mulher solteira e de meia-idade, com reduzidas possibilidades económicas, e que é a dama de honor no casamento de Lillian, a sua melhor amiga (Maya Rudolph). Contudo, as coisas não resultam da forma que ela gostaria e pensava vir a acontecer, quando a sua suposta melhor amiga, Helen (Rose Byrne), lhe usurpa os seus deveres e direitos enquanto dama de honor. Annie entra então em decadência por não saber lidar com todos os conflitos que surgirão ao longo da narrativa. Passemos então ao estudo e descrição do *Beat Sheet* deste filme em concreto:

1. Open Image (minuto 1): A cena começa dentro de uma casa, numa noite animada de sexo entre Annie e Ted e termina, logo a seguir, na manhã seguinte, com Annie a tentar perceber quais as verdadeiras intenções de Ted. Neste *Plot Point* inicial é-nos apresentada a personagem principal e um dos coadjuvantes, e ficamos logo a saber que ambos se encontraram para uma noite de sexo casual.

Contudo, ficamos também a saber que Ted não tem qualquer intenção em ter um relacionamento sério com Annie, e que esta se assume como uma mulher que não gosta de namorar com um homem só, preferindo agir de forma libertina nos relacionamentos com o sexo oposto. Aliás, é clara a pouca maturidade de Annie quando, ao sair da casa de Ted, ela tenta pular o portão por não conseguir abri-lo.



Figura 6 - *Open Image*: Cena no quarto após a noite de sexo.

¹² Kristen Carroll Wiig é uma atriz, comedianta, argumentista e produtora norte-americana, nascida em 22 de agosto de 1973, em Canandaigua, Nova Iorque, EUA.

¹³ A norte-americana Annie Marie Mumolo é atriz, argumentista, comedianta e produtora cinematográfica. Nasceu a 10 de julho de 1973, em Irvine, Califórnia, EUA. Foi nomeada para o Óscar de 2012 na categoria de Melhor argumento original, precisamente por este *Bridesmaids*.

¹⁴ Paul S. Feig é um ator e realizador norte-americano. Nasceu a 17 de setembro de 1962, em Mount Clemens, Michigan, EUA.

2. Theme Stated (5): Durante o café, Annie e Lillian conversam. Lillian opina sobre o humilhante relacionamento com Ted, afirmando que não gosta dele. No fundo, Lillian acha que Annie está a ter aquela postura como vitimização, para que sintam pena dela. Após a conversa entre as duas percebemos qual é o tema do filme: ele trata de uma pessoa que tem uma autoestima baixa e que não se consegue respeitar enquanto mulher, sendo suficientemente orgulhosa a ponto de não saber lidar com o ciúme/inveja, sendo este o ponto de partida que vai acompanhar toda a narrativa.



Figura 7 - *Theme Stated*: Cena no restaurante.

3. Set-Up (1-10): Este *Beat* permite que o público obtenha mais informações sobre o personagem ao nível fisiológico, psicológico e social.

Durante estes cerca de dez minutos, acabamos por ficar exclusivamente com a protagonista Annie, enquanto ela passa por vários momentos de conflito em diferentes momentos da sua vida. Entre outras coisas, sabemos que Annie trabalha numa joalharia, um emprego que a mãe dela lhe arranjou. Que o relacionamento com os seus vizinhos, do apartamento onde vive, é péssimo, com o senhorio a lhe exigir quantias em dinheiro que ela não tem, para pagar o respetivo aluguer.

Annie só parece ter como suporte afetivo o namoro com Ted e uma única amizade: Lillian. Todos estes eventos vão fazer com que o público queira seguir a história dela, à medida que avançamos em direção ao catalisador do filme, aquilo que faz arrancar o conflito, concretamente, o *Catalyst*.

4. Catalyst (12): Na Casa da bem-humorada Lillian, ela chama à atenção de Annie para a sua mão, mostrando-lhe o anel de noivado. É este evento que detona o conflito, uma espécie de motor que vai fazer com que a narrativa do filme arranque e avance de forma decisiva.



Figura 8 – *Catalyst*: Lillian mostra o anel de noivado a Annie.

5. Debate (12-25): Este *Plot Point* fala-nos da derradeira oportunidade que a protagonista tem para decidir o que fazer. Annie pede então à sua mãe para ir com ela à festa de noivado de Lillian, mas a mãe recusa-lhe o pedido, pois tem um compromisso importante. Desta forma, damos-nos conta da relação difícil de Annie com a mãe.

Annie chega sozinha à festa, e é lá que conhece outras damas de honor, inclusive aquela que irá competir com ela, Helen, com quem, durante a festa de noivado, estará em permanente conflito, já que Helen é a esposa de um dos membros do clube onde se realiza a festa, mostrando-se sempre superior a ela, num jogo de ciúmes, na disputa de quem é a melhor amiga de Lillian.



Figura 9 – *Debate*: Annie tira o microfone a Helen para fazer o discurso.

6. Break into Two (25): As relações de Annie com todos aqueles que a rodeiam fica comprometida por causa da sua baixa autoestima, numa espécie de mundo virado às avessas. Annie, durante a festa, tenta comparar-se a Helen, mas a forma como age levam-na à humilhação, sobretudo devido às suas habituais atitudes infantis e que colocam em causa a sua amizade com Lillian.

Annie toma o caminho errado, como sempre acontece com as personagens principais dos chamados filmes baseados num Rito de passagem, como é o caso deste, fazendo-nos entrar num novo ato.



Figura 10 - *Break into Two*: Annie fala com Lillian sobre Helen.

7. B-Story (27): Annie, depois de sair sozinha da festa, enquanto goza com as atitudes de Helen, é mandada parar por um polícia chamado Rhodes. Ao fiscalizar-lhe os documentos, o polícia dá conta de que ambos são vizinhos. Rhodes, inclusive, era habitual cliente dela e gostava imenso dos bolos que ela fazia, na respetiva padaria.

Este evento inicia aquilo que será a intriga secundária do filme, a chamado *B-Story*, que passará a alimentar decisivamente o segundo ato, tornando-o mais complexo, com repercussões no desenvolvimento do enredo e na caracterização das personagens.



Figura 11 – *B-Story*: Annie mostra os documentos ao polícia Rhodes.

8. Fun and Games (30-55): A premissa deste *Plot Point* está centrada em Annie e Helen, devido ao mau comportamento de ambas, durante a preparação para um casamento, mas também devido ao desejo de Annie querer manter a sua melhor amiga. Entre muitas das cenas que acompanham este jogo, mais ou menos divertido, entre elas, uma das cenas fulcrais que ilustra esta parte da estrutura narrativa acontece quando Annie se encontra com Helen num clube de ténis e jogam uma partida, ambas com a intenção de se magoarem mutuamente, atirando a bola de ténis uma contra a outra, numa espécie de guerra declarada entre as tenistas.



Figura 12 - *Fun and Games*: Annie e Helen jogam ténis.

Entretanto, a intriga secundária não deixa de ir acontecendo, misturada com este *Fun and Games*, e, na sequência da *B-Story*, Annie, deitada na cama com Ted, tenta que ele seja o seu par no casamento. Surpreendido, ele mostra-se incapaz de responder-lhe ao pedido. Annie não gostou do que ouviu e, para o provocar, diz-lhe que tem outra pessoa em mente.

“Beat Sheet” do filme “A Lenda do Galo”: Análise e justificação
Carlos Alberto Correia Araújo

Mais tarde, Annie encontra-se com Rhode, o tal seu amigo e vizinho polícia. Parados na valeta de uma estrada, ela usa a pistola de radar dele, numa espécie de metáfora que personifica uma rutura com as constantes humilhações que lhe acontecem, sobretudo nas suas relações com os homens, e que marca, na estrutura narrativa, a chegada ao meio do filme, um momento chave de transição, fulcral para acentuar a respetiva progressão dramática, dando impulso ao *Plot*.



Figura 13 - Ainda na *B-Story*: Annie usa a pistola de radar de Rhodes.

9. Midpoint (55): Basicamente, este *Plot Point* de divisão e transição do *Beet Sheet*, e cuja função foi explicada no ponto anterior, conta-nos o momento em que Helen, juntamente com as outras damas de honor, anula a festa de despedida de solteira e decidem todas viajar para Las Vegas.



Figura 14 - *Midpoint*: Annie e as damas de honor entram no avião.

10. Bad Guys Close In (55-78): Entre os vários acontecimentos que coexistem nesta parte do filme, que basicamente se desenrola depois do *MidPoint*, até ao final do segundo ato, marcados, ao contrario do *Fun and Games*, por momentos de maior tensão, destacamos, por exemplo, a cena onde Annie lança o pânico no avião, terminando com ela e as colegas detidas no aeroporto, entre outras cenas de contornos dramáticos semelhantes.

Entretanto, a *B-Story* não para de se desenvolver, neste segundo ato, através de cenas diversas, como aquela onde Rhodes quer que ela faça um bolo, mas Annie não aceita e sai, zangada, deixando o polícia sozinho em casa. Posteriormente, durante a viagem de carro, Annie manda uma mensagem de voz a Lillian a contar-lhe o que aconteceu na noite anterior e que espera que ela ainda não esteja zangada com ela... Estamos próximo do final do segundo ato, num momento crucial onde “tudo parece estar perdido”.

11. All Is Lost (79): Annie recebe uma caixa com um convite para o *Lillian’s shower*, que Helen organizou, com o tema de Paris, ideia roubada a Annie. A vida de Annie, se já estava mal, a partir desse momento piora ainda mais. Depois de ter tido uma má conduta com uma cliente da relojoaria, Annie foi despedida do emprego. De seguida, Annie recebe uma mensagem de Rhodes que lhe diz que não a procura mais. Os colegas de quarto de Annie expulsam-na do apartamento.

Em relação ao protagonista, neste momento, “Tudo está perdido”, com a vida de Annie a ficar claramente pior do que como estava no início. Desanimada, ela parece já não ter mais esperanças nem soluções para alcançar os seus objetivos. Então, após todos estes acontecimentos, Annie vê-se obrigada a ir viver para a casa da mãe, contando-lhe que quando ela lhe dizia estar no fundo do poço não era de toso verdade, pois, no fundo do poço encontra-se ela agora neste preciso momento.

12. Dark Night of the Soul (80-92): Neste *Plot Point* do *Beet Sheet*, aquele que antecede minutos antes a entrada no terceiro ato, Annie vai à casa de Helen para o *wedding shower* de Lillian, oferecendo-lhe uma lembrança que recorda os tempos em que eram mais novas. Cínica, Lillian diz-lhe para “não se preocupar se ela não for ao seu casamento”.

Após ter saído da festa, furiosa, durante o percurso, quando Annie é obrigada a travar para não atropelar um porco espinho, um carro bate-lhe na traseira, colocando-se em fuga.

Surge Rhodes que a tenta ajudar a resolver o problema do carro que não pega e percebe que Annie já tinha telefonado a Ted para a ir buscar. Furioso, o polícia deixa-a sozinha com Ted que, entretanto, chegara. Mas, durante a viagem, Ted é desagradável para com Annie e ela exige-lhe que pare e a deixe na estrada, sozinha.

Parece-nos claro que este momento decisivo tem a particularidade dramática e narrativa de criar o impasse necessário para, ao ultrapassá-lo, entrarmos no terceiro ato, onde finalmente se irá resolver o filme.

13. Break into Three (93): Este *Plot Point* específico, cuja finalidade explicámos atrás, é o que permite ultrapassar o tal impasse surgido pela ação anterior. E isso acontece quando Annie, na casa da mãe, está a ver o filme *Castaway*, emocionada, e surge Megan, uma das damas de honor, e que lhe dá a força e os sinais necessários para que Annie dê a volta por cima à sua vida.

14. Finale (94-117): Entrámos num *Plot Point* que, provavelmente, é o mais importante e decisivo de um filme, e que neste caso decorre numa zona estrutural mais ampla da intriga, pois, muitas vezes, sobretudo no caso das comédias (ao contrário dos filmes de ação, por exemplo), é difícil resolver o desfecho através de uma cena única e específica. Trata-se, portanto, do momento dramático (ou, como neste caso, nos momentos, agrupados pelo mesmo denominador) que permite resolver o filme.

No caso do filme aqui dissecado, no que toca ao seu *Beat Sheet*, o pronúncio de um desfecho feliz inicia-se quando Annie abraça a mãe e diz que a ama, e, logo depois, deixa um bolo (um pedido de desculpas) à porta de casa de Rhodes. O *Beat* acentua-se quando Annie e Helen partem juntas à procura de Lillian, cruzando-se com Rhodes que tentam chamar à atenção, cometendo várias infrações, até bater com o carro na traseira do carro do polícia. Nesse momento acabam por ficar a saber que Lillian está no apartamento de Rhodes.

Mas o grande final, o verdadeiro momento que resolve o filme, é então quando Annie vai ao encontro da emocionada Lillian, com esta a dizer-lhe que precisa dela no seu casamento. Annie aceita então ser a dama de honor de Lillian.

15. Final Image (117): Resolvido o conflito, num clímax há muito desejado, e com um final feliz, como é típico tanto nas fábulas, como nas comédias românticas (que também têm algo de efabulatório), entra-se num curto epílogo (que nestes dois géneros é acelerado, mesmo tendo como função ser pedagógico e explicativo, seja na fábula, seja nas comédias românticas, habitualmente alicerçadas ou na moral ou na emoção entre as personagens), avançando rapidamente para o desfecho efetivo do filme.

Contudo, não se acaba o *Plot* sem haver a preocupação de o fechar através de uma relação, muitas vezes metafórica, com o início do mesmo, não só para reafirmar a temática, não só para o tornar “circular”, ou seja completo e unido, mas também para consolidar o arco de transformação das personagens, seja psicológico, seja no que toca à sua situação na ação. Daí a importância deste *Plot Point* que, no *Beet Sheet* de Blake Snyder, se apelida de *Imagem Final*.

Então, é neste momento que neste filme servido como exemplo, Rhodes aparece, após o casamento, com Annie a ir em encontro dele, acabando o par por se beijar. De seguida, eles entram no carro da polícia e viajam juntos.

Num tom humorista, como convém numa comédia romântica, Rhodes diz-lhe que ela está com um grande problema por causa de todas infrações de condução que foi cometendo. Annie pede-lhe então que ele ligue (metaforicamente) a buzina.



Figura 15 - *Final Image*: Annie aproxima-se de Rhodes para o beijar.

PARTE II – CASO DE ESTUDO: A LENDA DO GALO

3 – A NARRATIVA DO FILME A LENDA DO GALO

Recapitulando, as lendas são contos que foram transmitidos ao longo dos tempos, de geração em geração, pela tradição oral até aos dias de hoje. Com o passar dos séculos, muitas dessas lendas foram sofrendo alterações, pois, como diz o ditado “Quem conta um conto, acrescenta um ponto”.

A elaboração da narrativa do filme *A Lenda do Galo*¹⁵ parte, logo durante o processo de escrita do respetivo argumento, da adaptação de duas Lendas: *a Lenda do Senhor do Galo de Barcelos* e *a lenda do Milagre do Enforcado*, sendo a primeira originária de Barcelos, Portugal, e a segunda proveniente de Santo Domingo da La Calzada, Espanha (A Lenda do Galo de Barcelos e O Milagre do Enforcado, pág. 37, 38, 39, 40, 44, 45, 46, (1965)).

O resultado foi a história desta curta-metragem, alicerçada estruturalmente, como já foi referido, na jornada de um Herói mitológico, com a escolha desta opção narrativa a justificar-se por conter um dos arquétipos bases do Monomito e o seu herói, na sua aprendizagem e crescimento, durante a dita jornada, criando um arco de transformação que permitiu transformar um anónimo e frágil Santiago, num seguro e heroico Santiago, um exemplo moral para a comunidade (e para o espetador).

3.1 – TEMA

“The writer must always exercise choice and responsibility in determining the dramatic execution of the story” (Syd Field, 2005 p. 21).

É através do tema que o autor consegue explorar e consolidar, implícita ou explicitamente, os códigos sociais, morais e éticos que se evidenciam durante a narrativa fílmica (e também após o filme ter o seu desfecho, pois, muitas vezes, só nessa altura é que o espetador se debruça sobre as questões temáticas, percebendo a sua força e importância na história. De resto, este é um dos elementos que irá – ou não, caso o filme falhe nesse capítulo – fazer perdurar o filme na memória do espetador e na memória histórica do próprio cinema).

¹⁵ Anexo A: argumento da curta-metragem *A Lenda do Galo*.

E é logo na premissa (ou na ideia) que se pode identificar um ou os vários temas que o filme irá trabalhar. *A Lenda do Galo* não fugiu à regra, podendo perceber-se logo que o tema da curta-metragem teria como ponto de partida a injustiça, a tentação sexual, a religião, o amor e a esperança, todos eles conceitos universais intrínsecos à humanidade. De resto, segundo Syd Field, a narrativa tem mais valor quando aborda um tema global a partir de um caso específico: “It’s essencial to isolate your generalized idea into a specific dramatic premise” (2005, p.34).

Contudo, a condução e construção do tema, durante a narrativa, deve ter em conta que o seu conceito deverá estar associado ao tipo de ação e sentimento de uma personagem, para se obter eficácia, tal como pensa Field, quando afirma que “Every creative decision must be made by choice, not necessity. If your character walks out of a bank, that’s one story. If he runs out of a bank, that’s another story” (Field, 2005 p.35).

Todas as histórias são sobre algo e sobre alguém. O *Quê* e o *Quem*, são duas questões fundamentais para definir o tema do filme. Daí que Field afirme que é através de uma boa articulação entre a ação e a personagem que o argumentista conseguirá expandir todos os elementos de forma estruturada. Por isso o mesmo argumentista deverá ter um conhecimento profundo sobre os temas que propõe tratar, alargando o seu espectro opcional, tentando tomar as melhores decisões de forma a que o processo criativo da escrita do argumento seja facilitado: “The more you know, the more you can communicate” (2005, p.38).

O argumento da curta-metragem *A Lenda do Galo*, que cresceu durante um longo trabalho de pesquisa e maturação, usa como base as narrativas históricas do folclore Português. Porém, apesar das temáticas estarem subentendidas nestas narrativas, não o são de forma suficientemente forte para criar algo causal e bem sustentado no contexto fílmico. Logo, o desafio a que nos propusemos foi contar a mesma história que já fora contada durante séculos, só que desta vez a partir da dialética entre a imagem, o som e a palavra, pois - e é importante salientar - a linguagem do cinema usa predominantemente signos figurativos, com a palavra (um signo convencional) a ter quase sempre origem nos diálogos das personagens que... nos aparecem também como figurações.

