

**UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL**

VINÍCIUS MACHADO MIGUEL

O ROTEIRO CLÁSSICO E O PENSANDO DE ALBERT CAMUS
Uma análise e sugestões para um roteiro absurdo

Niterói
2017

VINÍCIUS MACHADO MIGUEL

O ROTEIRO CLÁSSICO E O PENSANDO DE ALBERT CAMUS
Uma análise e sugestões para um roteiro absurdo

Projeto experimental apresentado ao Curso de Graduação em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel.

Orientador: Prof. Dr. FABIÁN RODRIGO MAGIOLI NÚÑEZ

Niterói
2017

VINÍCIUS MACHADO MIGUEL

O ROTEIRO CLÁSSICO E O PENSANDO DE ALBERT CAMUS

Uma análise e sugestões para um roteiro absurdo

Projeto experimental apresentado ao Curso de Graduação em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel.

Niterói , de janeiro de 2017.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Fabián Rodrigo Magioli Núñez
Universidade Federal Fluminense

Prof. Dr. Antônio Carlos Amancio da Silva
Universidade Federal Fluminense

Prof. Dr. Fernando Moraes da Costa
Universidade Federal Fluminense

Niterói
2017

AGRADECIMENTOS

A esta universidade, seu corpo docente, direção e administração que oportunizaram ampliar minha mente de uma forma que não achei que era possível e me fornecer ferramentas para desenvolvimento intelectual e pessoal.

Ao meu orientador Prof. Dr. Fabián Rodrigo Magioli Núñez, pelas atenciosas leituras e por suas correções.

Aos meus pais, pelo amor, incentivo e apoio incondicional.

A minha mãe, principalmente, pois sem a motivação e apoio dela esse trabalho jamais seria possível da forma que ele é.

E a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigado.

A Natureza absurda da realidade e todos os pensadores que direta ou indiretamente ajudaram a pensar essa faceta do conhecimento humano e seu espaço na existência.

Resumo

Esse é o trabalho de finalização no curso de Cinema e Audiovisual na Universidade Federal Fluminense. O seguinte estudo tem o objetivo de fazer um questionamento do cinema clássico narrativo através das ferramentas propostas por Robert McKee em *Story* pelo ponto de vista da filosofia absurdista de Albert Camus. Após usar alguns dos diagnósticos propostos por Edgar Morin de algumas características questionáveis que a mídia massiva desenvolveu através do século XX e localizar onde esses problemas estão na teoria de roteiro, essa monografia tem a intenção de mostrar onde e como usar a teoria absurdista para problematizar o *design* clássico na escrita de roteiro.

Palavras-Chave: Albert Camus, Roteiro, Robert McKee, Absurdo, Revolta

Abstract

This is the term paper to end Film and Audiovisual course at Universidade Federal Fluminense. The following study intend to question classic narrative cinema using the tools Robert McKee proposes in *Story* through the lens of Albert Camus's philosophy. After using a few Edgar Morin diagnoses of some questionable characteristics that mass media developed over the twentieth century and find where those problems are located in script theory, this term paper intend to show where and how use the absurdist theory to problematize the classic design in script writing.

Keywords: Albert Camus, Script, Robert McKee, Absurd, Revolt

SUMÁRIO

Introdução	01
1. O <i>Design</i> Clássico em Robert Mckee	02
1.1 Origens do Pensamento de McKee	02
1.2 Definições em Robert McKee	05
1.2.1 A Minitrama, Antitrama e Multitrama	07
1.2.2 A Arquitrama - o <i>Design</i> Clássico narrativo segundo Robert McKee	09
1.2.2.1 Arquitrama e Personagem	09
1.2.2.2 Arquitrama e estrutura	11
1.2.2.3 Ideias Governantes	13
1.2.2.4 A brecha	14
1.3 As problemáticas do clássico narrativo	15
1.3.1 A vida que imita a arte	16
1.3.2 Edgar Morin: final feliz e o mito da felicidade	16
1.3.3 Edgar Morin e o Amor romântico	19
2 Albert Camus e o absurdo	21
2.1 - Albert Camus	21
2.2 - O conceito de Absurdo	22
2.2.1 - A questão do suicídio	23
2.2.2 - Os muros do Absurdo	24
2.2.3 - O suicídio filosófico	26
2.2.4 - A liberdade absurda	28
2.2.5 - A ética camusiana	30

2.2.6 - Os tipos de “homens absurdos”	31
2.2.6.1 O Don Juanismo	32
2.2.6.2 O ator	33
2.2.6.3 O conquistador	35
2.2.6.4 O criador	36
2.3 O Mito de Sísifo	37
3 O Roteiro Absurdo	39
3.1 O universo Absurdo	39
3.2 Absurdo - a questão do Personagem	41
3.3 A Estrutura Absurda	45
3.3.1 A tessitura da trama e o exemplo do gênero romance/comédia romântica	45
3.3.2 As ideias governantes e a felicidade	48
3.4 A busca pelo objetivo e a Brecha	51
3.5 A trama absurda	52
3.6 Exemplos	54
3.6.1 O caso do Papa Léguas e o Coiote e uma comparação com Tom e Jerry	54
3.6.2 O caso <i>Cabaret mineiro</i>	56
3.6.3 <i>Man Push Cart</i>	58
Conclusão	60
Referências	63

INTRODUÇÃO

O cinema é uma das mais poderosas armas hoje em dia para a construção de verdades no mundo de hoje, principalmente o cinema hegemônico massivo norte-americano, percebido por vários pensadores incluindo Adorno e Edgar Morin, o fato das imagens serem filmadas cria uma sensação de realidade e dessa forma ajuda a moldar uma ideologia dominante. Praticamente uma mitologia dos tempos moderno com ídolos cultuados como a felicidade e o amor romântico. Os códigos utilizados para a construção de roteiro acabam sendo uma das principais ferramentas na hora de se propagar uma ideia através do audiovisual massivo.

Uma das formas de poder tentar problematizar essa questão seria o pensamento absurdista do escritor e ensaísta franco-argelino Albert Camus. Com sua visão de que o homem é um estrangeiro no mundo, que o Universo é indiferente a sua presença e sentimentos e que existe um abismo entre o indivíduo e o resto do mundo, ele traz noções capazes de subverter o pensamento ideológico dominante. Camus pode com certeza trazer uma visão de mundo que pode enriquecer o roteiro. Mas a pergunta a ser feita é: como abordar o pensamento de Camus de acordo com os códigos do roteiro clássico narrativo?

Um dos manuais de roteiro mais importantes da atualidade é *Story* de Robert McKee, ele apresenta com detalhes os códigos utilizados na hora de escrever um filme clássico. E é através dessas ferramentas que o trabalho pretende analisar cada um desses pontos através da visão absurdista de Camus apresentado em seu livro *O Mito do Sísifo*. É antes de tudo um trabalho de desconstrução e remontagem através de novos princípios. E tem o objetivo de apresentar para roteiristas interessados na obra do filósofo franco-argelino uma série de questionamentos em relação a sua obra e noções de como trabalhar roteiro e absurdo.

O trabalho visa primeiramente uma detalhada apresentação do que será utilizado na argumentação. Então os dois primeiros parágrafos têm o objetivo de demonstrar os pontos chave primeiro na definição de Roteiro Clássico Narrativo e depois uma apresentação mais detalhada do pensamento de Camus e um pouco de sua vida para contextualizar. E, por último, um capítulo dedicado ao trabalho de união e alguns exemplos usando dois filmes *Cabaret mineiro (1980)* e *Man Push Cart (2006)*. Além de mais dois desenhos animados populares na televisão *Coiote e Papa Leguas* e *Tom e Jerry*.

Capítulo 1 - O *Design* Clássico em Robert McKee

1.1 Origens do Pensamento de McKee

Esse trabalho se propõe a fazer intersecção entre duas áreas do conhecimento diferentes, a escrita de roteiros e a filosofia, mais especificamente os livros intitulados *Story* de Robert McKee e *O mito de Sísifo* do Albert Camus. Mas antes, faz-se necessário tentar definir as características principais de cada uma dessas áreas de estudo, localizar na bibliografia disponível suas origens e problematizar algumas questões do *design* clássico de construção de narrativa.

O primeiro autor a ser analisado será David Bordwell na sua definição de cinema clássico hollywoodiano. Em texto pertencente ao livro *Teoria Contemporânea de Cinema - volume 2* estabelece uma comparação entre o chamado cinema clássico hollywoodiano com a obra *Morfologia do conto maravilhoso* de Vladimir Propp, um dos principais estudiosos do mito clássico, que localizou alguns padrões formais dentro de uma série de contos russos. Muitos desses padrões podem ser encontrados na estória clássica contada em Hollywood de 1917 até 1960. O conceito utilizado durante todo o trabalho de Bordwell é *Syuzhet*: “Termo do formalismo russo que designa a representação sistêmica dos eventos da fábula no texto” (BORDWELL, 1986, p. 279), que nos manuais de roteiros modernos é conhecido como trama. De qualquer forma, elas seguem funções narrativas similares na escrita do roteiro, com a diferença principal que a *Syuzhet* pode incluir mais de um núcleo dramático (linhas de enredo) e nas definições mais modernas definem-se o núcleo dramático mais importante como Trama Principal e os auxiliares como Subtramas.

Bordwell acredita que assim como os contos russos, a estória clássica narrativa ainda contém uma série de questões formais que devem ser especificadas. “A narração clássica de Hollywood constitui uma configuração particular das opções normalizadas para representar a estória e manipular a composição e o estilo” (BORDWELL, 1986, p. 279). Ele parte do princípio de que existe uma forma de contar a narrativa que se tornou canônica em nossa cultura. E como complementa McKee:

Esses princípios são “clássicos” no sentido mais verdadeiro: eterno e transcultural, fundamental para toda sociedade terrestre, civilizada e

primitiva, vindo de milênios de narração oral nas sombras do tempo. Quando o épico Gilgamesh foi talhado em escrita cuneiforme em doze tábuas de argila 4000 anos atrás, convertendo a estória para a palavra escrita, os princípios do *Design* Clássico já estavam completa e belamente em seu lugar. (McKee, 2006, p. 55)

É completamente possível dizer que outros estudiosos dos mitos chegaram a conclusões parecidas. Joseph Campbell no seu livro *O herói de mil faces* afirma que muitas culturas, muitas que nem tiveram contato prévio uma com a outra, apresentam no monomito sua estrutura clássica, que encontra muitos fatos em comum com a forma que produzimos nossas estórias hoje.

Quer escutemos, com desinteressado deleite, a arenga (semelhante a um sonho) de algum feiticeiro de olhos avermelhados do Congo, ou leiamos, com enlevo cultivado, sutis traduções dos sonetos do místico Lao-tse; quer decifremos o difícil sentido de um argumento de Santo Tomás de Aquino, quer ainda percebamos, num relance, o brilhante sentido de um bizarro conto de fadas esquimó, é sempre com a mesma história que muda de forma e não obstante é prodigiosamente constante que nos deparamos, aliada a uma desafiadora e persistente sugestão de que resta muito mais por ser experimentado do que será possível saber ou contar. (CAMPBELL, 1989, p. 15)

Uma boa parte dos estudos da narrativa clássica se baseia nesses cânones acadêmicos. Não são raros exemplos de estórias de extremo sucesso no cinema hollywoodiano que segue em detalhes a jornada do herói proposta por Campbell. George Lucas no documentário *O poder do mito* (1988) explica como utilizou as formas do monomito para escrever sua obra-prima *Guerra nas estrelas*, e não são raros os estudos dos elementos nos estudos de Campbell ou Propp no cinema.

Voltando aos estudos de Bordwell, uma das primeiras noções abordadas em seu texto é a estrutura, que seguem uma lógica específica. Primeiro deveria existir um momento de estabilidade no qual os personagens estariam em seu ambiente comum sem razões para agir, então haveria uma mudança drástica nesse estado desequilibrando a ordem natural das coisas e que, através da ação dos personagens, devem chegar a um outro momento de estabilidade que gerará um outro *status quo*. Outra parte importante dos estudos de Bordwell é a ação do protagonista durante a *Syuzhet*. Na maior parte da amostra de filmes do estudo, o personagem principal encontra-se com um objetivo a perseguir e age ativamente para que consiga ao longo da estória superar todos os obstáculos até que nos minutos finais consiga ou não o objeto de seu desejo. A forma que o protagonista movimenta a estória também é importante para o

design clássico da narrativa. Os acontecimentos devem seguir uma relação causal com as atitudes do passado. Toda ação deve ser um fruto do que aconteceu no passado e deve desencadear a ação seguinte. Uma forma de pensar isso é: a cena X aconteceu, portanto o mundo se organizou de forma que a cena Y fosse possível e, devido as consequências da cena Y que a cena Z se tornará possível. No filme clássico hollywoodiano é importante se uma ação aconteceu por causa da ação passada. A progressão também se apresenta como um elemento importante da estrutura em Bordwell. O principal elemento dessa progressão é o senso de urgência. O personagem deve prosseguir na busca do seu objetivo arriscando-se cada vez mais e parecer com que a cada segundo que passa seu objeto de desejo está mais distante. É comum o uso de relógios, calendários e estipulação de tempo que faça o público acreditar em um “prazo final”. A finalidade desse senso de urgência é aumentar a tensão, criando a expectativa no público “Será que ele vai conseguir?”, por isso muitas vezes o clímax do filme ocorre no último momento possível.

O *Syuzhet* costuma ser dividido em duas tramas principais. Para enriquecer a estória, não cansar o personagem e agradar tipos diferentes de espectadores. Assim, o filme clássico costuma se dividir em dois núcleos dramáticos. A trama principal costuma se passar numa situação de conflito extremo como “trabalho, guerra, missão ou busca, relações pessoais.” (BORDWELL, 1986, p. 279). O outro núcleo dramático será de uma relação romântica entre um casal heterossexual que, apesar de funcionar de forma distinta com a trama principal, dependerão uma da outra. Aliás, não é incomum que elas sejam resolvidas juntas durante o clímax do filme. Dentro de cada núcleo dramático da *Syuzhet*, segundo Bordwell, existem segmentações que seriam categorizados de duas formas. As cenas seriam fragmentos de estória que se dividiriam através de unidades de tempo, espaço e ação. Já as sequências teriam os limites “indicados por pontuações padronizadas (fusão, escurecimento, chicote, pontes sonoras)” (Ibid., p. 281). As cenas citadas acima funcionam dentro de uma lógica codificada. Ela ocorre dentro de um tempo específico mas que abre para formar novas cenas através da causalidade garantindo a progressão da trama. As cenas podem ser divididas em etapas dentro do cinema clássico. Primeiramente, os personagens devem ser apresentados dentro de um espaço e tempo específicos resultando de cenas anteriores. Depois, os personagens se esforçam de alguma maneira para prosseguir com seus objetivos “lutam, fazem escolhas, marcam encontros, determinam prazos, planejam eventos futuros” (Ibid., p. 282). E por último, após as escolhas tomadas, os personagens fecham algumas das linhas dramáticas que ficaram abertas em cenas passadas e abrem espaço para que novas atitudes sejam tomadas.

Ao ter em mente os códigos utilizados para a construção do *Syuzhet*, pensaremos agora a primeira forma de finalizá-lo. A forma mais clássica e mais popular seria um final fechado no qual praticamente todas as pontas que foram abertas durante a narrativa são concluídas. Todas as perguntas que foram levantadas durante a narrativa recebem respostas claras e o público deixa o cinema sem que existam dúvidas pendentes dentro daquela trama. Tendo como um dos seus objetivos, na maioria dos casos estudados, um final feliz em ambos os núcleos dramáticos. Uma problemática no primeiro tipo de final proposto por Bordwell é a forma que alguns núcleos dramáticos ficam incompletos. Às vezes personagens considerados menos importantes acabam tendo suas histórias deixadas sem final com a justificativa que se a narrativa principal foi devidamente concluída fica entendido que não é tão importante. Uma solução comum para isso foi a inserção de epílogos no final dos filmes, que apesar de não possuir ação ou conflito, apresenta um ambiente no qual os problemas estão resolvidos e reforça a sensação do final feliz e da justiça sendo feita em nome da dificuldade passada pelos protagonistas. A segunda forma de finalizar é um pouco menos popular, no entanto, ainda observada dentro dos estudos de Bordwell. O final acontece sem que as perguntas levantadas recebam uma resposta significativa. Ele é colocado na narrativa de uma forma quase arbitrária sendo uma decisão puramente do autor quais serão as pontas fechadas e quais o público será encorajado a descobrir por si mesmo.

1.2 Definições em Robert McKee

Após demonstrar os estudos de Bordwell no que tange o roteiro do filme clássico é preciso afunilar no que esse trabalho pretende fazer: buscar mais minuciosamente as características do roteiro num pensamento mais contemporâneo. Frisamos que o próprio autor delimita sua pesquisa entre 1917 e 1960. Muitos foram os que estudaram a forma clássica de contar histórias, alguns dos mais importantes seriam Aristóteles na *Arte poética*, Vladimir Propp na *Morfologia do conto maravilhoso* e Joseph Campbell em *Herói de mil faces*. E continuando essa pesquisa mais específica na escrita cinematográfica entra o livro *Story* do Robert McKee. Para se compreender a forma de pensar de McKee será necessário apresentar algumas definições que serão úteis nesse trabalho. Serão explicações breves no começo mas que em alguns casos serão mais aprofundadas ao decorrer do capítulo.

Um dos primeiros conceitos apresentados no livro é o de Estrutura. Não é possível dentro de quase nenhuma mídia demonstrar a totalidade de uma história. Na maioria das vezes,

detalhes considerados não importantes para a personagem são excluídos em nome da dinâmica, mantendo apenas os momentos que realmente serão relevantes para narrativa. E daí surge o conceito de estrutura: “Uma seleção de eventos da estória da vida das personagens que é composta em uma sequência estratégica para estimular emoções específicas, e para expressar um ponto de vista específico.” (McKee, 2006, p. 45).

Outro conceito vital é o de Evento. Dentro da produção cinematográfica é caro filmar qualquer acontecimento: é preciso pagar diárias, gastar com equipamento e alimentação. Por isso, cada passagem do filme deve ter uma mudança e o roteirista deve garantir que o início seja diferente do final. Deve haver uma mudança de valores universais: inteiro para quebrado; feliz para triste; vivo para morto; confiança para traição, só para citar alguns exemplos. As mudanças de valores devem acontecer através de conflitos. Dependendo do gênero cinematográfico ou do tipo de trama esse conflito pode ser interno (dentro da personagem) ou externo (da personagem com algum ou mais elementos do mundo). A personagem colocada em situações de desequilíbrio deverá tomar atitudes que revelam sua identidade e/ou avançam a trama. De qualquer forma o conflito é necessário para a maioria absoluta dos filmes, independente de como ele se manifesta.

Dentro da produção cinematográfica acontecem alguns conflitos que são baseados unicamente em cenas que não tem mudanças de valor. Qual seria o objetivo de filmar uma cena no qual não acrescentará em nada para a progressão do filme? Por mais que ela seja bonita e pinte um quadro interessante isso não funciona no clássico hollywoodiano; quebra a causalidade e encarece desnecessariamente a obra. Dentro de um processo de produção que se procura diminuir ao máximo o custo, o roteirista deve ser consciente e pensar em termos de produção. Deve haver um esforço entre as duas equipes para que não sejam filmadas cenas que serão cortadas durante a montagem fazendo que, em algumas circunstâncias, milhares de dólares sejam jogados fora.

A definição de cena de McKee varia um pouco a Bordwell, mas mantém algumas características. É ideal que cada uma das cenas da estória contenha pelo menos uma mudança de eventos significativa e que se passe dentro de um tempo mais ou menos contínuo. Essa mudança deve necessariamente acontecer através de conflito. Essas cenas quando colocadas uma depois das outras irão se agrupar em um grupo de duas a cinco, batizado sequência. A justificção para formar esse grupo e dar um nome específico é o impacto causado na narrativa que deverá ser uma soma de várias mudanças de valores para criar uma grande diferença no estado de alguma personagem, se distanciando cada vez mais do seu estado de

equilíbrio. E um dos mais importantes elementos da estrutura que servem como funções específicas nas narrativas é o Ato. Quando as mudanças de valor de várias sequências se unem existe uma mudança de valor mais intensa que todas as anteriores somadas é nomeada de Ato. Uma variação grande e impossível de ignorar na vida da protagonista. E por último, levando em conta todos os parágrafos anteriores é a definição de Estória. O evento chefe causado pela soma da mudança de valor de todos os atos e todas as atitudes das personagens. Observando o início e o final dessa estrutura é que se pode observar o arco pelo qual o filme passa. Todos os eventos culminam para um clímax, que se posiciona no final do último ato, entendido como a última mudança de valor. Que seria irreversível e abriria espaço para a reorganização do mundo em uma nova realidade.