Segundo o argumentista e realizador Paul Schrader, como em todas as formas de dramaturgia, também no cinema é preciso encontrar uma metáfora para o tema que queremos desenvolver: “In the case of *Taxi Driver*, the theme was loneliness. Then you find a metaphor for that theme, one that expresses it. In *Taxi Driver*, that was the cabine,

the perfect expression of urban loneliness” (Schrader, 1976); sendo que no caso do filme *A Lenda do Galo*, que trata da eterna batalha entre o bem e o mal, ele serve-se da metáfora da Cobra que tenta atacar o Galo, tal como o antagonista tenta pôr em causa a fé do nosso herói.

Tendo em consideração os ensinamentos de Syd Field, quando ele afirma que “Within the first few pages of the screenplay we know the main character, the dramatic premise, and the situation” (2005, p.23), é logo nos primeiros minutos do filme que nos são dadas a conhecer as principais temáticas do mesmo que, no caso de *A Lenda do Galo*, se centram nos conceitos de Fé, da Tentação e da Justiça, e que são, simultaneamente, a causa e consequência das ações das personagens, num mecanismo estrutural que faz avançar a narrativa. Por isso, o tema ou temas principais da narrativa devem ser perceptíveis logo no primeiro ato.

Fazendo jus a esta premissa, podemos identificar que na nossa curta-metragem, e logo no arranque do filme, é-nos apresentado um conjunto de elementos que estão metaforicamente ligados ao tema do filme, como é o caso da Cobra, ligada ao sexo e à mitologia de Adão e Eva, e que aqui representa, não só questões ligadas ao sexo, bem como à má índole do ser humano, representada pela forma como ela se move no seu instinto predador.

Outro dos elementos ligados à temática é, obviamente, o Galo (para além dos arquétipos referidos no capítulo 1.1), que surge preso por um fio a um cajado, indefeso, sem conseguir defender-se do ataque da cobra, criando-se um paralelismo entre a ave e Santiago, ambos sem liberdade (até porque ele será preso) e, mais importante, presos ao dogma da religião (no caso dele, à fé a um deus punitivo). De resto, foi importante neste arranque do filme estabelecer uma forte ligação do galo à personagem principal (dependem um do outro para sobreviver), para se elaborar uma fábula com eficácia, pois este género narrativo é normalmente conduzido por animais, as principais personagens no enredo (ou seja, o Galo é Santiago. E Santiago é o Galo, numa mescla que consolidaria melhor a ideia de fábula).

Na verdade, sem a metáfora da fuga do galo (numa espécie de fuga das galinhas), não só não entenderíamos a importância da liberdade, no filme e na condição do ser humano, mas também da compaixão, pois Santiago liberta-o no final do filme, como de certa forma, se liberta do colete de forças que o impede de beijar Madalena e até, de certa forma, também liberta a própria Madalena, como sem a fuga do galo, Santiago nunca

poderia ter feito o seu arco de transformação, crescendo como homem e libertando-se dos dogmas religiosos que o aprisionavam. Assim, sem querermos ser exaustivos, arriscando-nos a tornar este ensaio demasiado extenso, foi com base nestes elementos metafóricos que construímos a temática do filme.

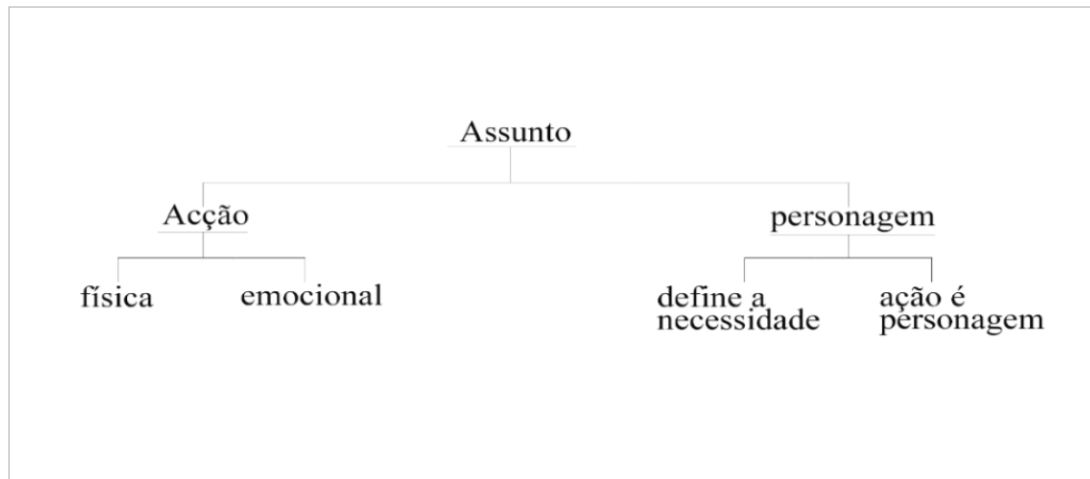


Figura 16 - Gráfico (Syd Field, 2005, p. 40)

Como foi já referido (e podemos perceber pela ilustração em cima), o assunto/tema do filme é sugerido através de dois elementos cruciais que estão intrinsecamente interligados: a ação do filme e a personagem que a protagoniza (sempre ligada à ação, ou porque a cria, ou porque é moldada por ela, no fundo ambas as coisas ao mesmo tempo). A ação pode ser física ou emocional, sendo que, habitualmente, os dois tipos de ação são encontrados na maior parte dos filmes.

Contudo, uma história pode ser considerada mais física ou mais emocional. Por exemplo, nos chamados filmes de ação, eles estão mais diretamente associados à atitude física dos personagens, pois o desenrolar da história depende do movimento visível das mesmas (por exemplo, no caso de uma luta ou uma perseguição). Já a ação emocional prende-se com os “movimentos invisíveis” das personagens, mais pessoais, interiores e emocionais (mais ligados ao tema e ao objetivo interno), ou seja, ao efervescer espiritual das personagens, numa espécie de alienação destas com a realidade que as cerca, como um dia refletiu Antonioni, quando se referiu às narrativas que vivem da não-ação gerada pela apatia das personagens.

Pode-se considerar que a ação do filme *A Lenda do Galo* é equilibrada, jogando quer na parte mais emocional, quer na física, apesar da última existir de forma mais decisiva, sendo que essa tentativa de haver esse equilíbrio se compreende devido não só

à importância dos temas do filme e da sua influência na génese da narrativa (até por ser uma fábula com um forte pendor moral), mas também por a película refletir a ideia de uma parte de uma jornada espiritual vista como um Rito de Passagem (até porque, recorde-se, o filme fala-nos de uma personagem, de nome Santiago – e o nome não é obviamente um acaso – que vai em peregrinação a Santiago de Compostela. Se é certo que o caminho é duro, quando fazemos tal viagem, sozinhos e a pé, mais duro se torna quando a vivemos como uma experiência de superação mental).

Mas o certo é que sem algumas das ações físicas da personagem Santiago, presentes na forma como o jovem peregrino resiste à tentação da carne e se mantém fiel à sua fé, e que acabam por se encaixar nesta ideia de não-ação (recusa em agir), uma forma de reação (não-reação) que também faz mover a narrativa (se Santiago não tivesse recusado Madalena e tivesse cedido à sua sedução, ela não teria roubado o seu Galo), sem a força do movimento que estas cenas geram, como aquelas do encontro entre ele e Madalena, logo no início, seja na cena do banho, ou na cena em que o peregrino é preso, o filme seria menos envolvente e dramático.

“Once you determine what kind of action you’re dealing with, you can move into the life of your character” (Field, 2005, p.40). Ou seja, depois de definida a ação é preciso definir a necessidade do personagem. E ela não só deve ser clara, tal como a sua meta (agenda), como sobretudo devemos compreender o caráter que a define, na forma como reage perante um obstáculo ou dificuldade. Isto porque, “All drama is conflict. Without conflict, you have no action; with no action, you have no character; without character, you have no story; and without story, you have no screenplay” (Field, 2005, p.25).

3.2 – SINOPSE

“So the hard part isn’t determining what to put into the synopsis. It’s figuring out what to leave out.” (McCutcheon Pamela, 2014, p.11¹⁶).

A *sinopse* de um filme é uma descrição resumida de toda a narrativa do mesmo, habitualmente dividida em partes, cada uma delas referente a um dos três atos (no caso do filme *A lenda do Galo*), e que nos permite entender e enquadrar a ação principal, no

¹⁶ <https://pammc.com/books/wtfs-ebook/>, a página que é apresentada na citação é referente ao número que surge no livro em PDF.

tempo e no espaço, enquanto nos apresenta o protagonista (e, nalguns casos, já o antagonista), o conflito principal, podendo mesmo já intuir a mensagem moral do filme. É, por isso, uma ferramenta indispensável na redação do argumento cinematográfico, qualquer que seja a sua duração, pois já indica de forma explícita e cronológica, os pontos fulcrais que permitirão desenvolver o conflito, a personagem e a estrutura de um filme, desde o seu início até ao seu termo, como se de um mapa de uma viagem se tratasse.

Sobre isto, McCutcheon afirma que “Your synopsis should show how you set up all the dominos, then knock them down one by one. One of the obvious advantages of using the narrative synopsis is that it’s friendlier than an outline and reads as if you’re describing the story across a dining room table to a friend.” (McCutcheon, 2014, p.11)

Foi essa a lógica que presidiu à escrita da *sinopse* para o argumento do filme *A Lenda do Galo*. Ei-la, aqui apresentada, um exemplo claro do que enunciámos antes, sobre o que é uma sinopse e o que ela deve indicar:

PRIMEIRO ATO: Barcelos, século XIV. SANTIAGO (19 anos) é um peregrino de viagem a Santiago de Compostela. Enquanto dorme, o GALO que traz para comer foge. SANTIAGO vai procurá-lo, deparando-se com MADALENA (30), uma prostituta que lhe oferece sexo. Ele recusa, pois fez voto de castidade. De súbito, surge um MONGE. SANTIAGO foge, a pedido da receosa MADALENA que parece conhecer o intruso.

SEGUNDO ATO: SANTIAGO encontra uma estalagem, mas não tem dinheiro suficiente para comer. De súbito, MADALENA (afinal era filha do Estalajadeiro) entrega-lhe o GALO desaparecido. Oferece-lhe de novo sexo, mas SANTIAGO recusa-o, uma vez mais. Vingativa, MADALENA rouba-lhe o GALO. Entretanto, o ciumento JUIZ (60) (o misterioso Monge e o amante de MADALENA), coloca moedas que roubara na sacola de SANTIAGO, incriminando-o. SANTIAGO é preso.

TERCEIRO ATO: No tribunal, SANTIAGO é condenado à forca. O jovem peregrino reclama inocência, mas o JUIZ responde-lhe que é tão verdade ele ser inocente como um galo cantar três vezes. Arrependida, MADALENA faz o GALO cantar as três vezes e SANTIAGO é libertado. MADALENA entrega o GALO a SANTIAGO, beijando-o nos lábios. Despedem-se. Antes de retomar o seu caminho, SANTIAGO liberta o GALO.

3.3 – STORY-MAP

“Story Map is a form, not a formula. It does not dictate your choices or tell you what to write; it provides a framework to hold your choices” (Calvisi,201).

Como foi explicado, a *sinopse* é um resumo da narrativa que permite a quem a lê, seja o produtor, ou outro qualquer elemento da equipa, seja o distribuidor ou até mesmo o espetador, perceber e perceber rapidamente o que vai ver futuramente no ecrã. Claro que antes disso serve, sobretudo, como meio orientador para a redação do argumento cinematográfico.

Ora, antes disso ou, na maioria dos casos, durante o processo de escrita da *sinopse*, há a necessidade de redigir e estruturar o chamado *Story-Map* que, como o nome indica, é basicamente o mapa basilar que definirá o percurso do argumento cinematográfico e aquilo que será o futuro filme (a *Sinopse* é posterior à pesquisa da ideia e da adequada premissa dramática do futuro filme, elementos primários mais intuitivos, mas também importantes, embora não decisivos. De resto, a *Logline* de um filme aglutina a ideia e Premissa que, no caso de *A Lenda do Galo*, resume-se “à história de um peregrino e de um galo que cantou”).

Apesar de ser um elemento de uso raro no cinema português, mais utilizado no cinema industrial, não só pela tradição, mas porque, *dizem alguns*, fazemos um cinema mais artesanal, autoral ou independente (uma ideia feita e pouco clara) e, portanto, menos alicerçado num mecanismo produtivo onde a figura do Produtor é decisiva. Contudo, este não uso, durante o processo de escrita do argumento cinematográfico, tem uma outra razão, assim o julgamos, já que ela resulta de um desconhecimento de processos de produção profissional, daí não ser utilizado. O certo é que ele é obviamente válido, ou mesmo obrigatório, quando o cinema tem responsabilidades para com o financiador e para com o público, já que o cinema joga com valores de orçamento tão elevados que não se pode improvisar ou ter incertezas acerca do que vai ser o filme.

Parece-nos portanto claro que este mapa que precede a escrita do argumento, não só é válido, como até mesmo decisivo, para o conseguirmos estruturar e redigir convenientemente, e mais, para antever a viabilidade do mesmo, não só em termos dramáticos e narrativos, como na relação que se espera que o filme tenha com o público para quem é feito.

Retomando então a ideia do que é um *Story-Map*, para que serve e como é feito, trata-se de um “esquema” resumido e claro que serve para estruturar um argumento, numa abordagem simples (embora difícil de alcançar), apresentando o tema, a estrutura narrativa base, as personagens e os seus objetivos, além dos principais elementos dramáticos de um *script*.

Serão estes elementos, de leitura fácil e rápida, que estabelecerão um trajeto (mapa) de sucesso que levará a escrita a bom porto, sem impedir todo o processo intuitivo e emocional que a escrita pede do autor, com ou sem musa inspiradora.

Portanto, o *Story-Map*, aqui apresentado como um resumo do *Beat-Sheet* de Blake Snyder, é um mapa para o argumentista com as diretrizes essenciais da história.

Optámos por utilizar este modelo de *Story-Map* porque ele cumpre as ideias principais do *Beat Sheet* de Blake Snyder porque nos pareceu o mais adequado ao género da curta-metragem e, especificamente, ao filme *A Lenda do Galo*.

Assim, e segundo o argumentista Daniel Calvisi (2013), no *Story-map* indicam-se um conjunto de elementos que constituem as linhas guias do argumentista, no seu processo de escrita (já agora, o *Story-Map* é uma ferramenta bastante útil na validação de um projeto cinematográfico durante um *Pitching*).

No caso de *A Lenda do Galo*, o uso deste tipo de *Story-Map* foi determinante para encontrar as soluções narrativas que a curta-metragem pedia, respondendo a questões que nos ajudaram a manter o foco no que verdadeiramente interessava na construção do argumento cinematográfico.

Num *Story-Map* constam elementos específicos que iremos passar a apresentar. Assim, no item *Protagonista*, é-nos apresentado aquilo que melhor permite identificar a personagem.

No item *Caracterização*, ficamos a conhecer a principal característica que a define, tendo em conta a importância que esse elemento (ou elementos) tem para a premissa do filme.

No item *Defeito*, identificaremos o “Tendão de Aquiles”, ou a principal fraqueza da personagem. No fundo, trata-se de uma característica que, não sendo propriamente um defeito, torna-se um problema pois cria problemas à personagem, originando ou agudizando o conflito.

No item *Objetivo Externo*, como o nome indica, falamos da principal agenda do protagonista, ou seja, do que ele quer alcançar, estando ele relacionado com o conflito da intriga principal do filme.

Já no item *Objetivo Interno*, falamos nas necessidades interiores da personagem, ligadas ao tema do filme e à sua intriga secundária. Ou seja, ele está sobretudo relacionado com as questões emocionais e psicológicas que atormentam o protagonista.

Já o item *Principal Conflito Dramático*, referimo-nos à definição e origem do conflito (da intriga principal), habitualmente ligadas ao próprio antagonista do filme (ou antagonismo).

O item *Tema*, julgamos ser óbvio, carecendo por isso de explicação, até porque esse elemento já aqui foi debatido, estando intrinsecamente ligado à mensagem moral do filme.

O item *Questão Dramática Central*, está ligado à principal questão que o público pergunta ao longo do filme (é o “será que...”) e que surge naturalmente na mente dele mal o conflito é criado no arranque da narrativa. Esta questão (que vive na mente de quem vê o filme), que na escrita do argumento será colocada pelo argumentista, no lugar do espectador, é importante para não se perder o foco do que verdadeiramente está em jogo na narrativa cinematográfica e que terá consequências para a personagem se não for respondida (resolvida).

O item *Desfecho* é, como o nome indica, a definição clara de como o filme terminará. Parece uma trivialidade indicar isso num *Story-Map*, mas não é. É mesmo fundamental e obrigatório, pois arrancar para a escrita de um argumento sem saber ao certo como ele terminará, ou seja, qual o “local” de chegada (caso um filme fosse uma viagem), pode significar (significará com certeza) um argumento com problemas, no mínimo, um argumento reescrito várias vezes, portanto, durante um tempo excessivo que até pode inviabilizar o projeto. No cinema temos de saber como um argumento acaba, antes mesmo de o começar a escrever, daí a importância de o clarificar no *Story-Map* (usando uma analogia, não saber o final de uma narrativa, seria o mesmo que iniciar uma viagem sem saber o destino da mesma. Seguramente que a viagem correrá mal, pois nunca chegaremos ao local pretendido).

Finalmente, o item *Arco* refere-se à transformação da personagem, ao longo do filme, fundamental para que a ação tenha uma inércia de movimento, sempre progressiva, e apontando para o desfecho, ao mesmo tempo que permite modificar a própria

personagem, sobretudo a sua personalidade, psicologia e atitude. Digamos que sem esse arco transformador, o espetador perguntará porque se deu ao trabalho de acompanhar um protagonista fraco que não quis mudar (para melhor), ou que não quis mudar a história (para melhor). De resto, a catarse que o público espera e faz no final de um filme, está muito dependente do arco de transformação da personagem. De qualquer forma, sem essa transformação, dificilmente a personagem resolverá o conflito de um filme. Passemos então à descrição do *Story-Map* do filme *A Lenda do Galo*:

TÍTULO: A LENDA DO GALO (2018)

Argumento original de Carlos Araújo, inspirado na Lenda do Senhor do Galo de Barcelos e o Milagre do Enforcado (filme realizado por Carlos Araújo).

GÉNERO (FILM GENRE): Drama histórico.

DURAÇÃO: 12 minutos.

PROTAGONISTA (PROTAGONIST): Santiago, 19 anos, peregrino a caminho de Santiago de Compostela.

CARACTERIZAÇÃO (CHARACTERIZATION): Crente e honesto.

DEFEITO (MAIN MISBEHAVIOR): Fez voto de castidade.

OBJECTIVO EXTERNO (EXTERNAL GOAL): Recuperar o seu Galo e escapar ao enforcamento.

OBJECTIVO INTERNO (INTERNAL GOAL): Manter a castidade.

PRINCIPAL CONFLITO DRAMÁTICO (MAIN DRAMATIC CONFLICT): O Juiz.

TEMA (THEME): Fé / Liberdade/ Tentação / Lenda do Galo.

QUESTÃO DRAMÁTICA CENTRAL (CENTRAL DRAMATIC QUESTION): Provará Santiago a sua inocência?

DESEFECHO (ENDING): Santiago é libertado quando o galo canta três vezes.

ARCO (ARC): Santiago começa casto e com um galo para comer, e termina a narrativa poupando a vida ao galo e a beijar os lábios de Madalena.

“Writing from a well-developed Story Map is not just about hitting page points, but using what I call Active Storytelling, which is making your scenes and your character’s actions advance the story and bring about change while maintaining a cohesion built on theme and escalating conflict.” (Calvisi, 2013).

3.4 – INTRIGA PRINCIPAL E SECUNDÁRIA

“Premise: a proposition antecedently supposed or proved; a basis of argument. A proposition stated or assumed as leading to a conclusion. Others, especially men of the theater, have had different words for the same thing: theme, thesis, root idea, central idea, goal, aim, driving force, subject, purpose, plan, plot, basic emotion” (Lajos Egri, 1960, p.2).

“The premise of each second contributes to the premise of the minute of which it is part, just as each minute gives its bit of life to the hour, and the hour to the day. And so, at the end, there is a premise for every life” (Egri, 1960, p.1)¹⁷.

No seguimento do pensamento de Egri, cada um de nós depara-se com premissas que surgem a cada momento, e durante a vida inteira, numa relação causal entre a nossa ação e conseqüente reação. Ao longo dos diversos conflitos que surgem na nossa vida, lidamos então com alguma naturalidade com a intriga resultante, pois vemo-la como parte do quotidiano. Da mesma forma que fazem parte das narrativas imaginadas que surgem de várias formas com o intuito de provocar o interesse do público, essas intrigas podem ser concretizadas usando os meios e os diversos recursos de uma linguagem, onde a narrativa resulta de uma ação, associada a várias outras ações, numa relação de causa e efeito, em que uma delas resulta de uma reação da outra.

Este conjunto de elementos, relacionados entre si, são o que determina uma história. A título de exemplo, na curta-metragem *A Lenda do Galo*, a ação da cobra quando ela se aproxima do galo, gera uma reação com uma ligação lógica entre ambas, originando uma nova ação que não é mais do que um resultado promovido pela ação anterior, originando a reação de aflição do galo que provoca a atenção do vulto do homem que dorme, com este a levantar-se para matar a cobra e, conseqüentemente, fazendo o galo fugir. E por aí adiante, com este exemplo associativo a ser multiplicado a cada instante, ao longo da narrativa, solidificando (formando) a intriga numa lógica causal (muitas vezes analógica e metafórica).

¹⁷ Lajos Egri, (1888-1967), foi um dramaturgo e professor húngaro, autor do livro *The Art of Dramatic Writing*, considerado internacionalmente como uma das melhores e mais completas obras sobre dramaturgia. Os ensinamentos contidos no livro também foram adaptados para a escrita de contos, romances, novelas e roteiros audiovisuais. Originalmente foi publicado por Simon e Schuster em 1942 como *How to Write a Play*; revisto e publicado em 1946 como *The Art of Dramatic Writing*, uma nova edição revista desse livro.

“You must have a premise — a premise which will lead you unmistakably to the goal your play hopes to reach” (Egri, 1960, p.6).

De certo modo, a premissa funciona com a base de uma espécie de fio condutor que dá origem às intrigas que se desenrolam, orientando as ações e os desejos ficcionados, tornados acontecimentos, de forma a que as personagens criem empatia com o público, fazendo com que essas experiências tenham um verdadeiro sentido para ele. Então, no seguimento desta argumentação e analisando uma vez mais a narrativa do filme *A Lenda do Galo*, no momento em que a personagem Santiago leva consigo um galo na viagem, sendo este o seu único sustento, quando ele desaparece (ação promovida pela aproximação da cobra provocando o cacarejar do galo), Santiago vai em seu socorro e mata a cobra, libertando inadvertidamente o galo que foge. Desesperado, Santiago procura-o por todo lado. Neste caso, consideramos esta ação (perda do galo) como a base da “Intriga Principal” da curta-metragem, pois é a necessidade de recuperar o galo (para o seu sustento), o motor que vai gerar as outras ações e conflitos, até Santiago recuperar a ave na cena do tribunal.

Daí que a intriga principal seja aquela que dita o conflito principal do filme, sendo o verdadeiro motor da narrativa (não é por acaso que é um dos elementos críticos na definição do *Story-Map*), onde a ação do filme se vai concentrar e que vai estar sempre presente nas atitudes e reações do protagonista, até ao desfecho final.

Ora, qual é então a grande diferença entre a intriga principal e a intriga secundária (nas curta-metragens é comum haver uma só intriga secundária, por causa da metragem limitada própria do formato, havendo casos em que nem a intriga secundária existe, pelo menos de uma forma completa e coesa, em termos estruturais, coisa que não acontece numa longa-metragem que devido à sua maior duração pode, inclusive, ter mais do que uma intriga secundária)?

É na intriga secundária onde mais se investe no conflito interno da personagem, no tema e na moral da narrativa, com esse conflito a surgir através de uma *B-Story*, ou seja, através de um segundo (micro) conflito, muitas vezes numa história autónoma, até com outras personagens, às vezes até com um novo antagonista, dependendo das características do filme e do respetivo género, mas desde que essa segunda intriga não tome o lugar da principal intriga. E uma forma de evitar que isso aconteça é localizar a segunda intriga no segundo ato, deixando o primeiro ato para apresentar o conflito da

intriga principal, e o terceiro ato para o resolver. Outra forma de se perceber que uma intriga é secundária à outra, é fazer surgir essa segunda intriga, a partir da primeira, interligando depois as duas.

Na curta metragem *A Lenda do Galo*, a intriga secundária é perceptível, embora inicialmente ainda de forma implícita (pois o primeiro ato privilegia-se sobretudo a intriga principal), quando Santiago, ao procurar o galo, encontra-se de forma inopinada com Madalena, uma prostituta que se vestia na floresta, após ter “aviado” um cliente (o misterioso Monge). A partir daí, e praticamente até ao final do filme, concretamente até ao beijo entre ambos, Madalena tentará seduzi-lo, oferecendo-lhe sexo gratuito (com o intuito de conseguir que ele a leve para longe “da espelunca” onde ela vive), com o jovem peregrino a recusar a custo as investidas dela, receoso de que isso possa ter consequências na relação dele com um Deus que Santiago vê, de certa forma, punitivo e assexuado (O Deus católico é claramente visto desta forma pelos seus crentes, ou seja, sempre como um Deus castigador dos pecados terrenos), isto porque, Santiago quer manter-se fiel ao seu voto de castidade (obviamente que a razão interna da personagem é mais porque Santiago é tímido e insuficientemente maduro para enfrentar o sexo com uma mulher adulta e experiente).

É então esta a intriga que define a *B-Story* do filme *A Lenda do Galo*, aqui tratada como um acontecimento paralelo à questão do desaparecimento do galo, e que dará origem ao julgamento em tribunal, desenvolvendo-se e permanecendo até quase ao final do filme (o momento do beijo, visto aqui como o *Clímax* da intriga secundária).

E, claramente, como antes afirmámos, é através do relacionamento intrincado entre ambas as intrigas, a principal e a secundária (a primeira origina a segunda), que chegando a um certo ponto, já no terceiro ato, onde estão tão interligadas que se tornam difíceis de separar, que perceberemos que é no resultado desta interligação que se fortalece a própria intriga principal, aumentando o drama e o risco do que está em jogo, nomeadamente o futuro da personagem principal (é ou não condenado à forca?). É também por isso que, nos filmes onde não há intriga secundária, ou ela é mal estruturada e interligada à principal, que as respetivas narrativas são menos fortes na relação emocional com o público, não originando a catarse moral que faria perdurar o filme na mente do espetador, muitas vezes para sempre, como acontece com “os filmes da nossa vida”.

3.5 – PERSONAGENS

Neste capítulo, para falar das personagens, não podemos esquecer o estado da arte e, inevitavelmente, teremos de falar de Aristóteles e da sua abordagem do termo *mimese* que ele introduziu na sua famosa obra, *A Poética* (1959). Sucintamente, o filósofo grego refere no seu livro (que chegou até aos nossos dias só parcialmente) que “a imitação (*mimese*) de uma ação é o mito (fábula), (...) onde a parte mais importante é a da organização dos fatos, pois a tragédia é a imitação, não de homens, mas de ações, da vida, da felicidade e da infelicidade (pois a infelicidade resulta também da atividade). (...) Daí resulta serem os atos e a fábula a finalidade da tragédia. *E, portanto*, sem ação, não há tragédia.” (Aristóteles, 1959, p.299)”.

Ou seja, que a imitação se diferencia nas diversas artes poéticas, tendo em conta que ela é uma ação inata do homem, desde os seus primórdios, independentemente da sua qualidade mimética.

Aristóteles cria assim o conceito (*mimese*), tendo em conta a maneira como se narra. Razão por que muitas das histórias têm um enorme valor espiritual em determinadas culturas, já que elas enriquecem, não só os indivíduos que as escutam (ou contam), como ajudam no desenvolvimento cultural, penetrando de forma bem presente na memória coletiva da comunidade. Ou seja, permanecem no centro da atividade humana, tendo a capacidade de explicar os mistérios da vida. É por isso que todas as narrativas têm como função o ato de contar histórias, assim como o ato de criar e de recriar situações inerentes a qualquer sociedade.

“Lembre-se de que um argumento é como um substantivo – uma pessoa num lugar, vivendo sua “coisa”. A pessoa é o personagem principal e viver sua “coisa” é acção.” (Syd Field, 2001 p.20).

No cinema, as personagens tendem a ser o primeiro elemento com que o espectador se identifica, pois elas são as partes fundamentais usadas para o desenvolvimento de uma história. E apesar de serem seres fictícios, fruto do imaginário criativo do argumentista, elas têm como função a condução de pensamentos e da ação do filme, segundo a orientação invisível do autor, transmitindo através dele (delas) as emoções e as ações que dão corpo às narrativas, de resto como torna bem claro Field,

quando afirma que “a personagem é o fundamento essencial do argumento. E o coração, alma e sistema nervoso da história” (Field, 2001 p.27).

Reforçando a ideia, Lajos Egri refere que “Human beings have an additional three dimensions: physiology, sociology, psychology”. Ou seja, a primeira dimensão, na ordem da simplicidade, é a fisiológica, aquela que nos compõe a todos fisicamente, influenciando o nosso modo de estar, tornando-nos tolerantes, desafiadores, humildes ou, pelo contrário, arrogantes, e tudo isso acabará por afetar o nosso desenvolvimento mental, servindo como justificação para os nossos complexos de inferioridade ou de superioridade. Depois, ainda segundo Lajos, a sociológica aparece como a segunda dimensão, fazendo parte do ser humano desde o instante em que nascemos, como e com quem vivemos e como nos relacionamos. Todas as experiências por nós vividas vão determinar a personalidade do indivíduo ao longo da vida. A terceira dimensão, a psicológica, acaba por ser uma consequência das duas primeiras, relacionadas com a fisiologia e sociologia. É a sua influência combinada que dá vida à ambição, frustração, temperamento, atitudes e complexos. A psicologia, depois, arredonda as três dimensões. (1960, pp.33-34).

Field diz que, ainda assim, existem várias formas de abordar a caracterização das personagens, sendo todas elas válidas, independentemente de quais forem as escolhas do argumentista (2001 p. 27). Assim, o argumentista, durante a criação da personagem, atribui-lhes funções que necessitam de ser desempenhadas, como metas a serem alcançadas e vontades (desejos) a serem exercidas. Desta forma, a personagem tem um papel de crucial importância para o bom desempenho da história, sobretudo quando lhes atribuímos pontos de vista, individuais e específicos, atendendo a que também todos nós temos o nosso próprio ponto de vista no mundo real e nas nossas interações, pessoais e coletivas (2001 p. 36). Por isso, é importante que todas as personagens tenham sempre uma biografia (no caso do cinema, tenham uma *Backstory*), onde se referem as principais características que as definem, com defeitos e virtudes, conflitos internos e externos, objetivos, motivações, etc., criando-lhes uma tridimensionalidade (aproximando-as do ser-humano real), ou seja, tornando-as verosímeis, idênticas àquilo que todos nós somos no mundo fora da ficção. De resto, Field faz uma alusão a isto quando se interroga sobre “O que toda pessoa tem em comum? Somos, você e eu; temos as mesmas necessidades, os mesmos quereres, os mesmos medos e inseguranças; queremos ser amados, ter pessoas como nós, ter sucesso, sermos felizes e saudáveis” (Field, 2001 p. 35).

Para além das funções, como já foi enunciado, e apesar das personagens fazerem parte da matriz que as aproxima e compara ao ser-humano, como um todo, também elas (e por isso mesmo, porque também nós somos assim), têm características que as diferencia entre si (como acontece connosco), através de modelos que Carl Jung designou por Arquétipos, um conceito que tem origem nos vários fenómenos que ocorreram durante o desenvolvimento das várias sociedades e culturas, já desde os nossos antepassados, ou seja, baseadas num desenvolvimento inscrito num contexto cultural e histórico comum a todos os tempos e locais.

“Os arquétipos sempre foram e são forças da vida anímica, que querem ser levados a sério e cuidam de valorizar-se da forma mais estranha”. (Jung, 2002 p.158), daí os símbolos e mitos estarem sempre presentes em todas as culturas e sociedades conhecidas e primordiais, e daí também que eles tenham surgido e se mostrem “sob uma forma que revela seguramente a influência da elaboração consciente, a qual julga e avalia” (Jung, 2002 P.17), concretamente, através das narrativas mitológicas.

Vogler vai mais longe, quando acrescenta que “essas histórias são modelos exatos de como funciona a mente humana, sendo verdadeiros mapas da psique”(1999 p.33), daí que, dentro deste universo mitológico, as personagens se vão repetindo, desde o jovem herói, o velho(a) sábio(a), a Sombra (que muitas vezes não é mais do que o antagonista), entre outros arquétipos, mas sempre as mesmas figuras que nos vão aparecendo, repetidamente, nos nossos sonhos, nas nossas fantasias, nas nossas histórias e, já agora, nos nossos filmes.

Jung atribui o termo de arquétipo para designar antigos padrões de comportamento e personalidade que são heranças partilhadas por toda a espécie humana, sendo este conceito uma ferramenta indispensável para compreender a função das personagens de uma história e, por isso mesmo, eles fazem parte da linguagem universal da narrativa, podendo assim ser vistos como símbolos personificados que caracterizam e representam diferentes aspetos da personalidade humana. Uma ideia confirmada por Snyder, quando ele afirma que “uma vez estabelecida a personagem principal, você pode explorar várias maneiras de criar o retrato de uma personagem encorpada, tridimensional”. (Snyder, 2001 p. 27).

Como podemos facilmente perceber, o eficaz desenvolvimento das personagens é de extrema importância para o processo de identificação que o público tem com elas. Por isso é preciso manter uma certa coerência e equilíbrio na forma como as vemos e

criamos, na forma como elas representam comportamentos, ideias, atitudes, vontades, necessidades, etc., aproximando-se das expectativas do indivíduo que é o espetador real, mas igualmente do grupo, ou seja, do coletivo (que se baseia de um certo senso comum que lhe dá coesão social e comportamental).

Por tudo isto, Vogler também refere que não é possível contar histórias se não forem usados certos arquétipos, pois eles são uma espécie de ferramenta indispensável para o desenvolvimento das narrativas, sendo os modelos mais utilizados os já referidos “Herói, Mentor (velha ou velho Sábio), Guardiã de Limiar, Arauto, Camaleão, Sombra e o Pícaro” (1999, p.50).

Para que possamos entender um pouco mais sobre este universo de personagens estereotipadas e mitológicas, usando como exemplo as personagens que fazem parte da curta-metragem *A Lenda do Galo*, e mais concretamente o caso do protagonista e do antagonista, podemos identificar o nosso protagonista, Santiago, como um jovem de 19 anos que tem como função a de conduzir a história, com o propósito dramático de oferecer ao espectador uma enredo que lhe permita mostrar qualidades suficientes para obter o afeto do espectador. Por isso, Santiago (e o nome, como já referimos, não é por acaso) é pobre, mas humilde, tímido e solitário, mas honesto e aventureiro, possuidor “de bom coração”, imbuído de raros valores morais, mesmo sendo obcecado por um Deus punitivo, mas que não o impede de também ser tolerante, capaz de perdoar os outros, acabando por aceitar o mundo como ele é.

No caso do antagonista, trata-se da personagem que tem como principal função a de atuar no sentido oposto ao do protagonista, ou seja, ser o seu opositor e o principal adversário que o procura derrotar, conquistando os seus objetivos sem olhar a meios e que, por isso mesmo, causará repulsa na forma como o espetador o vê na ficção, a ponto deste último o pretender ver derrotado no desfecho do filme. No caso da narrativa *A Lenda do Galo* o antagonista é obviamente o Juiz, um homem misterioso, de semblante carregado, temido por todos devido ao poder que tem na localidade, sendo, ao mesmo tempo, um boémio que oculta a sua verdadeira identidade, hipocritamente oculto pelas vestes de monge, escapando por isso às suas responsabilidades na comunidade.

Através destes dois exemplos, que poderíamos alargar aos restantes que encontramos no filme *A Lenda do Galo*, podemos afirmar que o seu protagonista e o seu antagonista são eficazes e dramáticos porque conseguem transportar para a ficção as características básicas e universais do ser humano (comum), propiciando a eficaz

identificação que nos faz desejar o sucesso a Santiago e o insucesso ao Juiz. Sem este tipo de personagens, as fábulas não surtiriam efeito no público. Também por isso, podemos então concluir que as personagens da curta-metragem *A Lenda do Galo* nada mais são do que seres humanos que vivem experiências através de *mimésis* que já foram vividas ou desejadas pela grande maioria de nós (espetadores).