Portanto, a definição de Trama para McKee é central dentro do seu pensamento. É um dos principais trabalhos do roteirista não só montar a estória, mas também selecionar dentro de uma série infinita de combinações possíveis a melhor sequência de eventos. Parte desse trabalho consiste em pensar a mesma narrativa de vários pontos de vista analisando qual seria mais eficiente para alcançar o peso desejado. Essa seleção é o que o autor define como Trama. O livro de McKee, apesar de apresentar todas as informações relevantes para esse trabalho também reconhece outros tipos de trama. A parte utilizada será a arquitrama ou *design* clássico da construção narrativa que ocupa a maior parte do conteúdo do livro, no qual ele justifica narrativamente o motivo que os preceitos funcionam da forma que eles são, mas no mundo real, não são raros os exemplos que as características dos diferentes tipos de trama se combinam. Por isso é válido uma breve definição dos outros tipos de narrativa apresentados. Mas antes o autor define *Design* clássico de construção narrativa como:

Design Clássico quer dizer uma estória construída ao redor de um protagonista ativo que luta contra forças do antagonismo fundamentalmente externas para perseguir o seu desejo, em tempo contínuo, dentro de uma realidade ficcional consistente e causalmente conectada, levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis. (McKEE, 2006, p. 55)

1.2.1 – Minitrama, Antitrama e Multitrama

Os outros tipos de trama são uma reinvenção do clássico; formas novas de construir uma estória baseada em outros parâmetros. Demonstrando outras formas de enxergar a realidade de acordo com o ponto de vista do autor ou como uma escolha estilística de como pretende representar a realidade. O primeiro tipo de trama que será descrito se chama

Minitrama. Visando uma aproximação minimalista ao *design* clássico de construção narrativa, o escritor, depois de começar da mesma forma, tende a diminuir os elementos ou escolher qual deles deseja utilizar. Uma das primeiras partes a ser excluída é a obrigatoriedade do final fechado. É comum que algumas das perguntas levantadas durante a estória fiquem sem resposta, deixando o filme em aberto para que o espectador responda por si próprio. Mas é importante frisar que devem ser plantadas pistas para que o público possua ferramentas para refletir sobre o final. Em geral, a minitrama costuma focar nos conflitos internos do protagonista. Contrariando as regras do cinema clássico hegemônico de Hollywood no qual o personagem teria que lidar com a maior parte dos conflitos externos, a minitrama coloca ênfase no interior da personagem. Focando em uma demonstração audiovisual do que não pode ser enxergado “suas batalhas com seus próprios pensamentos e sentimentos, consciente ou inconscientemente” (Ibid., p. 59). Portanto, a atitude do protagonista em relação a narrativa também é de grande importância para a minitrama. A movimentação da estrutura do *design* clássico de construção narrativa ocorre pela força de vontade do protagonista de conseguir seu objetivo, incentivando uma atitude pró-ativa. Já na estória minimalista o personagem principal reage mais do que age e por mais que ele não se comporte de forma inerte ele é passivo. Reforça-se assim a importância dos conflitos internos nas narrativas desse tipo.

Uma outra variação da arquitraba apresentada por Robert McKee é a Antitraba que tem como objetivo principal reverter a forma com que o clássico funciona, ele tem a intenção de subversão ou ridicularização do *design* clássico de construção narrativa. Tem como suas origens o antirromance e o teatro do absurdo. Uma das principais características que diferenciam a antitraba da arquitraba é a relação da narrativa com o tempo. Dentro da Arquitraba existem regras que, para manter o sentido do filme, é necessário que a linearidade do tempo seja obedecida. Dentro da antitraba, as cenas podem saltar aleatoriamente pelo tempo cronológico e é esperado que o público não consiga se localizar na ordem dos acontecimentos. Outra ruptura da antitraba com o *design* clássico de construção narrativa é a forma com que quebra o elemento da causalidade. A formação de sentido da arquitraba nasce principalmente do fato das ações estarem relacionadas entre si, o aprendizado e o arco da personagem só faz sentido dessa forma. Os autores da antitraba quebram com isso. Eles desenvolvem a ordem dos eventos através da coincidência fazendo que os episódios sejam uma sequência de cenas não necessariamente conectadas entre si.

Por fim, a última característica que os autores da antitraba escolheram para quebrar com o *design* clássico de construção narrativa foi a consistência da realidade. Mesmo os

filmes que se passam em um universo fantástico seguem uma série de regras internas necessárias para que o filme faça sentido. Se o *Alien* (1979) de Ridley Scott tem saliva ácida no início do filme, o público espera que toda vez que algo for atingido por ela derreta. Para os autores da antitrama, isso se torna irrelevante: “São ambientes que misturam modos de interação de uma maneira que os episódios da estrutura pulem inconsistentemente de uma “realidade” para outra, criando um senso de absurdo” (Ibid., p. 63).

Apesar de não ser reconhecida como um tipo distinto de trama e sim como uma variação da arquitrama, vale a pena citarmos a multitrama. O *design* clássico de construção narrativa preza pela simplicidade, colocando quase sempre o protagonismo da estória nas mãos de apenas uma personagem, que será o foco da aventura e o Universo será construído em torno dele. Caso a estória aborde vários núcleos dramáticos, com protagonistas independentes e a atenção seja fragmentada entre todos os núcleos, então, será considerada uma multitrama.

1.2.2 A Arquitrama - o *Design* Clássico narrativo segundo Robert McKee

Como a arquitrama é de fato o objeto de estudo desse trabalho cabe detalhar o que já foi sugerido acima. Primeiramente serão apresentadas as características da personagem clássica narrativa, depois os detalhes da estrutura e, por último, a forma que através das ferramentas de roteiro se defende as ideias governantes.

1.2.2.1 Arquitrama e Personagem

O *design* clássico de construção narrativa se organiza majoritariamente em volta de apenas um protagonista. A narrativa principal deve fazer um arco do personagem; uma demonstração clara, através da mudança de eventos, de como os problemas internos da personagem principal vão se transformando através do aprendizado. É possível traçar uma linha clara, uma “montanha russa” como diz o próprio autor, se focando com a relação dele com o mundo. A divisão do protagonismo, apesar de possível, é menos comum do que o foco sobre ele. Logo, os outros personagens na arquitrama são criados em volta das qualidades e defeitos do personagem principal. McKee propõe o modelo de “Sistema Solar” no qual o protagonista seria o Sol, os coadjuvantes seriam os planetas e todo personagem menor

funcionaria como um satélite que gira em torno desse planeta. De uma forma que cada um dos “planetas” teria a função de ativar alguma das facetas da personalidade do personagem.

O foco principal do conflito serão os de caráter externo. O *design* clássico de construção narrativa se consolidou com a intenção de criar um espetáculo para seu público e os conflitos externos são bem mais plásticos do que os dramas que se passam nos pensamentos e sentimentos dos personagens. Isso não quer dizer que eles não aconteçam. Também é regra que exista alguma mazela interna que o personagem precise vencer durante sua jornada, mas será bem menos aparente que os conflitos externos. Pelo fato da arquitetura ser necessariamente movida por conflito, a personagem clássica deve ser o motor da história. Para isso é necessário frisar como a causalidade é importante para McKee tanto quanto é para Bordwell: “ações motivadas causam efeitos que, por sua vez, se transformam em causas de outros efeitos, e assim interligando os vários níveis de conflito com uma reação em cadeia de episódios até o clímax da história” (Ibid., p. 62).

A arquitetura também possui uma relação importante com o tempo. É necessário que a ordem das cenas se organizem de forma linear para auxiliar na formação do sentido. Quase toda cena seguirá essas regras de um tempo praticamente contínuo. A existência de *flashbacks* é permitida desde que seja sinalizada para o público e permita a compreensão em uma ordem temporal. O protagonista deve ter em mente seu objetivo e persegui-lo ativamente. A partir do momento que for colocado na busca do seu objeto de desejo ele o deve perseguir com unhas e dentes. O *design* clássico de construção narrativa espera que o personagem principal tenha uma postura “heroica”, que ele lute pelo que quer. Isso não quer dizer que não possa ter incertezas, dúvidas ou medos. Mas ele deve ter ferramentas na narrativa para conseguir vencer esses obstáculos. McKee apresenta ainda uma diferenciação entre caracterização e personagem. Definir cor da pele, profissão, estilo que adota, posição social, gênero ou formação acadêmica não dizem absolutamente nada sobre quem é um herói, antagonista ou coadjuvante, esses são detalhes da caracterização. São sim importantes mas “a verdadeira personagem se revela nas escolhas que um ser humano faz sob pressão - quanto maior a pressão, maior a revelação e mais verdadeira e escolha para a natureza essencial da personagem” (Ibid., p. 106). Existe um bom exemplo que deixa essa hipótese clara. Ao imaginarmos duas caracterizações diferentes, uma bombeira e uma executiva, nas quais ambas se encontram em uma situação ordinária até que o lugar começa a pegar fogo. Espera-se que a profissional em segurança vá apagar o fogo e a executiva vá se esconder, no entanto, se essas ações forem contrárias, você revelará as verdadeiras personagens. Por que uma

bombeira tem medo de fogo? O que existe naquele ambiente que fez alguém de uma carreira corporativa arriscar a própria vida para apagar um incêndio? Através dessas escolhas se define quem a personagem realmente é.

1.2.2.2 Arquitrama e estrutura

Existe um conflito de ideias entre roteiristas sobre qual elemento é o mais importante: “a Personagem” ou “a estrutura”. Os debates ocorrem tentando diferenciar ambas por importância fazendo um juízo de valor dentro dos elementos do filme. Para McKee, esse debate é fútil, pois são ambas a mesma coisa:

Não podemos perguntar o que é mais importante, estrutura ou personagem, pois estrutura é personagem e personagem é estrutura. Eles são a mesma coisa, e portanto um não pode ser mais importante que o outro. Ainda assim a discussão continua por causa de uma confusão generalizada sobre dois aspectos cruciais do papel ficcional - a diferença entre Personagem e Caracterização. (McKee, 2006, p. 105)

A estrutura, no caso, seria responsável para oferecer ao personagem uma série de ambientes ricos em conflito no qual ele seja forçado a enfrentar seus demônios internos, lutar contra obstáculos progressivamente mais difíceis e revelar todas as suas facetas ao público sem que essa evolução pareça artificial. Já a função da personagem seria agir dentro desse meio inventado pelo escritor com escolhas críveis dentro das qualidades apresentadas durante sua caracterização para se revelar da melhor forma possível. Uma parte importante do estudo da estrutura são os atos. Além de um grupo de sequências que pretende formar uma mudança de valores maiores se convencionou uma estrutura que se tornou hegemônica: a de três atos. Desde os escritos de Aristóteles na *Arte poética* já podemos encontrar descritas, de forma mais ou menos consolidada, as funções narrativas de cada uma das partes da estória. Isso não quer dizer que no cinema hollywoodiano não existam filmes com quatro, cinco ou seis atos. Eles só complicam algo que pode ser muito bem resolvido dentro da estrutura clássica. A separação de cada ato é definida por uma cena com uma mudança de valor maior que a seguinte, chamada de Ponto de Virada (PV's). Existem vários tipos de ponto de virada que dependem da posição na estrutura no qual ele está colocado. Cada um dos três atos tem suas regras específicas e cenas praticamente obrigatórias que possuem a função de manter a ação acontecendo. É recomendado existir uma proporção entre tempo de tela e os PV's, uma vez

que isso garante que sempre existirá uma cena importante acontecendo aproximadamente a cada meia hora de filme (em um filme de 120 minutos). Por convenção, se entende que o primeiro ato durará um quarto do filme, o segundo se estende por metade e o último quarto será dedicado ao terceiro ato.

O primeiro ato é responsável pela apresentação. Consolidar o mundo comum e apresentar a personagem principal dentro de suas tarefas habituais. Também é importante deixar claro as habilidades, fraquezas, forças antagonistas e preannunciar problemas futuros que acontecerão durante o desenvolvimento da história. O primeiro ponto de virada acontece nos primeiros minutos: o incidente incitante é uma cena ou sequência que quebram totalmente a rotina da personagem de uma maneira que exista uma mudança de valores (se está positivo vai para o negativo e vice-versa). Deve ser feito de uma forma que provoque o protagonista a reagir e que não seja possível ele ignorar o que acabou de acontecer. É implantado o desejo (consciente e/ou inconsciente) de reestabelecer algum equilíbrio e o personagem precisará agir ativamente para isso. Ele seguirá nesse caminho até o clímax do primeiro ato, um dos principais PV's da história, que a colocará em um novo patamar.