4 – APLICAÇÃO DO BEAT SHEET DE BLAKE SNYDER

4.1 – IDENTIFICAÇÃO DOS ELEMENTOS DE BEAT SHEET

“Every storyteller bends the mythic pattern to his or her own purpose or the needs of a particular culture.” (Vogler, 2007, p.7)

Todas as histórias têm um padrão, uma espécie de estrutura mitológica que tem sido a principal base para escrita de argumentos cinematográficos. Ao longo da história do cinema, vários realizadores têm vindo a adaptar, baseados nos parâmetros que se inscrevem na sua atualidade, temas e arquétipos intrínsecos à nossa memória coletiva e que têm sido recorrentes desde os primórdios da nossa existência. Pode-se assim afirmar que o Mito é parte constituinte da nossa História e identidade, independentemente de quão modernos ou originais tentemos ser, embora, como afirma Snyder, “And yet there is always a way to tell a new version” (Snyder, 2007, p.2).

Neste capítulo, iremos enunciar os elementos do *Beat Sheet* do Blake Snyder, aplicados em concreto à curta-metragem *A Lenda do Galo*, paradigma que mais não é do que uma compilação, embora mais elaborada e experimental, da comum estrutura narrativa clássica. De resto, este modelo tem algumas semelhanças com o modelo de 12 passos inscrito na Jornada do Herói de Vogler (2007, p.2). Contudo, Snyder é mais específico quanto ao lugar e timing de cada estágio da narrativa, ou seja, de cada *Beat*.

O *Beat Sheet* apresenta então 15 passos, ou *Plot Points*, aqueles que Snyder considera serem os mais importantes para a construção da narrativa, no que toca à respetiva estrutura (é importante referir que este modelo foi desenhado para filmes de longa duração, contudo, nada impede que possa ser adaptado a narrativas de menor duração, como é o caso da curta-metragem *A Lenda do Galo*).

Blake Snyder enumera da seguinte forma o seu modelo de estrutura narrativa que, como já dissemos, é sobretudo aplicado numa longa-metragem, habitualmente para uma média de 120 minutos, ou seja, 120 páginas de um argumento cinematográfico¹⁸ (Snyder, 2005 p.104):

1. Opening Image (1)
2. Theme Stated (5)
3. Set-Up (1-10)
4. Catalyst (12)
5. Debate (12-25)
6. Break into Two (25)
7. B-Story (30)
8. Fun and games (30-35)
9. Midpoint (55)
10. Bad Guys Close In (55-75)
11. All Is Lost (75)
12. Dark Night of the Soul (75-85)
13. Break into Act Three (85)
14. Finale (85-110)
15. Final Image (110)

Também este *Beat sheet*, criado por Blake Snyder, apesar da sua elaboração mais complexa, assenta numa divisão base de três atos, ou seja, num modelo clássico, e que, mesmo sendo constituída por várias subdivisões, não deixa de usar a típica dialética do conflito, marcada pelo detonante que faz arrancar o problema, e pelos seus dois habituais e decisivos *Turning Points*, e, por fim, terminando no decisivo Clímax.

¹⁸ A numeração que surge entre parenteses no fim de cada ponto é referente ao número de página do argumento e, por conseguinte, é igual ao tempo de duração do filme.

“Beat Sheet” do filme “A Lenda do Galo”: Análise e justificação
Carlos Alberto Correia Araújo

O gráfico que se apresenta descrito na figura 17, mostra-nos então a linha do tempo onde se pode perceber o lugar e a ordem dos *Plot Points* que definem o *Beat Sheet* da Estrutura Narrativa da curta-metragem *A Lenda do Galo*.

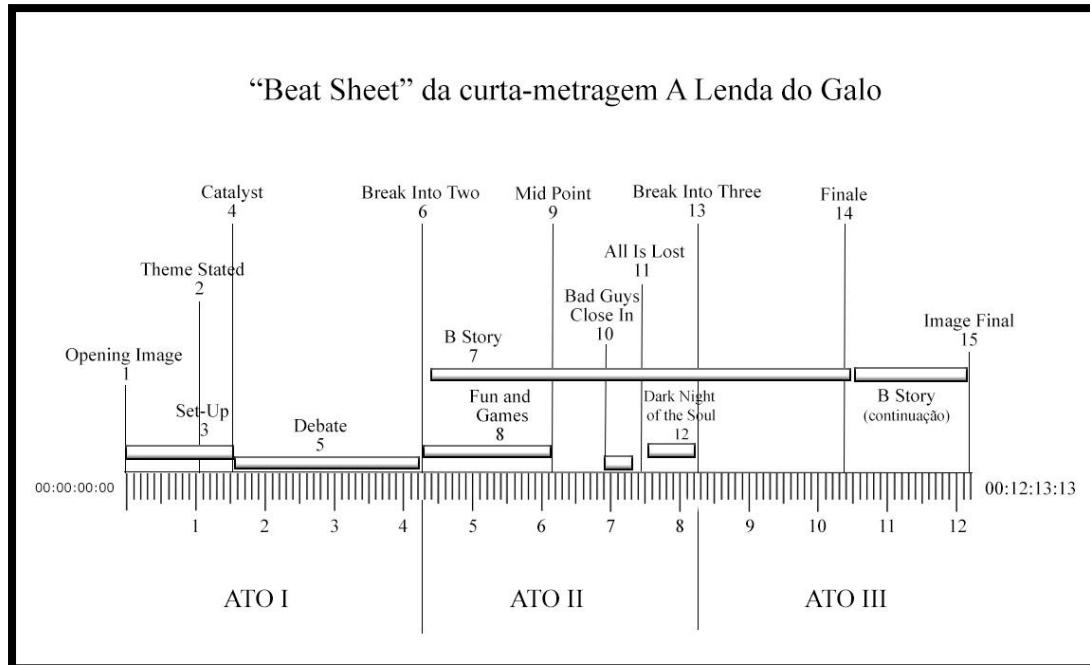


Figura 17 – Gráfico: *Beat Sheet* A Lenda do Galo.

1 – O *Beat Opening Image* é “the very first impression of what the movie is” (Snyder, 2005, p. 72). No primeiro ato, do tipo de estrutura narrativa defendida pelo autor norte-americano, o primeiro minuto é aquele que nos apresenta o tom, a atmosfera e o tema do filme. Assim, entre outros elementos contidos no arranque do filme, no caso exemplificativo do *Beat* inaugural existente na curta-metragem *A lenda do Galo*, e como indicamos na figura 18, em baixo, é perceptível uma fogueira quase apagada e um Galo preso por um fio a um cajado.



Figura 18 - *Opening Image*: Uma fogueira e um galão preso a um cajado.

“Beat Sheet” do filme “A Lenda do Galo”: Análise e justificação
Carlos Alberto Correia Araújo

Depois, visível nas figuras 19 e 20, o filme mostra-nos uma cobra que se aproxima ameaçadoramente do Galo, com esta ação a ser o gatilho que ligará o enredo à premissa do filme. A simbologia do réptil representa (para além da tentação e do sexo), na intriga da curta-metragem, a própria essência do mal, implícito na atitude de sobrevivência do animal quando ele procura o alimento, movimentando-se de forma lenta e camuflada pela vegetação. De certa forma, a cobra representa a natureza humana, trazendo-nos a possibilidade de ver tudo o que nos acontece na vida, como uma oportunidade de crescimento.

Já o Galo tem inspiração nos cultos solares da antiguidade, sobretudo na tradição cristã, que o adotou como símbolo do arauto, anunciador da boa nova. Na narrativa de *A Lenda do Galo*, para além desses significados, a ave representa a cobiça e o lado mais puro e indefeso da nossa natureza, fragilidade acentuada pelo fato dele estar preso ao cajado por uma corda, uma corda que representa a prisão da consciência de que o ser-humano precisa de escapar. Ora, é precisamente o cajado o pilar ou a muleta que segura e que protege, aquilo que nos ajuda a fazer o caminho, literalmente, no caso de Santiago, um peregrino a caminho de Santiago de Compostela.



Figura 19 – O *Beat Opening Image*: A cobra aproxima-se do galo.



Figura 20 – O *Beat Opening Image*: Galo assustado com a cobra.

Snyder refere também que a imagem de abertura é uma oportunidade para o argumentista apresentar o protagonista: “It gives us a moment to see a ‘before’ snapshot of the guy or gal or group pf people we are about to follow on this adventure we’re all going to take” (2005, p. 73).

2 – É no *Beat Theme Stated* onde a temática e a mensagem do filme são apresentadas (2005, p.73). Como já o dissemos, os temas centrais da curta-metragem *A lenda do Galo* são a Tentação, a Fé e a Justiça. A Tentação é-nos apresentada na relação entre o protagonista e Madalena, a prostituta que pressiona sexualmente Santiago, ao tentar seduzi-lo com o objetivo de escapar do tipo de vida desgraçada que não quer (figura 21). Mas Santiago, fiel ao seu Deus punitivo, não permite que Madalena se aproxime dele (momento onde ele revela a sua fé e modelos castradores).

Já o tema da Justiça, está claramente explícito no *Plot* principal, através da condenação a que Santiago é sujeito, durante a sua jornada, realçando a mensagem moral do filme, onde no final o Bem prevalece sempre sobre o Mal, claramente expressa também na mensagem imbuída no desfecho, quando o protagonista solta o galo, clamando que todos temos direito à liberdade.



Figura 21 - O *Beat Theme Stated*: Madalena tenta beijar Santiago.

“In many ways a good screenplay is an argument posed by the screenwriter, the pros and cons of living a particular kind of life, or pursuing a particular goal” (2005, p.73).

3 – O *Beat Set-up* que na curta-metragem *A Lenda do Galo* vai desde a imagem de abertura até ao catalisador (*Plot Point* que explicaremos mais à frente), apresenta-nos

toda a situação da personagem principal (sobretudo desta, embora possa introduzir outras), que vai construindo as devidas relações que, decorrendo num espaço e num tempo particular, originam a própria ação e, obviamente, aquilo que definirá o conflito do filme.

No filme, entre outros elementos que compõe esta zona do *Beat Sheet*, escolhemos explicar o momento significativo do som da Coruja que assusta o par, momentos depois do encontro furtivo e embaraçoso entre Santiago e Madalena (Figura 23), alertando-os para a presença de um enigmático Monge que surge na floresta, um elemento detonador que vai obrigar Santiago a fugir sem o seu galo desaparecido, ou seja, sem a ave que seria o seu único sustento para a longa viagem que protagoniza.



Figura 22 - O *Beat Set-Up*: Santiago encontra-se com Madalena.

4 - O *Beat Catalyst* é o principal motor que faz arrancar e impulsionar toda a narrativa, pois ele é o responsável para que toda a ação se desenvolva, através do conflito que cria. Assim (como também já dissemos, anteriormente), o catalisador da curta-metragem *A Lenda do Galo* é o momento em que o vulto de um Monge surge no meio da floresta (figura 23). Na verdade, como acontece muitas vezes numa estrutura narrativa, propiciando mais impulso dramático à mesma, o catalisador pode também ser dividido em dois momentos que se complementam (e muito próximos um do outro, em termos de metragem do filme): um primeiro menos claro (no que toca à importância na génese do conflito (e que seria o primeiro encontro entre Santiago e Madalena) e um outro, mais óbvio e esclarecedor, que é aquele que aqui já foi descrito, ou seja, a fuga de Santiago por causa do Monge.

À custa deste catalisador, surgem dois problemas na vida de Santiago pois, não só ele tem de fugir, lutando pela vida, com ao mesmo tempo é obrigado a partir sem o seu

galo e sustento. É nesta altura que o espetador se sente empenhado no desenrolar da narrativa, ansioso pelo seu desfecho que espera terminar positivo para Santiago, seja no caso do conflito externo, seja no interno.



Figura 23 – *Catalyst*: O Monge surge à procura de Madalena.

“Like many of the beats in the BS2, the catalyst is not what it seems. It’s the opposite of good News, and yet, by the time the adventure is over, it’s what leads the hero to happiness” (2005, p.77).

5 - O *Beat Debate* trata o momento em que o protagonista “se debate”, muitas vezes num processo interior, na decisão e oportunidade de seguir ou não com a sua demanda. Assim, na curta-metragem *A Lenda do Galo*, esse *Plot Point* acontece, por exemplo, entre outros momentos, quando de manhã Santiago lava a cara no rio (e, simbolicamente, atravessa a ponte), parecendo duvidar do caminho a seguir (para chegar à taberna para se alimentar e dormir) e, metaforicamente, na caminhada espiritual que deve fazer (agora sem o galo), num dilema interno que reflete a sua condição de um homem frágil e com dúvidas. De resto, as suas incertezas continuam, como acontece, por exemplo, no momento em que o protagonista olha para a corda da forca, simbolizando o sacrifício e o risco da morte.

“It’s the last chance for the hero to say: This is crazy. And we need him or her to realize that. Should I go? Dare I go? Sure, it’s dangerous out there, but what’s my choice? Stay here?” (2005, p.76).



Figura 24 - *Debate*: Santiago lava a cara no rio.

6 - Se até então tudo parecia complicar-se, agora, devido ao *Beat Break into Two*, as coisas parecem voltar a uma certa normalidade, ou, pelo menos, permite-se avançar para um outro estado, ou situação, que sugerem novas soluções para o problema da personagem Santiago. Digamos que é o chamado *Turning Point*, um momento de viragem que permite à história sair do primeiro ato e entrar no segundo ato, ou seja, faz-nos sair da apresentação do problema e entrar na tentativa de o resolver (desenvolvendo-o, claro, mas sempre com o intuito de o complicar ainda mais, algo que a personagem ainda não sabe, mas que o espetador já desconfia, o que é bom em termos dramáticos).

Na curta-metragem *A Lenda do Galo*, esse momento acontece já no interior da taberna, quando Santiago, após beber com sofreguidão, e depois de um breve momento de reflexão, reage em êxtase ao reaparecimento do seu galo que salta para cima do balcão (figura 25). Este aparecimento, não só faz retomar a intriga principal que é continuar a sua peregrinação, agora de novo com a sua ave e sustento, como leva a narrativa a ganhar impulso, fruto da tal reviravolta, intrínseca à génese que define este tipo de *Plot Point*.



Figura 25 - *Break Into Two*: Santiago pega no galo que saltou para o balcão.

“The hero must make the decision himself. That’s what makes him a hero anyway – being proactive” (2005, p.79).

7 – O **B-Story** é a zona da estrutura narrativa onde se inicia e situa uma segunda intriga, que decorre paralela à intriga principal, portanto, num lugar onde se introduz a chamada intriga secundária, ou um segundo enredo (que muitas vezes é uma subdivisão do enredo principal) que levanta agora outras questões, sobretudo temáticas e de índole psicológico e comportamental, habitualmente ligadas ao conflito interno das personagens (de todas as personagens, sem exceção, sobretudo no caso de Madalena, a coadjuvante de Santiago que é fundamental para o desenrolar da *B-Story* da *Lenda do Galo*). Snyder confirma a importância desta segunda intriga, quando afirma que ela “It is also the story that carries the theme of the movie” (2005, p.79).

Neste caso em concreto, a intriga secundária, ou *B-Story*, da curta-metragem *A Lenda do Galo*, conta-nos a relação de Santiago com a prostituta Madalena (que também trabalha na taberna), desrespeitada e maltratada pelos homens locais e que, por isso mesmo, tenta assediar Santiago com o objetivo de escapar à vida que tem, tentando fugir com ele de Barcelos.

É então esta segunda intriga que permite caracterizar melhor as personagens, ao mesmo tempo que levanta as várias questões de ordem moral que o filme enuncia, pois Santiago, ao ter escolhido uma vida casta, renunciando ao pecado da carne, acaba por reprimir um desejo inato, enjeitando os intentos da mulher, aspeto decisivo para a narrativa e para as posteriores decisões e atitudes que o jovem peregrino tem de tomar.



Figura 26 - *B-Story*: Madalena tenta seduzir Santiago.

8 - **Fun & Games** é o *Beat* na narrativa onde acontecem os momentos mais descontraídos e cómicos da narrativa, ou onde se evidenciam algumas das peripécias mais pessoais e de costumes ligadas às personagens e, aparentemente, mais desligadas da ação principal do filme. “(...) it’s where we aren’t as concerned with the forward progress of the story – the stakes won’t be raised until the midpoint – as we are concerned with having ‘fun’” (2005, p.81).

Neste caso, entre outros elementos que decorrem nesta zona do *Beat Sheet*, destacamos o momento que acontece dentro da taberna, logo após Santiago pegar no galo que havia saltado para cima do balcão, afirmando que “já tenho que comer”, frase acompanhada pelas gargalhadas dos presentes. Outro destes momentos, a que podemos chamar de alívios cómicos (*comic reliefs*), é protagonizado pelo Jogral, quando ele canta algumas quadras de maldizer, nitidamente com Santiago como destinatário (neste caso em concreto, usámos a letra da música como uma chamada de atenção para o perigo que se profetiza para o peregrino). Esta é a parte da estrutura que ameniza a tensão da trama e decorre até ao chamado *MidPoint*.



Figura 27 - *Fun & Games*: Jogral canta música de maldizer.

9 - O **Midpoint** é o momento em que a narrativa se divide em duas grandes partes, sendo um *Plot Point* específico que também serve, por inerência, também para dividir o segundo ato, sustentando-o e dando-lhe impulso, usando habitualmente um pequeno, embora dramático, *twist* (reviravolta).

Este é um momento que permite passar de uma parte positiva, para uma parte negativa (ou o contrário), onde se perde (ou se ganha) algo e/ou onde o perigo é iminente (ou, nalguns filmes, se deixa de sentir esse perigo, embora fingidamente).

Assim, na curta-metragem *A Lenda do Galo*, essa tensão e perigo acentua-se quando o misterioso Monge surge ao balcão e revela a sua verdadeira identidade (figura 28), assumindo a sua função de Juiz local. Durante a conversa com o Taberneiro, o Juiz insinua de forma dissimulada que Santiago corre perigo de morte, com a ameaça a ter origem na própria autoridade. Compreende-se por isso que este *Plot Point* cumpra claramente a função de *MidPoint*, não só porque estrategicamente está situado bem no meio do filme, cumprindo metricamente a sua função, mas também porque, na verdade, e o mais importante, permite aumentar a tensão da narrativa, fazendo o filme mudar de direção, tornando-o agora muito mais dramático e pessimista.



Figura 28 - *MidPoint*: O Monge aproxima-se do balcão.