O segundo ato, conhecido como a aventura, funciona de uma forma diferente do primeiro. A primeira parte já deve começar com a busca do protagonista pelo seu objetivo; deve investigar, pesquisar, perguntar e até encontrar outras pessoas. Não é incomum que muitos personagens sejam apresentados durante a primeira metade do segundo ato. Ao mesmo tempo, deve-se lembrar que nesse momento o personagem ainda é muito “imaturo”, ainda está completamente à mercê de seus antagonistas e seu demônio interno. Alguns roteiristas dividem o segundo ato em dois, mas para McKee o importante é que exista um conflito progressivo no qual o risco seja crescente para haver uma progressão do filme. Por possuir o dobro do tempo é comum que esse ato possua dois clímaxes. O primeiro na metade, que mudaria a postura do herói para um pouco mais ousada e guerreira. E o último que o prepararia para seu conflito final.

E por último, o terceiro ato. Para McKee, esse é o mais importante, pois é comum filmes que começam fracos, mas conseguem, no final, se legitimarem pela qualidade e surpresa causada no público. Mas se o final for ruim não faz diferença como os primeiros e segundo atos foram interessantes e prenderam a atenção do público. Ele é também o momento de maior responsabilidade do escritor, pois o clímax do terceiro ato é o clímax de toda a história. É o momento no qual todas as pontas deveriam se fechar e o novo equilíbrio ser reestabelecido. O protagonista, na maior parte das vezes já preparado pelo que aprendeu no

segundo ato, agora finalmente enfrentará uma união das forças antagonistas no cume de seu poder.

Após avaliar os detalhes dos três atos é também interessante analisar as subtramas. É comum que uma história tenha alguns núcleos dramáticos paralelos, pois isso diversificaria a história, dando tempo para a trama principal “descansar”. As subtramas têm que ser no mínimo apresentadas no primeiro ato e não tem a obrigação de apresentar todo seu desenvolvimento em tela. Só que é necessário que elas não sejam completamente sem relação com a trama principal. Inclusive é aconselhável que a resolução dessas subtramas sejam o gatilho de alguns dos Pontos de Viradas ou pelo menos tenha um impacto significativo no núcleo dramático principal.

1.2.2.3 – Ideias Governantes

A vida e a arte caminham em níveis diferentes da percepção do indivíduo: “as mentes e as paixões giram em esferas diferentes da nossa humanidade, raramente coordenadas, geralmente se opondo” (McKee, 2006, p. 114). O mesmo acontecimento pode ter pesos emocionais diferentes para uma pessoa dependendo se ela vivencia pessoalmente ou dentro de uma peça de arte, no entanto “se a vida separa o significado de emoção, a arte os une”. Toda história dentro do *design* clássico de construção narrativa defende uma ideia, em geral permeia a visão que o autor tem do mundo. Através da forma que ele escolhe os signos de seu roteiro, ele também representa uma série de características sobre o que acredita ser o ser humano e a vida.

O contar de uma história é a demonstração criativa da verdade. Uma história é a prova viva de uma ideia, a conversão da ideia em ação. A estrutura de eventos de uma história é o meio com o qual você primeiro expressa e depois prova a sua ideia. Sem explicações. (McKee, 2006, p. 117).

McKee apresenta formas mais ou menos codificadas para conseguir analisar a ideia governante de uma história; o que aquele autor colocou sobre sua visão de mundo e personagens naquele contexto. Seria a raiz do roteiro e a ideia central no qual aquele Universo foi construído. De uma forma que delinear as escolhas do autor para que, quando coloque o ponto final no roteiro, esteja fechada a ideologia da obra. Existe um método para apresentar a ideia governante de uma obra com uma sentença de duas partes. “Valor e Causa” (Ibid., p. 119). Primeiramente deve pensar o tipo de valor que a sua história resolve em sua resolução,

quais são os valores que se modificam. Em que nível ocorre a argumentação apresentada dentro da estória? Se for uma estória que fala sobre amor então pode-se dizer: “O amor compensa...” ou “O amor não compensa...”. A segunda parte da sentença tenta delinear o motivo pelo qual ocorre esse juízo de valor. De que forma foram organizados os conflitos para que a estória terminasse da forma que terminou? Voltando para o exemplo. “O amor compensa... pois no final ele é maior do que as dificuldades”. Ideia governante muito comum no gênero comédia romântica. Ou “O amor não compensa, pois a visão idealizada que temos dele acabam entrando em conflito com a realidade”. Que é uma ideia governante um pouco mais cínica encontrada facilmente em filmes clássicos do gênero Drama.

McKee defende que existem três tipos principais de ideias governantes. O primeiro deles funciona de acordo com a expectativa do público defendendo ideologias otimistas. São o tipo mais comum dentro do cinema clássico hollywoodiano. Defende que as lutas pelos objetivos valem a pena e recompensam o protagonista pelos seus esforços. As forças antagonistas sucumbem contra a vontade do herói. O segundo tipo de ideia governante listado é a ideia pessimista. Nessas estórias permeiam um tom de declínio da espécie humana, como se nossos esforços não valessem a pena e o mundo se tornasse apenas um reflexo frustrante dos desejos da personagem. Promovendo em suas estórias um sentimento compartilhado de que todo o esforço se converterá em frustração e falhas. O terceiro e último tipo apresentado seria uma mistura dos dois últimos e se divide em duas subcategorias: a ideia governante irônica. O primeiro tipo de ironia seria uma crítica à busca incessante por desejos de nossos tempos que te destruirá, “mas se você enxergar essa verdade a tempo e jogar fora sua obsessão então você pode se redimir” (Ibid., p. 127). A segunda forma de ironia na ideia governante se aproxima mais da pessimista. Ela demonstra personagens que não conseguiram se livrar de suas obsessões e por isso foram destruídos por elas. Dentro desse raciocínio então seria possível analisar filme por filme e compreender o que os autores estão defendendo dentro de suas ideologias.

1.2.2.4 – A brecha

Para os propósitos desse trabalho é importante destacar o conceito de brecha que também é central para McKee. A personagem, a partir do incidente incitante, já estará com seu objetivo definido, estando ciente disso ou não. E para conservar sua energia tomaria o caminho que ela acredita ser o menos trabalhoso, afinal, por qual motivo ela deveria se

esforçar mais que o necessário? No entanto existiria uma brecha entre a realidade e a força de vontade da personagem. As forças antagonistas não permitiriam que ela avançasse para próximo de seu objeto de desejo. Então ela deveria tomar uma atitude mais arriscada e que encontraria outras forças do antagonismo.

Esse abismo que existe entre a força de vontade da personagem e a realidade é chamado de “brecha”. A personagem deve encontrar diversas brechas em toda sua trajetória até que, no final do último ato, ela finalmente teria que tomar a atitude mais arriscada de todas, estando disposta a se sacrificar o máximo possível, para finalmente conseguir alcançar o seu objetivo. Ou seja, durante a maior parte da aventura clássica, a protagonista terá suas investidas frustradas por uma brecha.

1.3 As problemáticas do clássico narrativo

Primeiramente, é importante ressaltar que não existe a intenção de negar o teatro do absurdo que deu origem à antitrama e, sim, reconhecer e complementar o que já foi feito com o olhar do trabalho de Camus em sua totalidade. O resultado final do trabalho encontrará características da antitrama e da multitrama. Outra característica importante de assinalar é que criticar o clássico não tem a intenção de diminuí-lo, simplesmente oferecer novas opções para roteiristas que também problematizam alguns pontos específicos dentro da arquitrama.

O motivo do *design* clássico de construção narrativa ser escolhido para esse trabalho é a sua popularidade. A gigantesca maioria das pessoas consome praticamente apenas filmes hollywoodianos hegemônicos comerciais. É a forma com que aprenderam a assistir filmes e que entendem como “cinema de verdade”. O que não é injustificado, por ser lapidado de acordo com o gosto do espectador como explica Mascarelo quando define o período de transição entre os primeiros cinemas americanos e a industrialização:

As estruturas de narrativas mais integradas no cinema de transição são fruto de uma tentativa organizada da indústria de atrair o público de classe média e conquistar mais respeitabilidade para o cinema, mas isso não significou a eliminação do público de classe baixa, que continuou a assistir aos filmes nos cinemas mais baratos. (MASCARELO, 2006, p. 28)

No entanto, a forma que esse tipo de roteiro foi consolidado possui elementos problematizáveis. Esse subcapítulo pretende apresentar alguns questionamentos do *design*

clássico de construção narrativa para legitimar que algo diferente pode ser feito e, dessa forma, em capítulos futuros apresentar como uma alternativa válida o pensamento de Albert Camus n' *O mito de Sísifo*.

1.3.1 A vida que imita a arte

Como já foi dito anteriormente, as arquitramas carregam um grande material ideológico dentro de si através das ideias governantes. Lisa Cron, escritora de *Wired for story*, livro que pretende utilizar técnicas da psicologia e neurologia para explicar a forma como são formadas boas histórias no cérebro, apresenta a argumentação do cientista cognitivo e professor de Harvard, Steven Pinker, em seu livro *The blank state*.

Narrativas ficcionais nos fornecem com um catálogo mental dos enigmas fatais que podemos viver algum dia e o resultado de estratégias que podemos implantar neles. Quais são as opções mentais se eu suspeitar que meu tio matou meu pai, tomou sua posição e se casou com minha mãe? Se meu infeliz irmão mais velho não tiver respeito nenhum na família, existem circunstâncias que fariam ele me trair? Qual é o pior que poderia acontecer se eu fosse seduzido por uma cliente enquanto minha esposa e filha estivessem fora durante o fim de semana? Qual o pior que poderia acontecer se eu tivesse um caso para temperar minha vida chata com a esposa de um médico do interior? Como evitar um confronto suicida com assaltantes que querem minha terra hoje sem parecer um covarde e dessa forma ceder para eles amanhã? As respostas são encontradas em qualquer livraria ou locadora. O clichê que a vida imita a arte é real, porque a função de alguns tipos de arte é imitar a vida. (PINKER, Steven, 2002 *apud*. CRON, Lisa, 2012, p.13, tradução nossa).

Seguindo essa linha de pensamento, é possível compreender o problema do cinema hegemônico em defender tantas ideias. Isso vai além das ideias governantes em si, se vincula ao modo como é estruturado o roteiro. As normas da arquitrama em si apresentam um elemento ideológico forte, pois transparecem um modelo definido de personagem. A identificação com o próprio passa a ser com um protagonista que na maior parte das vezes não é o espectador; logo, se trata de um sistema lógico que não representa a realidade e padrões de comportamento que, pelo menos de acordo com Camus, não se sustentam.

1.3.2 Edgar Morin: final feliz e o mito da felicidade

Existem vários tipos de ideias governantes, dentro das já apresentadas, o cinema hegemônico escolheu uma como sua preferida. Nos seus estudos sobre o cinema no livro *Cultura de massa no século XX* (1962), o filósofo Edgard Morin analisa como foi se formando a transformação do herói e das ideias governantes. E, assim como Bordwell, também chegou a conclusão que o final feliz se tornou praticamente em uma regra na qual o filme pode falhar e dar prejuízo se não seguir. Para Morin, a partir dos anos 1930, existe um momento na arte no qual as narrativas (livros/quadrinhos) deixaram de ser uma janela para o público viajar e tentaram se aproximar da realidade do espectador. Os antigos heróis impossíveis de outras épocas, como o mítico guerreiro medieval, passam a ser substituídos pelo grande aviador, tornando-se em algo teoricamente possível de se alcançar. Nessa época, o imaginário começava a se mesclar com o real. Ou seja, os sonhos são conduzidos para dentro de um universo realista criando a impressão de real.

O cinema se tornou uma facilitação e aceleração para esse processo. O fato do público poder enxergar as histórias se passando com personagens reais deu à ilusão de realidade um novo patamar. A personagem deixa de possuir uma diferença absurda com o espectador, como era a tradição do herói clássico e o lastimável, e passa a ser lido com identificação, simpatia e até amor. Até a personagem cômica, que era vista como “Menor do que a gente” por Aristóteles, encontra nesse momento o direito a um final no qual seus objetivos são cumpridos. Esse movimento do crescimento do “final feliz” se torna cada vez mais normativo. Mesmo aqueles desafios que em histórias clássicas deveriam ser provações insuperáveis, passam a acontecer uma resolução absoluta e finalizar com um final feliz. O sacrifício do herói clássico deixa de existir quase totalmente, se cria um imaginário no qual praticamente não existe espaço para a tristeza e a dor. O conceito de um mundo que não precisa apenas da punição do errado, mas como o sacrifício do justo, se perde nas mídias hegemônicas.

É importante ressaltar que o final feliz é trabalhado em diferentes graus. Em alguns deles existe uma sensação eterna e dominante que, independente das mazelas vividas pelo herói, haverá uma noção de felicidade plena “(dinheiro, amor, prestígio)” (MORIN, 1962, p. 93). Em outros, o filme acaba em um ambiente no qual as condições do herói são tão favoráveis que a esperança do sucesso em si só pode definir a felicidade. “Raros e marginais são os filmes que acabam com a morte ou, pior ainda (pois a morte sempre tem virtudes tônicas), com o fracasso do Herói.” (Ibid., p. 93). A construção desse imaginário se torna aos poucos uma mitologia. De um lado você tem um conjunto de forças que levam a humanização

do herói clássico para aumentar a identificação com o espectador e do outro, uma semi-obrigatoriedade de um final extremamente fictício.

São cada vez menos oficiantes de um mistério sagrado para se tornarem os alter ego do espectador. O elo sentimental e pessoal que se estabelece entre o espectador e herói é tal, no novo clima de simpatia, de realismo e psicologismo, que o espectador não suporta mais que seu alter ego seja imolado. Pelo contrário, ele espera o sucesso, o êxito, a prova de que felicidade é possível. Assim, paradoxalmente, é na medida em que o filme se aproxima da vida real que ele acaba na visão mais irreal, mais mítica: a satisfação dos desejos, a felicidade eternizada. (Ibid., p. 93-94)

Por todo o poder atribuído pelo final feliz na mídia massiva, ele se torna uma negação do futuro e do passado. Um momento em si que representa a felicidade absoluta em um nível que existe uma promessa do eterno, de acordo com Morin, até a negação da felicidade sagrada pela felicidade que, de acordo com a “mitologia da felicidade”, poderia ser vivida aqui mesmo. Sendo problemático ao ponto que as adaptações de grandes clássicos eram convertidas, em sua maioria, para finais felizes. Dessa forma se evidencia o poder do final feliz no cinema hollywoodiano hegemônico atual. Essa mitologia construída por um movimento mútuo de várias mídias apresenta uma série de problemas. Uma busca insuperável vivida por milhões e que se torna o objetivo absoluto na vida de muitas pessoas. Uma normatização da felicidade como alcançar; um padrão a ser conquistado por todos como ideal, sendo vendida no cinema com equações do tipo: Dinheiro traz felicidade; bens de consumo trazem felicidade; grandes viagens trazem felicidade; um emprego de renome traz felicidade. Todos esses padrões que são possíveis em apenas uma fração da população mundial. E para aqueles que falharem conseguir esse sentimento utópico existem duas outras indústrias que se consolidam: a da autoajuda e a dos remédios antidepressivos.

Existe um ponto principal na problemática do “final feliz” de acordo com Morin. Essa cultura se cria dentro de um pensamento individualista. A felicidade do indivíduo se torna um valor absoluto que estimula as pessoas a colocar o bem individual acima do bem coletivo. Não apenas esse imaginário trabalha com noções falsas de conquista em um nível pessoal, mas como afasta o pensamento das pessoas para causas mais unificadas.

Mesmo no caso dos xerifes, justiceiros, heróis históricos, a tônica é colocada sobre suas vidas e seus sentimentos pessoais, sobre a realização individual que se efetua através de seus atos. Os conflitos tradicionais entre o interesse pessoal e o interesse público, o amor e o dever persistem, mas esses conflitos são consideravelmente reduzidos em relação ao antigo imaginário, e

encontram, na maior parte dos casos, uma solução feliz na qual a realização privada não é sacrificada. (Ibid., p. 126)

Dessa forma pode-se começar a problematizar uma outra faceta do roteiro que também está inserido no roteiro clássico hollywoodiano no qual também alcançará uma solução peculiar na filosofia de Camus: o amor romântico.

1.3.3 Edgar Morin e o Amor romântico

Como já disse Bordwell, tornou-se uma convenção do cinema clássico hollywoodiano ter uma subtrama de amor romântico. McKee não o coloca como regra, mas admite que “uma subtrama em forma de Estória de Amor, por exemplo, pode ser colocada em quase qualquer estória de Crime” (McKee, 2006, p. 98). Mesmo nos contextos mais improváveis existe espaço para romance. A pesquisa de Edgar Morin demonstra uma grande união entre o conceito de amor e felicidade no nosso tempo. O amor já foi representado como apenas possível fora do casamento, afinal, esse durante boa parte da estória da humanidade acontecia por razões estritamente sociais e econômicas e garantir lealdade de vassalos. Também já foi o amor cortês que não permitia o contato sexual e o “adultério burguês [...] se batia contra os rochedos mais prosaicos do casamento.” (MORIN, 1962, p. 132). Mas com a consolidação cultural do “final feliz” ele se torna justificativa para quase todas as atitudes e quase qualquer barreira.

Morin apresenta algumas problemáticas a essa vinculação do amor com a felicidade. Existe uma sensação hegemônica capaz de inocentar até um criminoso em nome do romance. “Os belos crimes passionais viram vedetes logo comentadas e o amor inocenta a esposa abandonada, assim como perdoa o velho ciumento que se vingá”. (Ibid., p. 131). Essa demonstração do amor se torna obsessiva.

Assim, o amor toma forma no novo curso imaginário. Não é o amor da princesa de Clèves ou de Emma Bovary que se bate contra as instituições; não é o amor integrado (no seio da família) ou o amor desintegrado cuja saída necessária é a morte (Tristão e Isolda, Romeu e Julieta). É o fundamento tornado necessário e evidente em qualquer vida pessoal. (Ibid., p. 133)

E para Morin, o amor se torna integrador. É através dele que a mitologia da felicidade toma uma outra face que também reduz a experiência humana a padronizações. Transforma-se necessariamente em uma mistura de carnal e espiritual, que contraditoriamente, trabalha com valores de virgindade e sedução erótica. A homogeneização do sentimento cria e consolida padrões de gênero “a mulher tende a aparecer simultaneamente como amante, companheira, alma-irmã, mulher-criança e mulher-mãe e o homem como protetor e protegido, fraco e forte.” (Ibid., p. 134). E essa idolatria do sentimento se torna absoluta sobre quase qualquer coisa, o que reforça o individualismo do “final feliz”.

A padronização do amor tem como consequências um foco ainda maior no indivíduo. O fato de ser amado passa a ser uma expectativa de adoração e fervor quase religioso. O amor, como demonstrado, demanda sacrifícios de praticamente todos os outros setores da vida humana. Tudo isso vindo de um mito social e midiaticamente construído: “a natureza semi-imaginária de um amor vivido permite a irrigação constante do imaginário pelo real, do real para o imaginário. A tal ponto que foi possível dizer que sem a literatura o amor não existiria” (Ibid., p. 136).

E o cinema pela sua proximidade com o real tornou a situação um pouco mais problemática. Os estudos de sociologia de Herbert Blumer sobre a influência do cinema, de acordo com Morin, apontavam que a forma de corte dos adolescentes era quase totalmente moldada pelo que eles viam em filmes. De um lado, a indústria da sedução se solidificava, principalmente para as meninas e os meninos seguiam os padrões dos seus heróis desde o modo de se vestir até o seu comportamento. Apresentados esses argumentos será possível dar continuidade ao trabalho. Não que se o cinema clássico hollywoodiano fosse seguido pelos preceitos de absurdo e revolta, o mundo seria um lugar perfeito. Mas existem muitas problemáticas que poderiam ser evitadas caso levassem mais em consideração as palavras do filósofo franco-argelino, entre outros pensadores, que criticaram a visão idealizada de felicidade humana.

Capítulo 2 – Albert Camus e o absurdo

2.1 - Albert Camus

Albert Camus, filósofo franco-argelino, escreveu alguns dos seus livros mais importantes em um dos períodos mais conturbados da história da humanidade. Suas primeiras obras foram lançadas praticamente de modo simultâneo, *O mito de Sísifo* e *O estrangeiro* foram publicadas em 1942, em plena Segunda Guerra Mundial, quando ninguém sabia ao certo qual seria o destino do mundo. O contato de Camus com o conflito não pode ser entendido sem antes olharmos para sua história de vida. Ele nasceu, foi criado e se formou na Argélia, então uma colônia francesa que, da Metrópole, uma das poucas características que tomou foi a língua. Em um país vítima do colonialismo, ele se formou em estudos superiores em Filosofia sob a tutela de Jean Grenier. Depois escreveu sobre os conflitos internos no país no jornal *Alger républicain* e começou com amigos o *Téâtre de Travail*. Atividades que se ocupou até seguir para a França, onde o jornalismo se tornou sua ocupação principal até voltar ao teatro anos depois a convite de Jean-Paul Sartre (MARTINELLI, 2011).

O motivo de sua ida para França foi a impossibilidade de seguir os seus desejos de lutar a guerra devido sua tuberculose e também as pressões dos setores militares dominantes que desprezavam o jornal no qual ele trabalhava. Chegando em Paris, ocupou uma função no jornal *Paris-soir* pelo convite de um antigo colega de trabalho (MARTINELLI, 2011). Desejando voltar para a Argélia o mais breve possível, por não gostar do frio e da melancolia da nação francesa, pediu a sua esposa Francine Camus que partisse para o seu antigo país africano a fim de conseguir um emprego e um lugar para morar, em 1940. Porém, foram surpreendidos pela embarcação aliada no norte da África e pela invasão alemã no sul da França. Assim, Camus ficou ilhado nas Montanhas de Palenier contando apenas com poucas visitas a Paris. Nas raras oportunidades que ele visitava Paris dedicou-se, ao lado de Sartre, a atuar e dirigir peças teatrais. Apesar da ocupação alemã, os grandes teatros se tornaram grandes palcos para debates intelectuais, representações de rebeldia (*As moscas* de Sartre é um exemplo notável) ou revolta com os conflitos presentes (*O mal entendido*, peça de Camus de 1944). Porém, apesar da produção, esse período de revolta foi o que o próprio franco-argelino considerava como um período de isolamento e quase total solidão como um dos piores de sua vida (MARTINELLI, 2011).