10 - Ao contrário do *Fun & Games*, o *Beat Bad Guys Close In* retrata uma zona mais sombria e negativa do filme, decorrendo no segundo ato, a partir do *MidPoint*, e que, obviamente, é o resultado deste *Plot Point* específico que permite a reviravolta, mudando o paradigma emocional do segundo ato.

Retomamos então a vida difícil que atinge o protagonista, após ele ter passado por momentos mais ligeiros (antes do *MidPoint*), ou parecia controlar o seu destino. Segundo Snyder, “This is the point where the bad guys decide to regroup and send heavy artillery” (2007, p.85).

Dos vários momentos que decorrem durante a curta-metragem *A Lenda do Galo*, e que se inscrevem nos objetivos desta zona do seu *Beat Sheet*, destacamos aquele onde Madalena, durante o banho do peregrino, insiste uma vez mais na sedução a Santiago, embora de novo sem sucesso, após nova recusa do jovem.

“Beat Sheet” do filme “A Lenda do Galo”: Análise e justificação
Carlos Alberto Correia Araújo



Figura 29 – Madalena, nos lavabos, tenta seduzir de novo Santiago.

11 - No seguimento do *Bad Guys Close In*, o *Beat All is Lost* é o momento da narrativa que se lhe segue de forma muito próxima, tão interligados estão estes dois *Beats* na estrutura que às vezes se confundem. Assim, ainda no segundo ato, neste *Plot Point* tudo parece perdido, fazendo-nos avançar irremediavelmente para o final do ato. “It’s also the point of the script most often labeled ‘fase defeat’, for even though all looks black, it’s just temporary. But it seems like a total defeat” (2005, p.87).

Neste *Beat*, no caso de *A Lenda do Galo*, Santiago não impede que o seu Galo seja roubado por uma Madalena enfurecida, após ela ter esbofeteado o peregrino (que lhe chamara de rameira). Madalena foge com o Galo (figura 30) e Santiago, sempre fiel ao seu voto de castidade, perde tudo o que de mais preciso tinha.



Figura 30 - *Bad Guys Close*: Madalena rouba o galo a Santiago.

12 – O *Beat Dark Night of the Soul* mostra-nos uma personagem principal pessimista e que parece irremediavelmente perdida. Santiago vive agora um momento sombrio na sua jornada, visível quando corre atrás de Madalena, procurando-a no pátio

“Beat Sheet” do filme “A Lenda do Galo”: Análise e justificação
Carlos Alberto Correia Araújo

exterior, onde, uma vez mais, tal como acontecera quando ele chegara pela primeira vez ao átrio da taberna, se depara com a força, pronúncio de um futuro trágico e sinal do falhanço da sua jornada, não só porque ele perdeu o galo (e sem ele Santiago não tem de comer), como parece estar a ser castigado (o tal sinal da força) pelo Deus a quem oferecera a castidade, como prova do seu temor e amor pela divindade.

Neste momento, o espetador percebe que o filme precisa de algo que ultrapasse o impasse que atinge o herói (isto num filme que ele foi seguindo com expectativas de sucesso), daí que o momento de nova reviravolta, apesar de ainda não ser visível, é previsível, aguardando-se a solução para os conflitos externos e internos do protagonista.

“It’s the point, as the name suggests, that is the darkness right before the dawn” (2005, p.88).

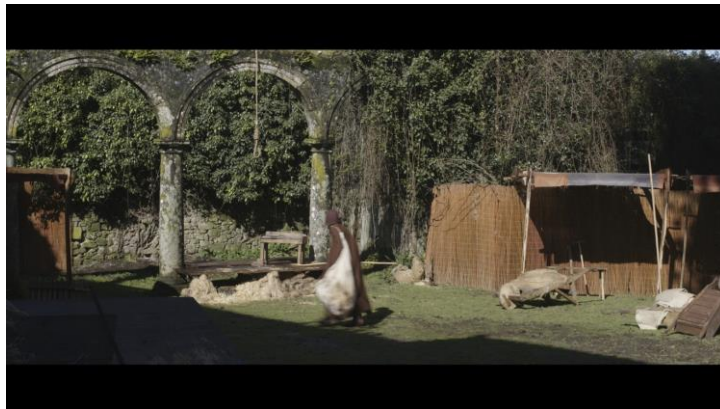


Figura 31 – Santiago, na praça, à procura do galo.

13 – O *Beat Break into Three*, um elemento crucial no paradigma de estrutura de Blake Snyder, marca a passagem da narrativa do segundo ato, para o terceiro e decisivo ato, concretamente, para a cena do julgamento de Santiago, resolvendo o grande impasse do filme (o filme não avançaria se não houvesse um *Plot Point* que quebrasse o “enguiço” que faz a intriga parar no limite da segunda parte do filme, a zona onde se desenvolve o problema levantado pelo *catalisador*), precisamente o que impede a ação de avançar e ter a necessária progressão dramática, de forma a nunca perder o impulso (dar aquela impressão subjetiva de que “a ação nunca para”, na relação emocional que o espetador tem com o filme, pois, obviamente, que os filmes avançam sempre na sua minutagem).

Na curta-metragem *A Lenda do Galo*, é claramente evidente qual é esse momento decisivo que faz a ação transpor o tal impasse: falamos, claro, no *Plot Point* em que

Santiago é preso pelos dois guardas que o acusam de ter roubado as moedas do estalajadeiro (que descobrem na sacola do peregrino).

Sem este momento crítico, Santiago não seria julgado (“eventualmente” retomaria o seu caminho, embora sem o seu galo) e nunca poderíamos chegar ao desfecho esperado do enredo (que é programado logo no início da escrita de um argumento, como se constata no desenho do respetivo *Story-Map* que, como um mapa de qualquer viagem que se quer cuidada e bem sucedida, pressupõe saber-se de antemão qual o destino claro e previsível do viajante).

À custa deste *Beat* elevamos o risco do que está em jogo, e dizemos claramente ao espetador que está agora nas mãos da personagem principal o seu próprio destino. Este também é um momento decisivo no que toca à relação entre Santiago e Madalena, aquilo que marca o segundo *Plot*, pois, a partir deste momento, entrando no terceiro ato, ambos as intrigas, quer a principal, quer a secundária, passarão a “andar de mãos dadas”, numa simbiose mais difícil de destrinçar.

“Both in the external story (the A story) and the internal story (the B story), which now meet and intertwine, the hero has prevailed, passed every test (...)” (2005, p.89).



Figura 32 - O *Beat Break Into Three*: Os guardas prendem Santiago.

14 - Após uma longa série de eventos que antecederam este *Beat* de nome **Finale**, num somatório de *Plot Points*, feitos *Beat* após *Beat*, cena após cena, em relações de causalidade motivadas por uma causa que produz o devido efeito e que, por sua vez, se transforma em nova causa que produz novo efeito, e assim sucessivamente, até ao final do filme, entramos de uma forma apoteótica num desfecho que se pretende o mais

“Beat Sheet” do filme “A Lenda do Galo”: Análise e justificação
Carlos Alberto Correia Araújo

emocional e dramático possível, desenhado já na reta final do *Beat Sheet* de Blake Snyder, adaptado à curta-metragem *A Lenda do Galo*.

Como então se depreende, o *Beat Finale* é precisamente o momento do Clímax onde, após a sentença injusta decretada pelo Juiz corrupto que condena à forca Santiago, o Galo canta as tais três vezes (que definem a Lenda do galo de Barcelos), comprovando a inocência do jovem peregrino.

No final do filme, o bem vence o mal, como é demonstrado na parte mais impactante e emocional da narrativa, resolvendo-se o problema levantado muito antes com o catalisador (figura 33).

“It’s the turning over of the old world and a creation of a new world order” (2005, p.90).

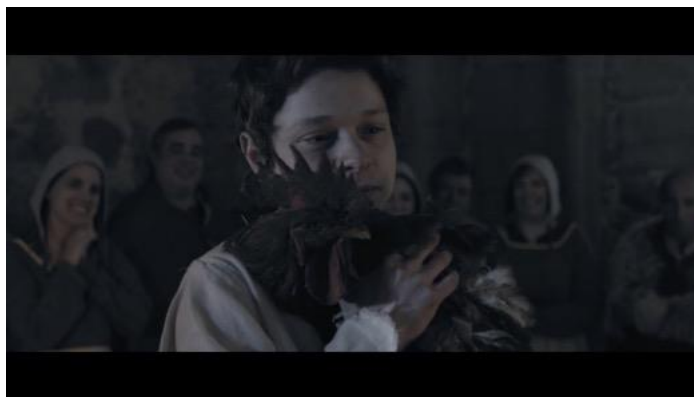


Figura 33 - *Finale*: Santiago recupera o galo.

15 – O *Beat Final Image* que representa o oposto do significado do *Opening Image* (o *Beat* número 1) e que permite perceber com clareza o arco de transformação da personagem principal (e não só o dele, neste caso também o de Madalena), como o próprio nome sugere, acontece no final do filme, permitindo criar analogias com o seu início (às vezes metafóricas), fundamentais para identificar o tema e propiciar a necessária unidade que o cinema precisa, como género de imitação dramática que é, para funcionar na perspectiva do espetador.

Na curta-metragem *A Lenda do Galo*, este *Beat* mostra-nos Santiago a aceitar o perdão de Madalena que depois beija o peregrino nos lábios, criando-se não só uma relação emocional entre ambos, como permitindo a redenção de Madalena e a aceitação por parte de Santiago de um Deus mais justo e humano (e a sua aceitação de ser, ele próprio, um homem com virtudes, mas também com defeitos).

Logo após esse momento, e para concluir o término deste *Beat*, tudo termina com Santiago a libertar o Galo, concluindo-se então o arco de transformação da personagem, e dando-se também a catarse que permite ao espetador perceber a parábola moral da fábula que define *A Lenda do Galo*.

“The opening and final image should be opposites, a plus and a minus, showing change so dramatic it documents the emotional upheaval that the movie represents” (Snyder, 2005, p.74-75).

4.2 – ANÁLISE DRAMÁTICA DO BEAT SHEET

“Movies are intricately made emotion machines. They are Swiss watches of precise gears and spinning wheels that make them tick.”

(Snyder, 2005 p.68)

Como já afirmámos, uma vez que o filme *A Lenda do Galo* é uma curta-metragem, o tempo de que dispomos para contar a sua história é reduzido, implicando por isso cuidados redobrados. Assim sendo, há a necessidade de que os seus eventos narrativos surjam de forma o mais rápida possível.

Assim, procurámos que o *Plot* e a caracterização das respetivas personagens, fossem dinâmicos, resumidos, evolutivos e consistentes, mas sempre verosímeis, embora dentro da lógica de uma ficção balizada pelo género de uma fábula, onde temos uma maior amplitude no que toca a essas mesmas leis de verosimilhança. De igual forma, e de resto a melhor maneira de criar “essa verdade própria da ficção”, quisemos que toda a intriga fosse corretamente arquitetada segundo fortes relações de causalidade, fazendo com que a ponte que permite a junção entre a causa e o efeito, produzisse eficazmente constantes relações de outras tantas causas e efeitos.

Procurámos, por isso, que logo desde o primeiro minuto desta nossa curta-metragem, houvesse uma relação intrínseca e dramática, claramente relacionada já com a premissa da narrativa, para, de imediato, começar-se a criar a devida relação de identificação com o espetador. Também por isso, a personagem Santiago, sendo o nosso protagonista, ter sido criada em torno de uma ideia próxima da que seria alguém fruto da época retratada no filme, caracterizada por valores morais severos, com os mais fortes a

fazerem valer a sua valentia, tirando os devidos dividendos que dificultavam a vida dos mais fracos e indigentes. Daí o nosso esforço para compor uma personagem que não fosse simplesmente a de um herói padronizado, mas antes, que fosse dramaticamente evolutiva, permitindo aproximar-se dos padrões morais atuais e, assim, poder criar a empatia com o espectador. Por isso foi fundamental evitar exagerar nos estereótipos “da época”, para que todas as personagens (e não só a de Santiago) servissem uma história que se pretendia atual (e para um público nos nossos dias, que no caso das curtas-metragens é maioritariamente jovem, ou jovem adulto).

Isso não invalidou o jogo metafórico que demos à personagem principal, ao atribuir-lhe o nome de *Santiago*, ligando-o ao apóstolo Tiago (o discípulo de Jesus Cristo que andou a pregar e evangelizar o mundo), atribuindo-lhe arquétipos e características específicas, assim como aconteceu com a personagem feminina e coadjuvante de Santiago, Madalena, também ela simbolicamente ligada a conhecidas passagens bíblica, num jogo sedutor de códigos que o espectador facilmente identificaria nela, como a de uma Madalena prostituta, ou a Madalena “que Jesus beijou”, segundo é referido em alguns dos evangelhos, ou mesmo Madalena (ligada à ideia anterior), aquela que Jesus mais confiava. E todas estas ideias, mais ou menos implícitas, aparecem mescladas na curta-metragem *A Lenda do Galo*.

Os arquétipos aplicados às personagens do filme e a respetiva ação de todas elas, durante o *Plot*, facilitaram a eclosão e o desenvolvimento da segunda história (a *B-Story*), ou seja, a intriga secundária, aquela que está mais ligada ao tema e à moral do filme, por isso foi importante reforçar estas características simbólicas e metafóricas, sobretudo em Santiago e Madalena, mas também na personagem do Juiz e até nas outras figuras mais secundárias (ou até na extensa figuração do filme, bastante codificada, sobretudo através dos trajes), como foi o caso concreto do Taberneiro, por exemplo, ou mesmo o caso do Trovador.

Em relação à forma como se pretendeu apresentar o conflito, quando ele surge, logo no início da curta-metragem *A lenda do Galo*, ele acontece de forma crescente para se evitar que se esgote de imediato, dramaticamente falando (como acontece, muitas vezes, com certos *Detonantes* que arrancam o problema de forma muito específica, ou seja, através de uma única ação), permitindo assim evitar que o espectador pense que cada um destes micro conflitos (que somados criarão o grande conflito do filme), será resolvido

sem consequências, daí surgir logo um outro problema, ainda mais grave ou tenso, que vai empurrar o protagonista para o limite das suas forças.

Por isso, procurámos que o argumento fosse o mais simples possível (só no sentido de ser claro para o espetador que o vai seguindo, e não pouco complexo, tendo em conta o que ele pretende sugerir), com as passagens das cenas e dos atos a serem sempre justificadas segundo uma forte relação de causa e efeito, e sempre tendo em atenção as regras do paradigma existentes no *Beat Sheet* de Blake Snyder (nalguns casos, ajustando-as, devido ao fato, já referido, deste nosso filme ser uma curta-metragem, isto porque o paradigma em causa foi pensado para as longas-metragens).

Tentando responder positivamente a todas as questões que o argumento apresentava, e sempre de forma que a história pudesse ter uma sequência lógica, com as cenas a relacionar-se entre si, de modo a que não parecessem ligadas fruto de coincidências, investimos em situações e personagens que, sobretudo, pudessem transmitir emoções aos espectadores, elemento decisivo para eles acreditarem no que estão a ver (ainda para mais num filme de época e... de escola, onde a produção, por muito que quiséssemos – e, sinceramente, já muito fizemos –, jamais conseguiria obter os elementos de *decor* e de adereços adequados para essa recriação), ou seja, explicando melhor, criando emoção, num filme, evitamos o racional, ou seja, o intelectual, ou seja ainda, que se pense friamente sobre os problemas do filme em termos mais técnicos e de falhas de produção. Além de que, e isto é que é o mais importante, uma personagem mais emocional é sempre uma personagem mais verosímil.

Por isso, o trabalho que fizemos na criação da *Backstory* das personagens, que se calhar não aparece de forma tão evidente na narrativa (também não queríamos), permitiu-nos manter o foco em todos os elementos que elas emanam no filme, seja na forma como atuam, seja como reagem aos acontecimentos, seja como interagem com outras personagens. Daí também a preocupação em não esquecer nenhum dos detalhes dessa composição, por exemplo, como no caso do protagonista, o Santiago, que foi deixado num seminário quando era bebé, crescendo até à maioridade, sob a tutela religiosa, e sem nunca ter tido a oportunidade de ver e compreender um mundo exterior mais complexo e agressivo, numa metáfora que se poderia comparar a uma espécie de mito da caverna.

E quando Santiago sai do seminário, por sua conta e risco, partindo de viagem para Santiago de Compostela, e com o peso nos ombros de um voto de castidade que tentará cumprir, numa jornada onde vai ter de enfrentar uma série de desafios e perigos,

ele não terá outro remédio senão o de crescer, à custa deles, e de os ser obrigado a vencer, partindo no início da sua demanda como um humano frágil e adolescente, e chegando como um herói forte e adulto (por isso o filme está intrinsecamente ligado à ideia do *Rito de Passagem*).

Outro aspeto que não quisemos negligenciar foi termos procurado fazer com que o conflito e a ação (e, por consequência, a forma como as personagens os protagoniza), fossem mostradas de forma visual, evidenciando sobretudo a forma como se age, mostrando tudo através de imagens e sons, e não através daquilo que se diz, usando diálogos excessivos (evitando até usar a muleta do narrador, muito presente em filmes de época ou naqueles cujo género é o da Fábula).

Daí igualmente o uso de diálogos o mais simples e reduzidos possíveis e, sobretudo, demasiado explicativos (ajudando a explicar o que a ação poderia não conseguir dizer), evitando que o espetador sentisse que o filme estaria a ser pedagógico e moralista, exceto no final, quando Santiago lança o seu galo, libertando-o da morte, e exclamando a frase fundamental e temática de que “todos temos direito à liberdade”.

Além das questões narrativas e artísticas, acima referidas (e sabendo que outras questões que levantaremos a seguir interferem com as anteriores), na curta-metragem *A Lenda do Galo*, sendo ela um filme de época, isso implica valores de produção e uma logística bastante mais cara e complexa do que no caso de um filme mais comum (ainda por cima, como já o dissemos, realizado num contexto escolar), e isso teve fortes implicações na nossa abordagem durante a pré-produção, implicando rigor e atenção na planificação, evitando por isso planos demasiado complexos, de forma a não recorrer a equipamento sofisticado que tornasse os custos proibitivos, sobretudo naquilo que se gasta durante a rodagem, a fase mais crítica do orçamento de um filme. Daí a necessidade e o cuidado na escolha da equipa técnica, do elenco e, muito importante, no processo da pós-produção e da construção da banda sonora, em particular, da música a usar.

Foi, portanto, importante perceber que todas estas questões ligadas à produção, realização e pós-produção, estão intimamente interligadas à própria conceção do enredo e, logo, à escrita do argumento cinematográfico que as antecede. O sucesso do filme também resulta das preocupações que tivemos na construção da narrativa da curta-metragem *A Lenda do Galo*, escrevendo um *Script* tendo em conta um conjunto de elementos ligados à posterior *mise-en-scène* do filme.

Após esta introdução ao capítulo, onde enunciámos alguns dos aspetos que achámos fundamentais e a ter em consideração durante a escrita do guião, vamos agora fazer uma sucinta análise dramática do resultado do mesmo, de forma a entender se as opções que tomámos, na sua escrita, as tais baseadas, adaptadas ou inspiradas, no modelo de Blake Snyder, surtiram ou não o devido efeito, seja na eficácia da narrativa, seja na tensão que emerge durante o visionamento da curta-metragem *A lenda do Galo*.

Sobre a *Imagem de Abertura*, com uma *mise-en-scène* que evidencia elementos como a fogueira, o Galo preso ao cajado, a Cobra e um vulto que dorme, entre outros aspetos, já analisámos em capítulo anterior as respetivas significações, com a explicação detalhada de cada um destes signos, desde o seu simbolismo, ao enquadramento que cada um deles tem na narrativa da curta-metragem *A Lenda do Galo*.

A *Log Line* do mesmo, “A história de um Peregrino e de um Galo que cantou”, sendo curta e simples, tem, contudo, uma significação complexa e polissémica. Mas também já abordámos a dita, embora a relembremos aqui, brevemente neste Capítulo, fazendo referência às palavras de Snyder, quando este afirma que um filme tem de ter uma boa premissa, já que se trata de um dos elementos mais importantes da narrativa, até para potenciar a imagem mental que permita ao espectador ter uma ideia clara sobre do que trata todo o filme: “*A logline is like the cover of a book, a good one makes you want to open it, right now, to find what’s inside*” (Snyder, 2005 p.7).

Fazemos, igualmente, uma breve referência ao título do filme, sempre importante porque ele induz, mais do que se possa imaginar, seja sobre aspetos narrativos, seja sobre elementos temáticos, elementos que condicionarão a perceção que o espectador terá do projeto cinematográfico. Assim, *A Lenda do Galo* faz obviamente jus a uma das mais conhecidas e interessantes lendas populares portuguesas que, por si só, tem um efeito imediato no acentuar do conceito e da moral intrínseca do que extraímos e podemos depois perceber na curta-metragem. De resto, sobre isto, Snyder diz que “*Title and logline are, in fact, the one-two punch, and a good combo never fails to knock me out*” (Snyder, 2005 p.9).

A *logline* e o título foram pensados antes da elaboração do argumento para que existisse uma linha condutora na elaboração do mesmo.

Snyder diz também que, para que os filmes possam prender e emocionar o espectador, toda a sua estrutura deve estar montada de forma a que as suas cenas estejam

relacionadas no tempo, no espaço e na ação, segundo uma sólida e verosímil relação de causa e efeito.

Igualmente, Snyder refere a importância de o filme estar enquadrado e identificado com clareza num género cinematográfico específico, com essa categorização a estar logo implicada no processo de escrita do argumentista: “*The reason categorizing your movie is a good idea is that it’s importante to you, the screenwriter, to know waht type of movie you’re writing*” (Snyder, 2005, p.24).

De resto, este autor divide os géneros cinematográficos em dez categorias: “*Monter in the House*”, “*Golden Fleece*”, “*Out of the Bottle*”, “*Dude with a Problem*”, “*Rites of Passage*”, “*Buddy Love*”, “*Whydunit*”, “*The Fool Triumphant*”, “*Institutionalized*” e “*Superhero*” (Snyder, 2005, pp.25-26). No caso concreto do nosso filme, *A Lenda do Galo* insere-se sobretudo na categoria de *Rito de Passagem*, onde “*A hero goes ‘on the road’ in search of one thing and winds up discovering something else – Himself*” (Snyder, 2005, p.28). Ou seja, trata-se de um filme que relata uma peregrinação (e uma prova de fé), protagonizada por Santiago que, no fundo, é uma viagem de autodescoberta e de catarse espiritual, com os diversos incidentes que surgem no caminho do nosso jovem protagonista a moldar-lhe o carácter, além de ajudarem a consolidar a moral da história.

Igualmente fundamental para um filme e, logo, também para este em particular (um aspeto já referido em capítulos anteriores, daí somente aqui o relembramos com brevidade), é o facto de as personagens precisarem de ser fortes, complexas e possuidoras de características verosímeis, de modo a contribuírem para potenciar o conflito narrativo do ponto de vista emocional.

Daí que as motivações que determinam a agenda do nosso herói e protagonista, Santiago (mas que também são válidas para as restantes personagens), tenham de ser credíveis, humanas, propiciando uma eficaz identificação com o espetador e, claro, ajudarem a catapultar o *Plot* para um final vitorioso (Snyder, 2005 p. 84). Durante a escrita deste filme houve, por isso, a preocupação em fazer com que as personagens interagissem de forma a tornar a ação dinâmica e com interesse para o público pois, de outra forma, as cenas poderiam tornar-se vazias e sem conflito.

A identificação, criação e o uso criterioso dos arquétipos no filme *A Lenda do Galo*, foi algo pensado de forma a consolidar as personagens, dando-lhes espessura dramática e, sobretudo, tornando-as modelos reconhecidos pelos espetadores, fundamental num filme de curta duração, já que nestes não há muito tempo, ou mesmo quase nenhum, para

apresentar e cimentar a personalidade das personagens ao longo do *Plot*. Sobre a importância dos arquétipos no cinema, Snyder afirma que *“The reason is that these archetypes exist to satisfy our inner need to see these shadow creations in our brains played out onscreen. It’s the Jungian archetypes these actors represent that we’re interested in seeing”* (Snyder, 2005 p.58).

Como também pudemos constatar, ao longo da curta-metragem *A Lenda do Galo*, ao invés de utilizar a palavra para apresentar a ação, tivemos a preocupação em trabalhar o filme de forma sobretudo visual, ou seja, “mostrar” mais do que “contar”, ajudando assim o espectador a perceber mais eficazmente (e visualmente) os conflitos, em os sentir de forma mais dramática, ou seja, mais emocional, mas também, compreender mais as personagens, saber quem elas são, de onde elas vêm, para onde elas vão e o que é que elas pretendem.

Feita esta análise, mais geral e, de certa forma, afluída em capítulos anteriores, sobre alguns dos elementos que tivemos em conta na construção narrativa do filme *A Lenda do Galo*, e que se percebe terem ajudado, seja na compreensão da mesma, seja na relação emocional que causou no espectador, iremos agora particularizar aquilo que poderiam ser uma espécie de ‘ratoeiras’ que um argumentista deve ao máximo evitar (Snyder, 2005, pp.145-162).

De resto, quando partimos para a escrita do argumento do filme *A Lenda do Galo*, procurámos seguir alguns destes conselhos, enunciados por Blake Snyder, e que aqui resumimos, até porque, ao escapar a essas potenciais armadilhas, conseguiríamos evitar que o nosso filme se tornasse um projeto inconsequente, seja porque o seu enredo não foi entendido, seja porque ele não se mostrou suficientemente dramático e emocional na perspectiva do espectador, coisa que obviamente não queríamos. E, sinceramente, pelas reações que tivemos ao filme (e pelas seleções do mesmo em festivais nacionais e internacionais) de todo que isso não aconteceu.

The hero Leads - *“A common mistake in a lot of rough drafts is the problem of the inactive hero (...) Your hero is being dragged through the story, showing up when he’s supposed to but for no reason”* (Snyder, 2005, p.145). Como referido na citação, o herói deve ser criado de forma a manter uma relação de empatia com o espectador. Como tal, as motivações do protagonista têm de estar bem definidas e coerentes com a narrativa.

Acima de tudo, o herói tem de agir e ser o motor da narrativa, a razão que faz desencadear tudo o resto. No filme *A Lenda do Galo*, Santiago é claramente o grande motor do filme (além, obviamente, do conflito resultante da fuga do seu galo), com o peregrino, na sua viagem de fé, a ser tentado pelo pecado da carne, acabando injustamente acusado de roubo e, posteriormente, preso. Contudo, ele mantém-se fiel a si mesmo e ao seu Deus, mas não sem antes aprender a perdoar.

Talking the Plot - “*You must reveal who they are and what they want, their hopes, dreams, and fears, by how they say it as much as what they say*” (Snyder, 2005, p.147). Portanto, o conflito, e o resultado do mesmo, deve ser mostrado e não descrito (e não estar sujeito somente a informações indicadas pela palavra).

Na curta-metragem *A Lenda do Galo* é a ação que predomina, com as personagens a agir e interagir entre si, exprimindo-se sobretudo pela forma física como reagem aos acontecimentos e, mesmo quando falam, usam as palavras sempre como resultado das consequências da intriga, para que, através delas, possamos sobretudo compreender o que são, o que estão a sentir e a viver, sem que tenham de o dizer objetivamente.

Make the bad guy Badder – O antagonista deve estar no extremo oposto ao do herói, mas sem, contudo, deixar de ter a mesma complexidade ou ambiguidade que ele, isto porque, quando mais poderoso for o primeiro, mais corajoso e lutador terá de ser o segundo, para o vencer, pois, segundo Snyder, “*By ratcheting up the power and invincibility of the bad guy, the hero will have to do more that we can admire*” (Snyder 2005, p.150). Tudo isso é claro quando comparamos Santiago ao Juiz.

Turn, Turn, Turn – O argumento pode ser um falhanço se o *Plot* começar demasiado tarde. Há caso de filmes onde, muitas vezes, só se torna claro que tipo de história vemos, já no segundo ato, ou seja, irremediavelmente tarde para criarmos uma relação emocional com o espectador, com o enredo a arrastar-se sem a devida tensão dramática, conduzido por cenas vazias de conflito, a sucederem-se com a narrativa e as personagens inalteradas e sem qualquer objetivo, ou seja, sem arco de transformação. Por isso Snyder alerta que “*Turn, Turn, Turn reminds us to accelerate and reveal all with verve as we move the plot forward. Turn, Turn, Turn tells us to make the plot more dynamic and less inert*” (Snyder, 2005, p. 151).

No caso de *A Lenda do Galo*, desde o uso de um arranque imediato, claro e tenso, até uma cadeia progressiva de relações de causa e efeito, tudo foi feito para que não se caísse neste erro.

The emotional color wheel – Um bom filme não se resume a contar histórias. Um bom filme faz-nos sonhar, sorrir, tremer, chorar. É preciso ter em atenção as emoções e as sensações. Quanto mais rica for ‘a paleta de emoções’ de um filme, maior será a ligação do espectador com o herói, a narrativa e o tema, pois, segundo Snyder, “*Like a good dream, we must live the movie; we must run in a place along with the hero in our sleep, clutch our pillows at the love scene, and hide under the covers during the breathtaking climax (...)*” (Snyder, 2005, p.152).

Na curta-metragem *A Lenda do Galo* temos toda essa paleta de comportamentos dramáticos, desde o medo, à coragem, desde o desânimo e tristeza, ao riso e felicidade, desde personagens contraditórias e dialéticas, até um conflito original e mortal, ou seja, temos tudo aquilo que transforma um filme num objeto claramente emocional.

Hi how are you? I’m fine – Num filme, o diálogo não deve ser deslocado, informativo e sem subtexto, literário, empolado e desnecessariamente detalhado, pois acabará por dar um tom ‘falso’ ao filme, tirando credibilidade às personagens e à narrativa. Além disso, a personalidade de uma personagem distingue-se pelo seu discurso e, por isso, cada uma delas deve ter o seu, distinguível dos outros e adequado às suas idiossincrasias, sejam elas físicas, psicológicas ou comportamentais. De resto, segundo Snyder, “*A character’s dialogue is your opportunity to reveal character and tell us who this person is as much as what he is saying*” (Snyder, 2005, p.154).

Julgamos que *A lenda do Galo* cumpre esses requisitos, mesmo quando tivemos de adaptar as falas (e isso pareceu-nos necessário pelas razões óbvias de se tratar de um filme de época), dando-lhes a adequada credibilidade histórica que inviabilizava usar um português contemporâneo. Por isso, fizemos algumas variações gramaticais, sobretudo no que toca ao léxico, para obter uma caracterização mais arcaica das personagens.

Take a step back - A narrativa é um percurso, como tal, todas as fases que vão culminar no seu fim não devem ser omitidas. A vitória do herói é tanto mais impactante, quanto mais destrutivos e complicados forem os obstáculos na sua jornada, até porque esta ‘viagem’ faz parte da própria experiência emocional do espectador que “só” deseja

que o filme avance, cheio de impulso, cada vez de forma mais incisiva, rápida e dramática, até ao desfecho que ele pretende e espera alcançar (que é o mesmo da personagem principal) “*Don’t get caught up in the end result and deny us the fun of how they get there. We want to see it happen*” (Snyder, 2005, p.156).

No filme *A Lenda do Galo*, sem hesitações, nunca se “olha para trás”, nunca se para, no tempo, no espaço e na ação, procurando-se sempre alcançar um desfecho favorável para Santiago. E quando esse desfecho não parece evidente (aquilo que vai acontecendo, e não só o acontecimento final, durante a cena do conflito), o que surge no enredo, cena após cena, leva-nos sempre para novas situações, inesperadas e dramáticas, daí que, e por isso mesmo, a progressão dramática desta curta-metragem (a sensação psicológica de que o filme avança, cada vez mais rapidamente) tem uma curva emotiva ascendente e logarítmica.

A limp and an eye patch – Cada personagem deve ter uma característica que a distinga e identifique, ou seja, segundo o mesmo Snyder, “*The reader has to have a visual clue, often a running visual reminder, which makes remembering a character easier*” (Snyder, 2005, p.157). E não só por uma questão óbvia do conhecimento que extraímos das personagens (e elas entre si, na narrativa), ou como elas se relacionam durante o *Plot*, ou mesmo porque as particularidades de cada uma delas ajudam a hierarquizá-las entre si (por isso percebemos rapidamente, entre Santiago e Madalena, quem é a “principal” personagem, ou a mais importante ou decisiva), são estas particularidades o que nos permite, não só definir o carácter de todas elas, como, por serem ou contraditórias ou semelhantes, possibilitam criar a dialética necessária para o conflito.

Na curta-metragem *A Lenda do Galo*, poderíamos dar imensos exemplos que comprovam o bom uso desta “regra”, desde a relação entre Santiago e Madalena, resultado da dualidade que as compõem, ou as diferenças entre o Juiz e Santiago. Em todos os casos, sem essas diferenças, não haveria razões para o conflito e, muito menos, ele se apresentaria tão emotivo e arriscado.

Is it primal? - Por fim, e talvez dos conceitos (e conselhos) mais importantes, sobretudo porque é, de certa forma, a súplica de tudo aquilo que temos vindo a referir, é fundamental que a narrativa seja *Primal*, ou seja, original, mas, ao mesmo tempo, também suscetível de ser compreendida por todos os espetadores, devendo narrar, apresentar

personagens e temas, mesmo que complexos, de forma a que o público os identifique, compreenda e, muito importante, sobretudo numa fábula como *A Lenda do Galo*, se reveja ele próprio no seu enredo.

Esta ideia de originalidade ou, se quisermos, do uso de veículos originais que conduzem o enredo, credibilizando-o aos olhos do espetador, é o alicerce que permite desenhar e compreender o *Plot* de um filme, pois são os arquétipos narrativos - aquelas histórias que ouvimos desde sempre, desde todos os tempos, ou seja, reconhecidas por todos -, que nos ajudam a compreender e gostar de curtas-metragens como *A Lenda do Galo*. De resto, Snyder confirma esta ideia quando afirma: “*Are these characters motivated by primal drivers? It’s another way of saying: Are these characters acting like recognizable human beings?*” (Snyder, 2005, p.159).

Finalizamos este capítulo, confirmando o esforço que fizemos na tentativa de responder positivamente a todas estas questões que se colocavam ao projeto, durante a sua génese literária (entre outros como, por exemplo, o paralelismo que introduzimos no filme, aludindo a uma das mais brilhantes histórias jamais escritas, a bíblia).

Ainda assim, para além das preocupações inerentes à escrita do respetivo argumento, o filme *A Lenda do Galo* só seria possível se, durante a sua escrita, o desenho do *Script* fosse adaptada às possibilidades logísticas de uma produção que se antevia difícil e “demasiado cara” para um filme de escola, daí que, por exemplo, se tivessem readaptado algumas das cenas originais, tornando-as exequíveis e possíveis de se tornarem filmáveis. Ora, escrever para cinema também é isso: escrever a pensar numa produção possível. E foi precisamente isso o que fizemos.

Mesmo assim, o argumento só se termina naquele lugar decisivo que é a *Editing Room*, o sítio onde se faz a montagem do filme (que o realizador acompanhou a par e passo, sendo sua a decisão do FINAL CUT), poupando o tempo e o dinheiro que jamais teríamos disponíveis na rodagem, e onde pudemos recriar a época, fortalecendo-lhe a verosimilhança, resolver alguns dos problemas técnicos que tivemos durante a produção, dramatizar o conflito e ajudar no desempenho dos atores, tornando a sua representação mais emocional, fruto do uso da dialética própria que resulta da justaposição dos planos entre si. Podemos então afirmar que foi durante a montagem que (re)escrevemos, definitivamente, a versão final do argumento da curta-metragem *A lenda do Galo*.

CONCLUSÃO

A Lenda do Galo iniciou-se em contexto académico, com a produção a passar por várias fases, implicando o trabalho de dezenas de pessoas, ligadas a alguns departamentos, suportados pelo conhecimento adquirido através do mestrado que deu corpo ao filme, crucial para a elaboração deste projeto cinematográfico, arriscado no arrojo e ambição, e difícil de concretizar. Contudo, apesar das vicissitudes próprias de um filme de época, muito raro em curta-metragens portuguesas, julgamos que chegamos a bom porto.

O filme idealizou-se e construiu-se a partir de uma história adaptada e livremente interpretada de duas narrativas lendárias e remotas: *A Lenda do Senhor Galo de Barcelos* e *a Lenda do enforcado de São Domingo da La Calzada*, com origem na vizinha Espanha.

Segundo Fernando de Castro Pires de Lima, no livro *A Lenda do Senhor do Galo de Barcelos e o Milagre do Enforcado* (1965), *A Lenda do Senhor do Galo de Barcelos* terá tido origem na Índia, acabando por chegar até às margens do Cávado séculos depois (pág. 29).

Assim, enamorados por estas narrativas primordiais, embarcamos nesta “viagem medieval”, construindo um enredo dramatizado de forma a colocar à prova todo o conhecimento adquirido durante o processo académico.