E é dentro desse contexto de guerras, dor, sofrimento que Camus se apropria do conceito de absurdo. Apesar de ter sido descrito por Søren Kierkegaard no final do século XIX, foi em Camus que esse termo se tornou mais popularizado. Em uma entrevista em 1945, quando questionado se era um filósofo existencialista, Albert Camus respondeu:

1º - Eu não sou um filósofo. Não creio suficientemente na razão para acreditar num sistema. O que me interessa é saber como é preciso conduzir-se. E mais precisamente como podemos nos conduzir quando não cremos nem em Deus nem na razão. 2º - O existencialismo tem duas formas: uma, com Kierkegaard e Jaspers, desemboca na divindade pela crítica da razão; outra, que chamarei de existencialismo ateu, com Husserl, Heidegger e Sartre, culmina também numa divinização, mas que é simplesmente a da história, considerada como único absoluto. Não se acredita mais em Deus, mas acredita-se na história. De minha parte, compreendo bem o interesse da solução religiosa e percebo particularmente a importância da história. Mas não creio nem em uma nem em outra, em sentido absoluto. (CAMUS, 1965, p. 1427-1428 *apud*. PIMENTA, 2016, p. 13).

Para ele, alguns autores tinham chegado ao conceito de absurdo, no entanto, eles sempre partiam para uma solução que o negava: o salto. Seu trabalho apresenta características de uma gama de autores dessa mesma escola, mas a rigor, ele mesmo não se via como existencialista. Apenas o fato de reconhecerem a absurdidade no mundo não faz com que se encaixem na mesma corrente filosófica (PIMENTA, 2016). Durante a análise aos livros *A náusea* e *O ser e o nada*, ambos de Jean-Paul Sartre, Camus escreveu sobre um erro que não seria exclusivo de Sartre, mas de uma “certa literatura”. Para esses pensadores a vida era “trágica por ser miserável” (SOARES, 2010, p. 67). Para o pensador franco-argelino, esse era um pensamento injustificado, ao contrário, ao reconhecer todas as problemáticas do hábito, da futilidade da vida e da insignificância do mundo, o indivíduo como ato de revolta poderia optar por ser feliz.

Ao compreender o contexto no qual Camus estava inserido durante a escrita do livro, o ambiente social onde foi criado e sua relação quase antagônica com a corrente filosófica predominante na França da época, o Existencialismo, é possível começar a definir os parâmetros principais de sua obra que serão utilizados nesse trabalho.

2.2 - O conceito de Absurdo

A vida intelectual de Camus foi dividida entre a literatura, o teatro, o jornalismo e ensaios filosóficos. Embora não se considerasse filósofo, possui dois livros no qual guardava as principais fontes de seu pensamento: *O mito de Sísifo*, no qual descreve as características principais do absurdo, e *O homem revoltado*, responsável por boa parte dos conflitos que viveu posteriormente com Sartre. Esse trabalho tem como objeto de pesquisa o primeiro dos livros citados que, apesar de dar muito mais atenção nas problemáticas do Absurdo, também contém as sementes do conceito de Revolta.

2.2.1 - A questão do suicídio

O ensaio *O mito de Sísifo* começa com uma provocação:

Só existe um problema filosófico realmente sério: é o suicídio. Julgar se a vida vale ou não vale a pena ser vivida é responder à questão fundamental da filosofia. O resto, se o mundo tem três dimensões, se o espírito tem nove ou doze categorias, aparece em seguida. São jogos. É preciso, antes de tudo, responder. E se é verdade, como pretende Nietzsche, que um filósofo, para ser confiável, deve pregar com o exemplo, percebe-se a importância dessa resposta, já que ela vai preceder o gesto definitivo. (CAMUS, 1942, p. 19)

Boa parte de *O mito de Sísifo* envolve a questão do suicídio. É por ela que devemos começar a definir as diretrizes do trabalho de Camus, sendo impossível falar desse livro sem abordar essa questão: “O tema desse ensaio é justamente a relação entre o Absurdo e o Suicídio” (Ibid., p. 21). Para ele outras questões não eram tão relevantes. Até Galileu na certeza de sua descoberta que cravaría para sempre seu nome na história humana preferiu viver a lutar pela sua ideia, que para Camus foi o correto a se fazer. Mas ainda assim muitas pessoas optam por acabar com suas vidas. Até o momento se tratava do suicídio como consequência de razões sociais, no entanto, para Camus isso não se justificava. Eram acontecimentos marcantes que impulsionavam o sujeito a querer acabar com sua vida. Situações que deixavam o indivíduo “atormentado”. Começar a pensar é o que gera esse sentimento: “O verme nasce no coração do homem. Lá é que se deve procurá-lo.” (Ibid., p. 20).

Para Camus, o suicídio é uma confissão. É uma pessoa chegar à conclusão que a vida não vale a pena. E reconhecer que continuar vivendo é um hábito ridículo, que não tem um

propósito para seguir. Que todo sofrimento experimentado pela espécie humana é inútil tendo em vista como a agitação da vida é insensata. E dentro desse contexto, Camus começa a definir o Absurdo. Quando o homem se encontra separado de seu mundo; quando descobre que as crenças que tinha sobre o mesmo estavam na verdade erradas.

Num universo repentinamente privado de ilusões e de luzes, pelo contrário, o homem se sente um estrangeiro. É um exílio sem solução, porque está privado das lembranças de uma pátria perdida ou da esperança de uma terra prometida. Esse divórcio entre o homem e sua vida, o ator e seu cenário é propriamente o sentimento de absurdo. (Ibid., p. 21)

Camus propõe um método, uma forma de ver o mundo de acordo com o pensamento no Absurdo. Ele deve ser absoluto para a vida do sujeito, deve pensar todas as questões do mundo começando por ele. Muitos indagam sobre o propósito da vida e nunca chegam a conclusão alguma, menos os que se suicidam, que costumam ter certeza desse sentido. No entanto, aqueles que escolherem deixar o pensamento absurdo guiar sua vida devem entender que todo conhecimento é impossível. Ao seguir esse pensamento, Camus aponta uma consequência: como nós temos o hábito de agir antes de pensar, o que ele nomeia de escapada, acabamos acreditando em algumas coisas que se parássemos para pensar não acreditaríamos. A principal dela, que permeia por toda a obra, é a Esperança. E ela é mortal para Camus; promete algo para um indivíduo que é divorciado de seu mundo sem que ninguém possa conhecer se aquele algo existe mesmo. Dentro desse método, essa atitude é impraticável. Para Camus, a vida não tem sentido, mas isso quer necessariamente dizer que ela não vale a pena ser vivida? Claramente essas ideias foram muito trabalhadas como se obrigatoriamente houvesse uma relação causal entre elas. O absurdo não exige que o homem faça uma escolha entre a esperança ou a morte. E para isso, Camus se propõe a questionar se “há uma lógica que chegue até a morte?” (Ibid., p. 24).

A tenacidade e a clarividência são espectadores privilegiados desse jogo desumano em que o absurdo, a esperança e a morte trocam suas réplicas. O espírito pode então analisar as figuras desta dança ao mesmo tempo elementar e sutil, antes de ilustrá-las e revivê-las ele mesmo. (Ibid., p. 25)

2.2.2 - Os muros do Absurdo

Existe um abismo entre o sujeito e o mundo, e por isso, um indivíduo jamais conhecerá verdadeiramente o que o cerca. Nós humanizamos e categorizamos a natureza com padrões humanos, mas ao nos aproximarmos mesmo de uma pedra podemos notar que essa ilusão se acaba e que tudo é inumano. “O mundo nos escapa porque volta a ser ele mesmo. Aqueles cenários disfarçados pelo hábito voltam a ser o que são” (Ibid., p. 28). E não apenas o natural é ilusório, os cenários se desabam sempre: “Acordar, bonde, quatro horas no escritório ou na fábrica, almoço, bonde, quatro horas de trabalho, jantar, sono e segunda terça quarta quinta sexta e sábado no mesmo ritmo” (Ibid., p. 27). Isso até que o sujeito se questione “por que?”. É um hábito de situações fúteis e irrelevantes que carece de um propósito que simplesmente não se encontra nesse mundo. Até mesmo nossa relação com a própria família ou pessoas amadas é uma das características do método absurdo; estamos fadados à solidão, pois nunca conheceremos verdadeiramente outras pessoas. Não é incomum encontrar amores do passado que se tornaram eternos estranhos. Para Camus relacionar-se com outras pessoas também é uma ilusão. Somamos as ações práticas das pessoas e suas atitudes para criar uma ideia. É irônico que até outros humanos nos pareçam desumanos.

Um homem fala ao telefone atrás de uma divisória de vidro; não se ouve o que diz, mas vemos sua mímica sem sentido: perguntamo-nos porque ele vive. Esse mal-estar diante da desumanidade do próprio homem, essa incalculável queda diante da imagem daquilo que somos, essa “náusea”, como diz um autor de nossos dias, é também o absurdo. Tanto quanto o estranho que, em certos instantes, vem ao nosso encontro num espelho, o irmão familiar e no entanto inquietante que encontramos nas nossas próprias fotos também é o absurdo. (Ibid., p. 29)

Ao se negar a esperança, a lógica nos leva a uma consequência nesse sentido. É necessário também negar o futuro. A brecha entre o homem, seu mundo, seus semelhantes, a sua ilusão de conhecimento e seus impulsos desejantes força que ele aproveite cada um dos seus momentos no presente. É o mais próximo da realidade que vai chegar. A ânsia do homem para o amanhã nega qualquer capacidade de viver. Então, essa obsessão do homem pelo seu futuro se torna sua morte. A própria morte nos é estranha. Nunca nenhuma pessoa vivenciou a própria morte e ficou para debater. Sempre presenciamos os outros morrerem e, depois de algumas cerimônias, voltamos a viver como se isso nunca fosse se tornar realidade para nós mesmos. E por medo do tempo e o que ele vai nos trazer, criamos belas histórias sobre a “alma”. Costuramos crença através de uma vida eterna, mas para Camus “A alma

desapareceu desse corpo inerte onde uma bofetada não marca mais. Este lado elementar e definitivo da aventura é o conteúdo do sentimento do absurdo” (Ibid., p. 29).

Até essa parte de seu raciocínio, Camus apenas reconhece os elementos fundamentais para sua filosofia, mas isso não é necessariamente o foco de seu trabalho, ele se importa mesmo com as consequências de tais atos. Portanto, para Camus, a compreensão do mundo sempre envolve uma redução de tudo ao nível humano. Nós taxamos aquilo que não conhecemos, damos um nome e colamos um adesivo de nossa espécie. O pensamento é antropomórfico. E devido a falibilidade humana, existe uma constante desconstrução dos nossos conhecimentos e a história do pensamento humano deveria ser contada como: “Seus arrependimentos sucessivos e de suas impotências.” (Ibid., p. 32). Ao tentar categorizar alguma coisa, o ser humano reduz o mundo a si mesmo. Definir algo depende diretamente do sujeito. Aquela que tenta catalogar algo sobre alguma coisa sempre deixará sua marca, mesmo que involuntária. Toda verdade acaba sendo apenas um ponto de vista. E os grandes temas abordados “são tão legítimos na medida exata que são aproximativos” (ibid., p. 32). Dessa forma, a ciência para Camus se torna um grande esforço conjunto de descrever e classificar o mundo, dividindo suas menores partes e contemplando o que há de maior. No entanto, as hipóteses se transformam em modelos que são mudados de tempos em tempos. Talvez mais próximos de representar o real, mas jamais o representando.

2.2.3 - O suicídio filosófico

Até o momento houve uma aproximação do sentimento do Absurdo, mas não uma definição do conceito. A palavra “absurdo” sempre envolve pensar duas situações que estão separadas entre si. Por exemplo, uma pessoa honesta ser acusada de um crime horrível é um absurdo, assim como dizer que é possível enfrentar um exército fortemente armado com uma arma branca. Há sempre um abismo entre o ser e o contexto. O Absurdo definido por Camus não está apenas no Homem, não há como existir uma brecha entre o indivíduo e o nada. Mas também não se encontra apenas no mundo. Ele existe apenas na presença em comum dos dois fatores: o Homem e o mundo. Então, simplificando o significado de absurdo dentro da obra de Camus:

E levando ao extremo essa lógica absurda, devo reconhecer que tal luta supõe a ausência total de esperança (que nada tem a ver com desespero), a

recusa contínua (que não deve ser confundida com a renúncia) e a insatisfação consciente (que não se poderia assimilar à inquietude juvenil). (Ibid., p. 42).

E qualquer coisa que fugir deste conceito pode ser considerado um rompimento desse pensamento. Nesse momento, Camus cita Kierkegaard, Jaspers, Husserl, Chestov e Heidegger como pensadores que caminharam pelo absurdo; negaram a razão, a possibilidade de conhecimento e a esperança. Eram radicais que queriam uma explicação de tudo e nada mais serviria. Mas nunca se contentaram em chegar a essa conclusão, sempre havia a necessidade de fazer um “Salto”. Arrumar uma solução para algo que, para Camus, não era um problema. O absurdo se tornou a causa principal. O Salto pode surgir de diversas formas. Alguma delas inclui uma divinização do conceito do Absurdo como uma resposta final para todas as perguntas e assim negando a si mesmo, como faz Jaspers. Já Chestov tenta ligar o Absurdo com sua visão antropomórfica de Deus, admitindo uma postura severa da religião que admitia. Então, ele reconhece o absurdo e o dissipa substituindo-o por sua visão divina. Para Kierkegaard, o absurdo era uma porta para a salvação. Dessa forma aquilo que deveria ser um fim se transforma numa ferramenta para negação do presente através do futuro e subordinada por uma esperança que no final, tudo isso valera a pena. Ele busca a cura da existência sem a tentativa de lutar contra seus próprios males e encarar ativamente a vida. Uma outra forma de saltar seria com a razão sendo definida como forma de explicar o mundo. Husserl eliminava o homem da equação e defendia que o Universo seria o mesmo com ou sem o homem nele. Ele chega ao absurdo, mas afirma algo que nega o método proposto por Camus. Ele clama um conhecimento, que já era impossível com o observador humano consciente, mas agora diz que mesmo sem o observador humano aquilo seria exatamente igual. Como ele poderia saber, como afirmaria, que a lei da gravidade continuaria imutável mesmo se todos os corpos que sofrem sua ação sumissem? Camus aponta a hipocrisia de um pensador que negou a razão humana mas a substituiu pela razão eterna. Novamente saltando o absurdo.

O chamado “suicídio filosófico” então seria saltar do raciocínio complexo para uma resposta mais simples que nega a si mesma adotando algum tipo de valor absoluto. Ou seja, “é uma maneira cômoda de designar o movimento pelo qual um pensamento nega a si mesmo e tende superar-se no que diz respeito à sua negação.” (Ibid., p. 50). Não existe uma diferença tão grande ao analisar o salto feito por Kierkegaard ou Husserl, um Deus religioso não quebra mais o absurdo do que um Deus Abstrato. São ambos reflexos do mesmo tipo de pensamento de não querer aceitar a realidade absurda do homem perante seu mundo. De não achar esse

pensamento o suficiente. Para Camus, o salto em si não é o que representa o perigo, ele por si só já é um sinal que o raciocínio falhou: “O perigo está, pelo contrário, no instante sutil que precede ao salto. A honestidade consiste em saber manter-se nessa aresta vertiginosa” (Ibid., p. 57). Importante dizer que Camus de nenhuma forma diminui nenhum dos filósofos citados, ao contrário, constrói sua base neles e não tem problemas em citar os autores no qual se baseou. Ele apenas os questiona dentro de seu método, que para ele “deseja ser fiel a evidência que o despertou. Tal evidência é o absurdo, divórcio do espírito e o que se deseja.” (Ibid., p. 56). E é dessa fidelidade que surgem as críticas.

2.2.4 - A liberdade absurda

Agora, se os métodos do absurdo forem levados a sério, de acordo com Camus, não existem argumentos que podem escapar à lógica absurda. Dentro dos seus preceitos, ela é capaz de sustentar sua metodologia sobre quase tudo, menos “o caos, o acaso rei e a divina equivalência que nasce da anarquia” (Ibid., p. 57). Então, os questionamentos a partir de agora terão a ver com as consequências de encarar o absurdo na vida.

A primeira consequência que ele aborda é a de uma inocência irreparável que o homem absurdo deve ter. O homem absurdo deve fugir de todos os falsos profetas, com ou sem deuses, e continuar seguindo sua jornada com tudo que ele sabe. Não se permitindo de forma alguma acreditar em nada que não seja certo, pois dessa forma ele estará coerente com a lógica absurda. E ela apenas “quer saber se é possível viver sem apelação” (Ibid., p. 59), ou seja, negar os apelos do mundo. Com a base teórica já devidamente construída, é possível falar novamente de suicídio, o tema central de *O mito de Sísifo*. Um problema que antes aparecia questionando se a vida sem sentido vale a pena, agora se inverte para uma afirmação oposta. Que a vida “será tanto melhor vivida quanto menos sentido tiver” (Ibid., p. 59). Mas para tal deve-se sempre deixar o absurdo como carro chefe da vida. Deve-se contemplá-lo, pois todos os elementos dele são igualmente importantes. Essa postura não virá com facilidade, ela nascerá da revolta, da rebelião contra esse sistema. Então, o suicídio seria a negação máxima desse sentimento de revolta. Seria uma aceitação que o sentimento de absurdo é de fato insustentável e que a vida não vale a pena a ser vivida. Além disso, para o método absurdo, cada uma das partes é necessária, quando o homem escolhe se desvincular do seu mundo estará dando o maior dos saltos. Um salto que não tem volta nem resolve o problema em si. As doutrinas que respondem tudo com respostas fáceis enfraqueceriam o

homem, pois tirariam dele o peso de sua própria vida e é ele quem deve ser responsável por isso, sozinho. O Homem absurdo então não renunciaria nada, ao contrário, teria seu peito cheio e coração aberto pela consciência e a revolta antes de tudo.

Mas seria o homem livre? Para Camus, isso não cabe ao método absurdista, pois para isso deveríamos saber se existe um Deus que o trata como subordinado ou qualquer outra autoridade, e esse conhecimento é impossível para o Homem Absurdo. E o indivíduo moderno no seio do Estado não seria por si só livre. No entanto, a liberdade individual é mantida pelo absurdo, o espírito e a ação são por si só livres, pois quando se nega ao homem o futuro e a esperança, ele enriquece as possibilidades do presente. Por sua vez, a liberdade do homem absurdo também exige um certo isolamento. Uma ‘mentira’ coletiva como a liberdade, a esperança e o futuro acaba influenciando que o absurdo seja integralmente aceito pelo homem. Influenciados pelas crenças daqueles que nos cercam, inclusive para os preconceitos que acabamos incluindo inconscientemente em nossas vidas. O homem, então, se afasta das duas únicas verdades que deveriam ser a regra para si mesmo: a morte e o absurdo.

O homem antes do absurdo vive em nome de seu futuro e não pensa em nada além dele. Ele é iludido, pois entende que sua vida pode ser dirigida através de suas ações. Mas é inevitável que a vivência o leve a encarar o abismo entre ele e seu mundo. Todas as metas e preferências estão presas no mesmo conceito da esperança. Mas para Camus, a única liberdade realmente disponível para o indivíduo é de existir. E será livre até a morte, que também está completamente fora de controle e o que acontece depois não é mais possível de saber. Então a sorte está lançada. Pode ser qualquer coisa, mas o homem absurdo não está autorizado a ter esperança por nenhuma delas.

Tendo isso em vista temos dois pilares principais: a indiferença pelo futuro e a rebeldia que lança o homem para a paixão de esgotar tudo que é lhe dado. Mas o que fazer com essas informações? Camus responde: “Tudo que me interessa é saber se pode-se viver sem apelo. Não quero sair deste terreno. Sendo-me dada essa face da vida, posso acomodarme a ela?” (ibid., p. 65). Uma parte central do trabalho de Camus é reconhecer que as quantidades das experiências são, na verdade, mais importantes do que a qualidade das mesmas.

Se eu me convencer de que esta vida tem como única face a do absurdo, se eu admitir que minha liberdade só tem sentido em relação ao seu destino

limitado, devo então reconhecer que o que importa não é viver melhor e sim viver mais. Não tenho que me perguntar se isso é vulgar ou enjoativo, elegante ou lamentável. Os juízos de valor ficam descartados aqui, de uma vez por todas, em benefício dos juízos de fato. Só posso extrair conclusões do que posso ver e não arriscar nada que seja uma hipótese. (Ibid., p. 65)

A escala de valores então só tem sentido pela quantidade de experiências que ele acumula. Dessa forma, contando que a modernidade faça com o que os homens tenham mais ou menos a mesma quantidade de momentos, então todos experimentamos a mesma vida profunda. Mas isso também inclui uma atitude individual. Ele deve encarar o mundo o máximo de vezes possível. Mas isso levanta outra pergunta: não existe uma incoerência em defender que todas as experiências são indiferentes e dizer que se deve viver o máximo possível? Para Camus, não. Pois a quantidade de experiências não depende somente da nossa vida, e sim da atitude individual. É verdade que dois homens que viveram o mesmo número de anos terão a mesma quantidade de momentos, no entanto, aquele que for consciente disso e se abrir para sentir o máximo possível dos momentos da vida, da revolta e da liberdade acabará vivendo melhor. E, como a morte não é uma escolha do indivíduo, ele pode tentar viver uma grande quantidade de momentos antes de finalmente chegar ao seu fim, gozando melhor da vida dessa forma.