Todos os projetos cinematográficos carecem de um longo trabalho de investigação, pesquisa e metodologias. E este não fugiu à regra. O primeiro contacto obtido nas várias unidades curriculares permitiu o acesso à informação que precisávamos e que foi surgindo de forma equilibrada, com a sua assimilação a ser cirúrgica, evitando excessos pois o material ia aparecendo abundante, pois todos os dias havia uma descoberta, um elemento, uma informação que parecia importante para o filme. Mas tal excesso fez-nos rapidamente perceber que o cinema é a arte da síntese, e retirar, eliminar, procurar só o essencial, não só era o mais produtivo, como o mais difícil, num filme que se afigurava complexo na produção e na simbologia.

Com o tempo, fomos aprendendo que, no cinema, tudo é pensado e (tem de ser) justificado, que nada acontece por acaso, e muito menos pode parecer gratuito aos olhos do futuro espectador. Além de que deve existir verosimilhança em todo o processo fílmico para que o filme resulte dentro de um tema e de um género ou subgénero.

Mas o nosso grande foco, fundamental nas narrativas cinematográficas, foi descobrir, perceber e integrar a Estrutura Narrativa ideal aos propósitos do filme, já que esse elemento é estrutural e fundamental na construção do filme (e inicialmente do argumento) e vai determinar inclusive o tipo de *Plot* final.

O início de um projeto como este começa com uma ideia, ainda pouco estruturada na cabeça do autor. Naturalmente ofuscada por imensas premissas que na fase inicial pareciam igualmente válidas, pese embora muito prematuras.

Foi então necessário perceber o verdadeiro sentido e a grande utilidade que tem uma sinopse. Começando com extensas redações, terminámos apenas com meia dúzia de linhas, onde se condensava de forma eficaz o tema da narrativa, o tempo e o espaço onde ela se desenrolava, a intriga principal e secundária, os intervenientes, e até a moral e mensagem que se pretendia passar no enredo. De resto, este processo inicial foi um tremendo e nada fácil exercício mental que acabou por nos dotar da agilidade necessária para prosseguir na longa etapa da escrita do argumento que se viria a seguir.

Na verdade, a sinopse permitiu perceber os elementos indispensáveis que serviriam para o passo seguinte que foi a elaboração do *Story-Map*, sendo este um mapa do futuro argumento (e filme), uma espécie de guia onde constam informações pormenorizadas, mas sintéticas, acerca do género do filme, e mesmo até o seu título (mais importante do que parece na ficção audiovisual), a sua duração, quem é o protagonista e qual a sua principal caracterização e defeito (ou a sua fraqueza), o seu objetivo externo e interno, a indicação clara do principal conflito, os seus temas, qual a principal questão dramática que levanta, o seu desfecho e o arco de transformação das personagens principais, fundamental para o êxito de um filme no que toca à empatia e identificação por parte do espectador. Todos estes elementos, contidos no *Story-Map* permitem ao argumentista guiar-se, posteriormente, na longa e exaustiva escrita do argumento cinematográfico, de forma a que não se perca o foco do que é realmente importante durante este processo criativo (e também técnico), pois é no argumento que já se antevê se irá ou não funcionar a história que queremos contar, isto para não falar da fulcral importância deste suporte físico (folhas pormenorizadamente escritas) permitir que todas as partes envolvidas na produção de um filme consigam perceber a narrativa da mesma forma, objetivamente, bem como o que cada departamento precisa de fazer, sobretudo durante as rodagens.

Mas antes (e durante a escrita) foi preciso estruturar de forma equilibrada e coesa toda a narrativa, e para isso houve a necessidade de recorrer ao estudo e visionando de filmes de referência, bem como procurar a literatura que se ajustasse a um filme de época e, sobretudo, estudar os modelos de estrutura existentes que mais se adequassem aos propósitos do filme (aspetos que já foram enumerados durante o processo de escrita do ensaio).

Após as várias versões, resultado das sucessivas reescritas do argumento, longo, mas construído com solidez, e dando assim por concluída esta fase, passamos para uma outra: a *decoupage* do filme que depois culmina no *lined script*. Este é o momento em que escolhemos a forma e o estilo do futuro filme, chegando mesmo a decisões precoces de como vai ser filmado cada um dos planos da curta-metragem.

Seguidamente, desenhámos o storyboard, um documento técnico e artístico onde o filme é contado por imagens desenhadas, numa espécie de banda desenhada. O certo é que, à medida que se avançámos no processo de pré-produção, ficou claro que se adquire muito mais saber, mas também ficou claro que este filme iria levantar imensas dificuldades, também a surgir naturalmente.

Um filme de época como *A Lenda do Galo* requer muita atenção e cuidado na escolha dos locais e a sua relação e possibilidades permitidas pela mise-en-scène, além da decisão de quais os elementos indicados no argumento cinematográfico que fariam parte de forma diegética ou não no plano, seja por razões de verosimilhança, seja por razões de meios de produção (que seriam sempre limitados, sendo este um filme de escola, obviamente de baixo orçamento). Daí que fosse necessário investir algum tempo na procura de locais que servissem o propósito do filme e que o tornassem verosímil. Durante esse longo processo foi feito um registo fotográfico que serviu de apoio à redação da planificação, do *lined Script* e do storyboard da curta-metragem.

Para além das fotografias tiradas durante a *Repérage*, houve a necessidade de elaborar desenhos de plantas zenitais de apoio (designados por *Floor Plans*). Este material permitiu ao realizador poupar tempo no estudo e na estruturação de toda a planificação para as rodagens, sem sair do gabinete, ficando com mais certezas da sua viabilidade, ao mesmo tempo que permitiu aos chefes de departamentos entender melhor a visão do autor.

O *casting*, e todo o seu processo organizativo e criativo, foi enriquecedor e, sobretudo, fundamental no sucesso e eficácia da escolha dos atores e na sua posterior

direção, durante a rodagem, mesmo que inicialmente houvesse uma ideia pré-concebida para os personagens principais, foi o casting que solidificou o que se imaginava para as personagens do filme. Convém realçar a importância da promoção do casting através das redes sociais, para o êxito do mesmo, bem como o convite endereçado às companhias e grupos de teatro amador do concelho de Barcelos ao qual elas responderam de forma positiva, acabando por conseguirmos ter a maioria deles na numerosa figuração da curta-metragem. De resto, para a maioria deles, foi a primeira vez que tiveram contacto com o cinema, tendo sido gratificante assistir à vontade que todos eles manifestaram durante a participação neste projeto de cariz histórico.

E se normalmente um filme de época pressupõe extensa e específica figuração, ele também implica uma vasta e experiente equipa técnica, sobretudo nos cargos de maior importância, como são os do Produtor, Diretor de Arte, Diretor de Fotografia, Anotador, Diretor de Som, Montador, entre outras funções cruciais. Optámos por ter uma equipa maioritariamente preenchida por alunos da turma de Mestrado com, noutros casos (pois a quantidade de elementos da turma não era suficiente), integrando ex-alunos da escola, sendo também papel do realizador potenciar as competências criativas e técnicas de todos eles, sem deixar de estar atento às relações emocionais que inevitavelmente a rodagem de um filme acaba por pôr à prova, em todos eles, num processo sempre tenso, devido às limitações do tempo reduzido para rodar, partilha do mesmo espaço e a responsabilidade e objetivos do que estava em jogo (não só um filme, mas também um diploma de um mestrado).

O dia “D” e a hora “H” chegaram e tudo, aparentemente, já estava tratado. Porém, o nervosismo da primeira vez e das várias dúvidas que surgem no momento deixaram toda a equipa em tensão. Mas a ação surge pela voz de comando do realizador e já não há muito a fazer, no que se refere às decisões tratadas na pós-produção, a não ser tomar as rédeas e seguir em frente, com coragem, semanas depois de reuniões e planificações, seja com o Assistente de Realização, o Produtor, a Direção de Arte, a Direção de Fotografia e a Direção de Som.

A data em que aconteceram as filmagens não foi a ideal, mas foi a única possível, atendendo às situações inesperadas entretanto surgidas, como a disponibilidade de todos aqueles que de forma graciosa nos cederam os adereços que fez parte da mise-en-scène (proveniente de elementos fora e dentro da equipa que têm como atividade as feiras

medievais), e às decisões que se impunham, devido aos naturais e insuficientes apoios financeiros e logísticos que nos obrigaram rodar num mês mais propício a intempéries.

De qualquer modo, sem grandes opções alternativas, iniciou-se a derradeira “prova dos nove” e, logo, no segundo dia de rodagem, após a fraqueza e desistência do Assistente de Realização que tivemos de substituir por um outro elemento da equipa (que acumularia funções), e das chuvas que não paravam, foi necessário tomar conscientemente decisões *in loco*, já que tínhamos somente sete dias para a rodagem do filme. Por isso foi preciso replanificar a cena mestra e mais difícil da curta-metragem, a cena do julgamento, perdendo assim um dia no mapa de trabalho, adaptando duas cenas de exterior para o interior, tendo em conta os locais que ofereciam no momento as melhores condições para filmar, sem, contudo, desvirtuar a história.

Mas todas as contrariedades, fossem elas humanas ou resultado da imprevisível natureza, foram ultrapassadas, embora com muito esforço, fruto da alma e coração, fruto do espírito de grupo que imbuiu todos neste difícil projeto.

Durante a pós-produção, o realizador acompanhou naturalmente a montagem, agora de forma mais calma e ponderada, transmitindo as ideias e pretensões quanto à forma e ao ritmo que o filme deveria ter. Igualmente, foram dadas indicações ao Diretor de som quanto ao tratamento do áudio e da construção da banda sonora. Por sua vez, o Diretor de Fotografia fez o tratamento técnico e estético da imagem, tendo em conta as ideias visuais previamente sugeridas pela realização, em comum acordo com as decisões de fotografia pensadas durante a própria rodagem.

Após a conclusão do filme, e a convite do Rotary Club De Barcelos, o projeto foi apresentado perante uma plateia de cerca de 50 Rotários, sendo que nessa cerimónia, para além do realizador do filme (e redator deste ensaio) e da colega de turma, Sílvia Costa, a produtora do filme *A Lenda do Galo*, esteve igualmente presente a Presidente da ESMAD, Doutora Olívia Silva, além da Professora Maria João Cortesão, representando o DAI - Departamento das Artes e Imagem da escola.

O *feedback* foi excelente e a imprensa deu grande cobertura ao evento, iniciando-se de imediato a divulgação e promoção daquele que seria, muito provavelmente, o primeiro filme de época realizado em âmbito académico.

Ainda não totalmente satisfeitos com o trabalho final de montagem, tratamento de imagem e de som, foram feitos últimos ajustes antes do filme seguir para os Prémios Sophia Estudante, 2018, os “Óscares portugueses”, um dos nomeados para o prémio de

melhor ficção, numa noite memorável, escrevendo-se assim uma página na história da cidade de Barcelos. Mas, como o caminho se faz caminhando, este percurso não terminou na antestreia, continuando a ser feito por esse mundo fora, de festival em festival, já com mais de uma dezena de seleções oficiais e... 2 prémios.

Entretanto, o moroso processo de leitura, escrita e investigação, iniciado durante a pré-produção do filme *A Lenda do Galo*, intensificou-se a partir daqui, ao mesmo tempo que a curta-metragem circulava pelos festivais internacionais. O facto de ter existido, na génese do projeto fílmico, uma base teórica que o suportou, é a razão principal da elaboração e redação deste ensaio.

Assim, dando continuidade a essa reflexão, pretendendo-se ser mais conclusivo, mas também o mais rigoroso possível, num estudo empírico que justificasse as opções que nos levaram do argumento cinematográfico, até à sua rodagem e, posteriormente, à respetiva montagem, como corolário de todo o processo de produção de um filme, e deste também em particular, chegámos à conclusão de que, entre os vários modelos de estruturas que suportam uma narrativa audiovisual, os alicerces principais na escrita cinematográfica e, claro, da própria linguagem do cinema (com muitos desses modelos narrativos a se entrecruzarem, com fronteiras muito menos estanques do que nós imaginávamos quando partimos para este ensaio), optámos por estudar em pormenor, aplicando-o no projeto fílmico, o modelo narrativo criado e postulado pelo argumentista e professor norte-americano (já falecido), Blake Snyder, concretamente o seu famoso *Beat Sheet*, caracterizado, como na grande maioria dos modelos que estudámos, pelos seus três atos, mas com características particulares e metódicas, como o uso dos seus 15 *Plot Points* específicos, que fazem deste *Beat Sheet* um dos modelos de maior sucesso no cinema contemporâneo, sobretudo no cinema narrativo atual de Hollywood (mas não só), onde a ilusão e verosimilhança da ficção tem na sua génese o Monomito, o tal mito do herói (em perpétuo conflito com o antagonista), um modelo eficaz quando aplicado a um filme de cariz efabulatório, como é o caso de *A Lenda do Galo*.

Foi então este paradigma (desenvolvido no item 4.1 e 4.2) que nos levou a fazer uma análise mais pormenorizada na identificação dos elementos criados por Blake Snyder, bem como à análise dramática dos mesmos, quando aplicados nos filmes de longa-metragem que analisámos durante o estudo, e que nos permitiu dividir a narrativa de *A Lenda do Galo* numa Estrutura Clássica de três atos, precisando ao mesmo tempo o lugar da grande maioria dos seus tais 15 elementos fundamentais.

Durante a escrita do argumento, mas também depois, durante a montagem, ao colocar no devido lugar (da *Time-Line* do software de edição) os *Plot Points* referidos, identificámos e ajustámos, corrigindo-os (e, nalguns raros casos, eliminando-os), cada um desses 15 elementos que caracterizam o paradigma de Snyder.

Foi então possível aplicar todos os elementos da Estrutura Narrativa do *Beet Sheet* de Blake Snyder ao filme *A Lenda do Galo*, verificando se cada um deles cumpriu a sua função na narrativa, de forma justificada e causal, sendo que a escolha deste modelo não se justificou só pela fama (e proveito) que tem na indústria cinematográfica, à escala global, mas, sobretudo, por ele reunir os requisitos que pretendíamos para a nossa curta-metragem, valorizando e permitindo fazê-la chegar de forma eficaz ao espetador, comprovando que este *Beet Sheet* foi eficaz para o resultado dramático e emocional do filme *A Lenda do Galo*, concretamente quer as suas opções narrativas, quer a sua estrutura clássica de três atos, quer os seus conceitos baseados no modelo da Jornada do herói, inspirados no famoso Monomito (de Joseph Campbell). Porém, convém referir de que o paradigma utilizado não foi uma feliz coincidência com o resultado obtido, pois, inicialmente havia a consciência da existência desse modelo de *Beet Sheet* e que ele seria a ferramenta fulcral para a elaboração do ensaio. Devido ao avançar do tempo e por questões de agenda foi necessário parar com processo de escrita e passar para a realização prática do projeto *A Lenda do Galo* (pré-produção, produção e pós-produção). Após passar toda essa fase foi retomada a elaboração do ensaio de forma a concluí-lo. E, ao que parece, os bons resultados que a curta-metragem tem vindo a obter, nos mais diversos festivais, é sinónimo da validade da escolha.

Concluindo, e falando agora na primeira pessoa, como autor deste filme, quase que poderia fazer um paralelismo entre a Jornada do Herói, usada na narrativa de *A Lenda do Galo*, e a minha própria jornada académica, em busca de um melhor conhecimento cinematográfico: numa corrida contra o tempo, iniciei a demanda, hesitante, deixando a minha zona de conforto e o meu mundo comum, partindo com entusiasmo e vontade. E à medida que ia fazendo as minhas conquistas, passando pelo purgatório das dificuldades, em momentos que me fizeram questionar e até duvidar das minhas capacidades, quase a desistir, mas felizmente prevaleceu o desejo de me transformar, motivado pelos meus mentores, sempre presentes, apontando o caminho a seguir. Assim, o caminho foi-se fazendo, e o sonho concretizou-se através de uma curta-metragem que, não tendo sido

“Beat Sheet” do filme “A Lenda do Galo”: Análise e justificação
Carlos Alberto Correia Araújo

pensada como um autorretrato, coincidentemente, ou não, não deixou de ter muitos aspetos que se assemelham ao trajeto que tem sido a minha própria vida.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aristóteles Poética [Livro]. - [s.l.]: Fundação Calouste Gulbenkian, 2015.
- Aristóteles Poética [Livro] / ed. Carvalho António. - São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1959.
- BENJAMIN Walter Obras Escolhidas: Magia e Técnica, Arte e Política [Livro]. - São Paulo: Brasiliense, 1987.
- CAMPBELL Joseph O Herói de Mil Faces [Livro]. - São Paulo: Pensamento, 1997.
- CAMPBELL Joseph The Hero with a Thousand Faces [Livro]. - [s.l.]: New World Library, 2008.
- DESAI Mallika Understanding Myth Modern Influence of Joseph Campbell's Monomyth [Livro].
- DORÉ Guatave Fábulas - La Fontaine [Livro]. - [s.l.]: Europa-America, 1979.
- EHRAT Johannes Cinema and Semiotic: Pierce and Film Aesthetics, Narration, and Representation [Livro]. - London: University of Toronto Press, 2005.
- ERGI Lajos The Art of Dramatic Writing [Livro]. - [s.l.]: Kessinger Publishing, 2010.
- FIELD Syd The Art of Dramatic Writing [Livro]. - [s.l.]: Kessinger Publishing, 2010.
- FIELD Syd Screenplay The Foundations Of Screenwriting [Livro]. - [s.l.]: Bantam Dell, 2005.
- JARDIM Timothy Animals as character: Anthropomorphism as personality in animation [Relatório]. - University of the Witwatersrand: [s.n.], 2013.
- Joseph Campbell Bill Moyers O poder do Mito [Livro]. - São Paulo: Palas Athena, 1990.
- JOURNOT Marie- Thérèse Vocabulário de Cinema [Livro]. - Lisboa: Edições 70 - Artes e Comunicação, 2009.
- JUNG Carl Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo [Livro]. - Petrópolis: Vozes, 2002.
- JUNG Carl Bollingen Series XX The Collected Work [Livro]. - 1957. - Vol. 9.
- JUNG Carl Man and his Symbols. Approaching the unconscious [Livro]. - USA: Anchor Press New York, 1964.
- LUCAS, Evangelho de S. Lucas 22,34.
- MATEUS, Evangelho de S. Mateus 26,34.
- MARCOS, Evangelho de S. Marcos 14,30.
- MCKEE Robert Story [Livro]. - London: Methuen, 1997.

“Beat Sheet” do filme “A Lenda do Galo”: Análise e justificação
Carlos Alberto Correia Araújo

- MCUTCHEON Pamela Writing the Fiction Synopsis A Step by Step Approach [Relatório]. - 2014.
- NOGUEIRA Luís Planificação e Montagem [Livro]. - Covilhã: Labcom, 2010.
- REIS Carlos O conhecimento da Literatura - Introdução aos Estudos Literários [Livro]. - Coimbra: Almedina, 1995.
- SANTOS Carlos Do Mau Agouro à Arte: A Coruja no Imaginário Popular [Diário]. - [s.l.]: Revista Educação do IDEAU, 2015.
- SCHMID Victoria 45 Master Characters: Mythic Models for Creating Original Characters [Livro]. - [s.l.]: Writer's Digest Books, 2012.
- SEGER Linda Creating Unforgettable Characters. Hollywood [Livro]. - [s.l.]: Samuel French, 1990.
- SEGER Linda Making a Good Script Great [Livro]. - London: Samuel French, 1987.
- SILVA Nelson Ferreira da Aesopica: A fábula esópica e a tradição fabular grega [Livro]. - Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2014.
- SNYDER Blake Save the Cat Blakes Blogs [Livro]. - [s.l.]: Save the Cat, 2016.
- SNYDER Blake Save the Cat! The Last Book On Screenwriting You'll Ever Need, [Livro]. - [s.l.]: Studio City, 2005.
- TRUBY John The Anatomy Of Story [Livro]. - USA: First, 2008.
- VOGLER Christopher The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters [Livro]. - London: Pan, 1999.
- VOGLER Christopher The Writer's Journey: Mythic Structure for writers – Third Edition [Livro]. Michael Wiese Productions, 2007.

WEBGRAFIA

- GORBEL Maria Cecília Blumer, TELLES Virginia [Online]. -
<http://revista.oswaldocruz.br/Content/pdf/Maria%20Cecília%20Blumer%20GROBEL.pdf>.
- MEYERS Ashley Scott Selling your Screenplay.com [Online] // Selling your Screenplay.com. - 2015. - <http://www.sellingyourscreenplay.com/how-to-sell-your-screenplay/writing-a-synopsis-for-your-screenplay/>.
- PARELLADA Cláudia Inês [Online]. - 2009. -
http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2010/Arte/artigos/arte_rupest_pr_.pdf.
- McCutcheon Pamela, [Online] 2014. - <https://pammc.com/books/wtfs-ebook/>

FILMOGRAFIA

- ASTER Ari Hereditary. - 2018.
- CAMERON James Avatar. - 2012.
- COPPOLA Sofia Lost in Translation. - 2003.
- FEIG Paul Bridesmaids. - 2011.
- HAND David A Branca de neve e os sete anos. - Walt Disney, 1937.
- JACKSON Peter Lord of the Rings. - WingNut Films, 2001.
- JENNIFER Lee Chris Buck Frozen. - 2013.
- LEE Ang As Aventuras de Pi. - 2012.
- LUCAS George Star Wars. - Lucasfilm Ltd, 1977.
- LYNE Adrian Jacob's Ladde. - 1990.
- SPIELBERG Steven Raiders of the Lost Ark. - Lucasfilm Ltd, 1990.
- STEPHENSON John A Revolução dos Bichos. - 1999.
- STUART Mel A Fantástica Fábrica de Chocolate. - Wolper Pictures, Ltd., 1971.
- UNKRICH Lee Toy Story 3. - 2010.

ANEXOS

Anexo A - [*Repérage*]

Anexo B - [*Casting*]

Anexo C - [Planificação]

Anexo D - [Rodagem]

Anexo E - [Antestreia]

Anexo F - [Exposição fotográfica]

Anexo G - [Promoção, redes sociais e outros materiais]

Anexo H - [Banner facebook]

Anexo I - [Capa DVD e Bolacha DVD]

Anexo J - [Convite para antestreia]

Anexo L - [Festivais de cinema]

Anexo M - [Plataforma de festivais]

Anexo N - [Imprensa]

Anexo O - [Facebook]

Anexo P - [Imprensa]

“Beat Sheet” do filme “A Lenda do Galo”: Análise e justificação
Carlos Alberto Correia Araújo

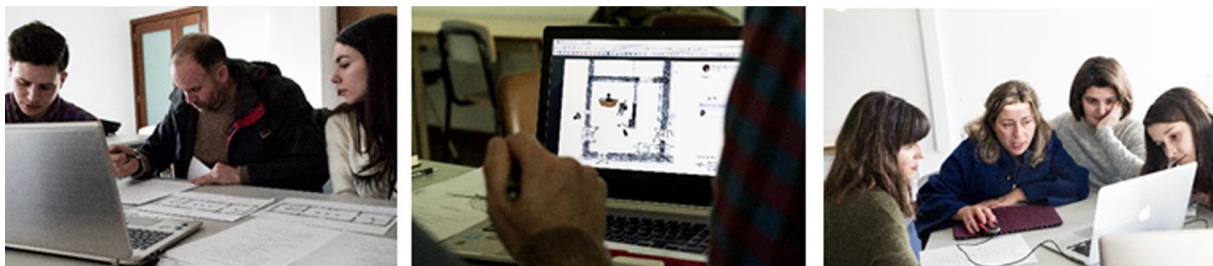
Anexo A - [Repérage]



Anexo B - [Casting]



Anexo C - [Planificação]



“Beat Sheet” do filme “A Lenda do Galo”: Análise e justificação
Carlos Alberto Correia Araújo

Anexo D - [Rodagem]



Anexo E - [Antestreia]



Anexo F - [Exposição fotográfica]



“Beat Sheet” do filme “A Lenda do Galo”: Análise e justificação
Carlos Alberto Correia Araújo

Anexo G – [Redes sociais e outros materiais]

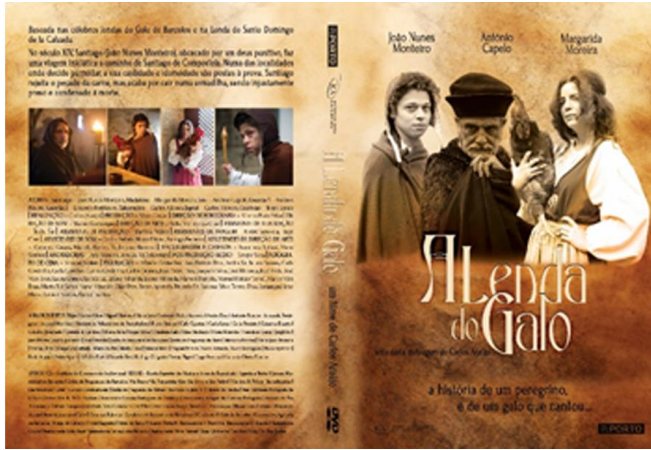


Anexo H – [Baner Facebook]



“Beat Sheet” do filme “A Lenda do Galo”: Análise e justificação
 Carlos Alberto Correia Araújo

Anexo I – [Capa DVD e Bolacha DVD]



Anexo J – [Convite para a antestreia]



Anexo L – [Festivais de cinema]



Anexo M – [Plataforma de festivais]

Festival	Project	Notification Date	Submission Status	Judging Status
The Lift-Off Sessions	The Legend of the Ba...	July 30, 2019	In Consideration	Selected
First-Time Filmmaker Sessions	The Legend of the Ba...	July 1, 2019	In Consideration	Selected
First-Time Filmmaker Sessions	The Legend of the Ba...	May 21, 2019	In Consideration	Selected
The Lift-Off Sessions	The Legend of the Ba...	June 10, 2019	In Consideration	Selected
Cefalù film festival 2019	The Legend of the Ba...	May 11, 2019	In Consideration	Selected
Starlight Film Awards	The Legend of the Ba...	May 4, 2019	In Consideration	Selected

“Beat Sheet” do filme “A Lenda do Galo”: Análise e justificação

Carlos Alberto Correia Araújo

The screenshot shows the FilmFreeway interface. At the top, there are navigation tabs: 'Browse Festivals', 'Dashboard', 'My Projects', 'Submissions', and 'Cart 3'. The 'Submissions' tab is active. Below the navigation, there are filters for 'Status' (set to 'Semi-Finalist'), 'Project' (set to 'All Projects'), and a search bar. A table lists submissions, with one entry for 'Los Angeles CineFest' and project 'The Legend of the Ba...'. The submission status is 'In Consideration' (green dot) and the judging status is 'Semi-Finalist' (red ribbon icon). Below the table, there is a legend for 'Submission Status' and 'Judging Status'. The 'Submission Status' legend includes: 'In Consideration' (green dot), 'Incomplete' (yellow dot), 'Disqualified' (red dot), and 'Withdrawn' (grey icon). The 'Judging Status' legend includes: 'Undecided' (grey icon). The bottom of the browser shows several open tabs: 'semi_finalist.pdf', 'OFFICIAL SELECTION - ...png', and 'transferir.png'.

The screenshot shows the FilmFreeway interface. At the top, there are navigation tabs: 'Browse Festivals', 'Dashboard', 'My Projects', 'Submissions', and 'Cart 3'. The 'Submissions' tab is active. Below the navigation, there are filters for 'Status' (set to 'Award Winner'), 'Project' (set to 'The Legend of the Barcelos Roos'), and a search bar. A table lists submissions, with two entries for 'Finiserra Arrábida Film Art & Tourism Festival' and project 'The Legend of the Ba...'. Both submissions have a status of 'In Consideration' (green dot) and a judging status of 'Award Winner' (gold trophy icon). Below the table, there is a legend for 'Submission Status' and 'Judging Status'. The 'Submission Status' legend includes: 'In Consideration' (green dot), 'Incomplete' (yellow dot), 'Disqualified' (red dot), and 'Withdrawn' (grey icon). The 'Judging Status' legend includes: 'Undecided' (grey icon). The bottom of the browser shows the Windows taskbar with various application icons and the system clock showing 14:11 on 26/06/2019.

CARLOS ARAÚJO “A Lenda do Galo” De Barcelos à Índia

Olga Costa
 Foto: DR

Depois da apresentação em Barcelos, no mês de Fevereiro, o filme “A Lenda do Galo”, da responsabilidade, principal, do barcelense Carlos Araújo, vai chegar a outras paragens. A película foi inscrita em cerca de 80 festivais um pouco por todo o mundo e é já certo que será exibida em Itália, na quarta edição do Cafalù Film Festival, em Palermo, mas também na Índia, na 16ª edição do Starlight Film Society, que acontecerá na cidade de Hyderabad. Em Portugal, “A Lenda do Galo” vai também ser exibida na oitava edição do Finisterra Arrábida Film Art & Tourism Festival, que acontece de 28 de Maio a 1 de Junho, em Sesimbra. Só este festival contará com a exibição de 105 filmes, oriundos de 50 países. Em Sesimbra, além da exibição, o filme de Carlos Araújo está também nomeado na categoria “Património e Cultura”. Por cá, a película também poderá chegar ao Art & Tur e às Curtas de Vila do Conde. O realizador bar-

celense recorda ao BP que o filme já tinha sido nomeado também para a quinta edição dos Prémios Sophia Estudante. Ou seja, em poucos meses, após a apresentação, o filme está a dar a volta ao mundo, para já, em quatro festivais. Quanto aos restantes festivais onde o filme está inscrito e que acontecem até final do ano, só após validação é que o realizador saberá se a película será exibida. Carlos Araújo afirma que fazer um filme com uma temática de época “não foi nada fácil”, em especial devido a tudo aquilo que era necessário colocar como adereço no próprio filme. Mas os conhecimentos e os contactos com pesso-

as que fazem feiras medievais ajudou à composição da mise en scène. “A Lenda do Galo” foi também feita muita na base do voluntariado, por isso, Carlos Araújo diz que as exigências nunca puderam ser muitas. “Foram muitas as pessoas, empresas e benfeitores que me ajudaram a que este projecto se concretizasse”, aclara o realizador, reafirmando que, apesar destas contrariedades, saber que o seu filme foi ou será exibido, até ao momento, em quatro festivais, é “gratificante” e sinal de “reconhecimento do trabalho árduo de uma vasta equipa”, que ajuda a “mostrar o património cultural e imaterial de Barcelos”.



www.asemanario.com

Sábado, 1 Junho 2018

Putan Club, Solar Corona e Mr. Gallini no Souto Rock 2019

O Souto Rock está de regresso entre 11 e 13 de julho para a 15.ª edição em Roriz, Barcelos.

MÚSICA
 (Foto: Images)

Putan Club, Solar Corona e Mr. Gallini são algumas das bandas que compõem o cartel do Souto Rock 2019, que se realiza entre 11 e 13 de julho no Souto de Roriz, Barcelos. O festival, que se realiza desde 2003, é o maior evento da cidade e a grande atração do verão. No Souto Rock, a diversidade artística não largou do lugar. No Souto Rock, a diversidade artística não largou do lugar. No Souto Rock, a diversidade artística não largou do lugar.



putan, que trouxe para o dia 11 de julho o grupo Putan Club. O grupo de música de rock e punk, formado por Carlos Araújo, Rui Barros, Rui Barros, Rui Barros e Rui Barros. O grupo de música de rock e punk, formado por Carlos Araújo, Rui Barros, Rui Barros, Rui Barros e Rui Barros.

Carlos Araújo premiado no Festival Finisterra

Carlos Araújo foi premiado no Festival de Cinema Finisterra. O festival, que se realiza em Vila do Conde, premiou o filme “A Lenda do Galo” na categoria “Património e Cultura”. O filme foi premiado com o Prémio Sophia Estudante 2018.



Turismo em Exposição no primeiro trimestre

Os resultados relativos ao primeiro trimestre de 2018 revelam um crescimento turístico na região de Espinho, com destaque para o crescimento do turismo de negócios e do turismo de lazer.

Exposição de Carlos Araújo no Teatro Gil Vicente

CULTURA
 (Foto: Datas)

Foi possível no Teatro Gil Vicente a exposição fotográfica de Carlos Araújo, intitulada “A Lenda do Galo”, que resulta do trabalho do realizador do filme “A Lenda do Galo”. A exposição, que se realiza no Teatro Gil Vicente, apresenta uma seleção de fotografias do filme, bem como uma seleção de fotografias do realizador.

foi realizada pelo arquiteto José Costa Pereira e diretores do teatro Gil Vicente. A exposição, que se realiza no Teatro Gil Vicente, apresenta uma seleção de fotografias do filme, bem como uma seleção de fotografias do realizador.



Barcelos Popular 11
 20 Dezembro 2018

IPCA Prémio Sophia Estudante 2018 Alunos premiados

Olga Costa
 Foto: DR

A película “O Chapéu”, produzida pela jovem estudante Alexandra Allen, a frequentar o mestrado em Ilustração e Animação, da Escola Superior de Design do IPCA, foi a grande vencedora, na categoria de melhor curta-metragem de animação, dos Prémios Sophia Estudante 2018, revelados na passada quinta-feira, numa cerimónia que decorreu no Teatro Municipal Rivoli, no Porto.



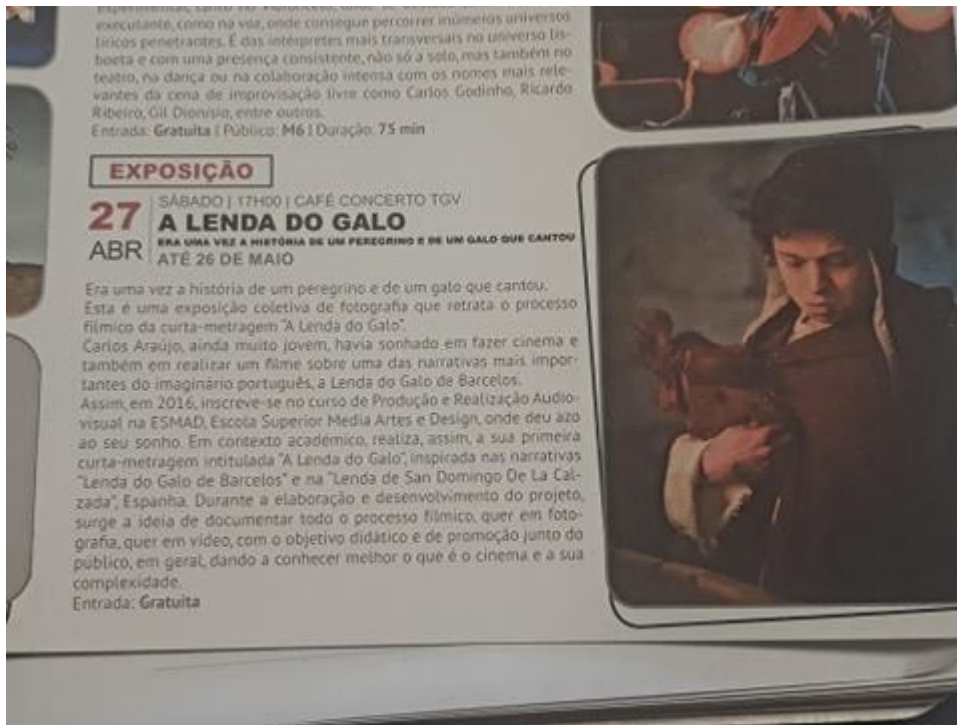
O filme conta a história de um escultor que se esforça por criar a estátua perfeita. A dualidade entre os dois personagens, o escultor e a estátua, é uma constante no filme oponente, de certa maneira, a linguagem de High Poly à Low Poly. Nomeado estava também o filme “A Lenda do Galo”, do barcelense Carlos Araújo, para a categoria de melhor curta-metragem de ficção, mas a película não ficou no pódio. O filme foi produzido no âmbito da formação de Carlos Araújo na Escola Superior de Media Artes e Design – ESMAD, no Porto. Ao BP,

limitações desta mesma linguagem. O filme conta a história de um escultor que se esforça por criar a estátua perfeita. A dualidade entre os dois personagens, o escultor e a estátua, é uma constante no filme oponente, de certa maneira, a linguagem de High Poly à Low Poly. Nomeado estava também o filme “A Lenda do Galo”, do barcelense Carlos Araújo, para a categoria de melhor curta-metragem de ficção, mas a película não ficou no pódio. O filme foi produzido no âmbito da formação de Carlos Araújo na Escola Superior de Media Artes e Design – ESMAD, no Porto. Ao BP,



“Beat Sheet” do filme “A Lenda do Galo”: Análise e justificação

Carlos Alberto Correia Araújo



Anexo 0 – [Facebook]



“Beat Sheet” do filme “A Lenda do Galo”: Análise e justificação
Carlos Alberto Correia Araújo

Anexo P – [Vimeo]