2.2.5 – A ética camusiana

Essa série de pensamentos nos obriga a fazer uma pergunta: mas, e as questões éticas? O que Camus diz sobre elas? Se não se pode fazer juízo de valor de uma ação e todas são iguais então, o que impede o crime? A própria revolta já nos proporciona parcialmente a resposta, como aponta Pimenta:

Na experiência absurda o sofrimento é individual. A partir do movimento da revolta, ela tem a consciência de ser coletiva, é a aventura de todos. O primeiro progresso do espírito estrangeiro é, portanto, reconhecer que ele partilha essa estrangeiridade com todos os homens e que a realidade humana, em sua totalidade, sofre com essa distância em relação a ela e ao mundo. O mal que apenas um homem sentia torna-se peste coletiva. Em nossa provação diária, a revolta desempenha o mesmo papel que o cogito na ordem do pensamento: ela é a primeira evidência. Mas essa evidência tira o indivíduo de sua solidão. Ela é o laço comum que fundamenta o primeiro valor

dos homens. Eu me revolto, logo existimos. (CAMUS, 1965d, p. 432 *apud*. PIMENTA, 2016).

É impossível pensar a ética no pensamento de Camus sem levar em conta a revolta. Ela é a chama que faria alguém, apesar de compreender a inutilidade do Universo, lutar pela união e solidariedade dos homens (PIMENTA, 2016). Ela é a coluna que impede o pensamento absurdo de cair no niilismo. É nela que Camus justifica seus artigos criticando a violência que os árabes sofriam na Argélia quando escrevia para o *Alger républicain* e, também por ela, que se justifica seu posicionamento de esquerda nos debates futuros que, mesmo divergindo com a esquerda comunista hegemônica da época, tinha como objetivo uma boa convivência entre os homens.

E, além da revolta, é o próprio raciocínio que faz do indivíduo reconhecer seus limites. Existem muitas pessoas extremamente moralistas que não se importam nem um pouco com os outros. O discurso em si não garante uma postura mais humana em relação os outros. Quando Ivan Karamazov, o personagem de Dostoiévski, diz que “tudo é permitido”, ele não está comemorando e sim reconhecendo um fato penoso. Mas Camus não vê o absurdo como um fortalecedor desse fato.

O absurdo não liberta, amarra. Não autoriza todos os atos. Tudo é permitido não significa que nada é proibido. O absurdo apenas dá uma equivalente às consequências de seus atos. Não recomenda o crime, seria pueril, mas restitui sua inutilidade ao remorso. E também, se todas as experiências são indiferentes, a experiência do dever é tão legítima quanto qualquer outra. Pode-se ser virtuoso por capricho. (Ibid., p. 74)

Então, para Camus as morais, postuladas pelas religiões e por filósofos, sempre se preocupam com as consequências das ações. E a partir desses resultados é que se questionará se elas foram válidas ou não. Ao negar o futuro, o Homem absurdo deve no máximo considerar suas ações com serenidade. Ele deve entender que pode pagar o preço, mas essa retribuição é impossível de se saber ao certo. Quantos inocentes não foram punidos e quantos culpados não estão soltos por aí? “O tempo fará viver o tempo e a vida servirá à vida. Nesse campo, ao mesmo tempo limitado e pleno de possibilidades, tudo em si mesmo lhe parece imprevisível, exceto a lucidez”. (Ibid., p. 74).

2.2.6 - Os tipos de “homens absurdos”

Após ter fundamentado o absurdo e comentado algumas questões éticas, é importante pensar quais tipos de vida tem mais relação com o homem absurdo. Todo mundo pode pensar de acordo com o método absurdo, claro, desde o faxineiro até o presidente. Mas existem comportamentos de vida que ilustram melhor o que pode ser considerado como um aproveitamento da vida que mais condiz com a lógica proposta por Camus. Em suma, o homem em si é absurdo. Nossas vidas estão tocadas por ele de uma forma ou de outra como argumenta Martinelli:

Partindo do pressuposto que não existem entidades metafísicas que nos podem revelar a “Verdade” e convicto que o homem não é capaz por si mesmo de explicar sua origem, o motivo, e sua vida no mundo, o filósofo argelino descreve a situação humana como a mais absurda das situações. (MARTINELLI, 2011, pp. 97-98)

Então, o autor decide usar como exemplo as vidas de pessoas que realmente buscam se esgotar através do absurdo. Vidas que não necessitam de esperança para viver. Pessoas que pensam de forma estéril. E dessa forma, Camus apresenta alguns arquétipos que melhor representam o pensamento absurdo da vida.

2.2.6.1 - O Don Juanismo

O personagem do Don Juan representa um dos arquétipos que Camus apresenta de Homens Absurdos. Ele, de acordo com Camus, não busca iludir todas as mulheres prometendo um amor que não é capaz de dar, ao contrário, ele ama cada uma delas. Ele não considera que existe uma forma de qualificar o amor de uma pessoa, ele nega a possibilidade de fazer um juízo de valor. Um sentimento é tão importante quanto o outro. Ao se entregar de corpo e alma para tantas mulheres, ele acaba sendo compreendido de forma errônea. Elas o enxergam como alguém que estivesse buscando em cada uma delas algo que não conhecia antes e o próprio personagem ironiza em um diálogo citado por Camus.

"Enfim," exclama uma delas, "eu lhe dei o amor". Vamos nos espantar com Don Juan rindo disso: "Enfim? Não," diz ele, "apenas uma vez mais". Por que seria preciso amar raramente para amar muito?" (CAMUS, 1942, p. 75-76)

Há quem questiona que Don Juan seja um personagem triste. Mas a tristeza para Camus vem da ignorância e da esperança. Don Juan sabe quem é e não tem ilusões sobre isso e não tem esperança. Ele trabalha dentro de suas fronteiras e é daí que nasce sua sabedoria. Reconhece a imperfeição de cada momento e, como revolta, aceita como parte da construção da realidade. Outra característica do pensamento absurdo em Don Juan é sua negação de qualquer plano superior. Ele não só nega a Deus, mas como aposta como o próprio céu, diferente de Fausto que acreditava em Deus o suficiente e vende sua alma ao diabo. O que Don Juan busca em sua vida está disponível em seu presente e se contenta com isso. Era grande porque via a grandeza na própria vida.

Don Juan é um sedutor e não se apresenta de nenhuma outra maneira. Considera-se um cavalheiro, pois cumpre com a sua palavra. Ele não deseja iludir e simplesmente seguir com seu padrão de viver absurdamente buscando a quantidade, ao contrário do “santo” que buscaria a qualidade. E como homem absurdo, ele não acredita no sentido profundo das coisas, ele se contenta em passear por várias experiências e busca esgotar suas possibilidades de vida. Isso não seria uma atitude egoísta da parte dele? De acordo com Camus ele é egoísta, sim, de alguma maneira, isso é inegável. No entanto, ao não sucumbir à ilusão coletiva do amor eterno não faz dele um monstro. Para que o amor seja infinito ele deve ser finalizado com a morte, “você tem que ser Werther ou nada” (Ibid., p. 78). E se entregar completamente para um único amor que possa afastar o sujeito de sua vida social e enfraquecer todos os outros laços que o indivíduo tem. O sentimento de Don Juan é libertador “traz consigo todos os rostos do mundo e seu tremor provém de saber-se perecível. Don Juan escolheu não ser nada.” (ibid., p. 78).

Don Juan compreendia que a sociedade só taxa de amor aquilo que une duas pessoas dentro dos padrões dos mitos e das lendas. Esse tipo de pensamento reduz uma infinidade de sentimentos sobre o mesmo nome jamais levando em consideração as características individuais de cada um deles. Isso já dispensaria que se agisse da mesma maneira para todos os casos. Mas, além disso, por propor um comportamento que promete algo, ele cria a esperança de “se seguir alguma fórmula eu conseguirei algum resultado”. Negando o absurdo quando promete um futuro. E é justamente da imprevisibilidade e da certeza que o relacionamento será passageiro e singular que Don Juan encontra o eixo de sua existência.

2.2.6.2 – O ator

Um outro arquétipo de homem absurdo para Camus seria o Ator, aquele que teria o poder de capturar a mente dos outros. Para ele, o homem moderno não se importa com nada além de si próprio e o que poderia ser; dessa segunda parte que nasce o amor pela ficção e também é a raiz de todo o poder de persuasão do ator. Mas o espectador utiliza essas personagens para alimentar sua esperança de uma vida diferente. O homem absurdo deseja não assistir, mas fazer parte desse jogo. Ele pretende penetrar em todas essas vidas e, a cada personagem, se afundar completamente em um novo universo e viver em abundância a realidade absurda.

O ator se legitima por uma repetição de uma quantidade absurda de experiências perecíveis. Mas todas as glórias possíveis pelo ser humano são efêmeras. Até os maiores gênios cairão no esquecimento algum dia e nada disso terá tido significado algum para o homem absurdo. Então, sendo ele o que estaria vivendo mais momentos gloriosos a cada vez que vive um personagem, dominará o seu mundo real com uma vida repleta de ilusões. Camus se refere especificamente ao ator de teatro, embora boa parte do que ele diz também se aplica para quem atua em outras mídias. Mas o diferencial do teatro é que a atuação só existiria no presente, nada do que ele faz sobreviverá além das memórias de quem o viu atuando e dele mesmo. Em outras mídias, quase sempre, os outros artistas acabam tendo esperança que seu trabalho seja reconhecido para algo além do presente. O cineasta espera ser visto, o romancista lido e os músicos que gravaram seus discos, esperam que sejam ouvidos. O ator de teatro deverá nascer e morrer todas as vezes que for se apresentar. Assim, naqueles poucos metros de tablado, ele constrói seu reinado. Ele se permite dar vida a sentimentos de pessoas que viveram em diversas épocas e sofreram o mais variado número de conflitos. E, assim como um viajante, quando ele esgota seus recursos já começa a sua metamorfose para se tornar qualquer outra pessoa, mas tudo será finito, nada é eterno e para ele não precisa ser. Para ele, as fronteiras do que ele é e o que pode ser são praticamente invisíveis.

O próprio figurino e outros elementos da linguagem do teatro, como o cenário, trabalham para o absurdo. Eles montam uma outra realidade no qual o ator pode trabalhar infinitamente bem. Utilizam-se de aspectos técnicos para reduzir completamente quem o ator é na vida real, o que para o homem absurdo não importa porque ele só vive no momento, e depois disso, quando se desmonta tudo aquilo que era o acontecimento mais importante do mundo para os envolvidos, tudo volta a ser ilusão. Roupas brilhantes, máscaras, figurinos improvisados ou quaisquer outras ferramentas que a realidade insiste a reduzir a ela mesma.

Mas durante o espetáculo tanto faz o que a realidade importa. O ator também nega a Deus e ao futuro quando seu próprio ofício é uma negação da eternidade. A Igreja considerava uma profissão vil e maligna aqueles que viviam dessa forma absurda. Um exemplo citado por Camus foi a atriz Adrienne Lecouvreur, que no seu leito de morte negou sua última confissão para não recusar seus anos de teatro. Todas as vidas que ela viveu eram mais importantes que uma suposta salvação. Para a mulher absurda, o futuro não existe então aquilo que se fez é o que importa.

2.2.6.3 - O conquistador

O último homem que Camus cita como exemplo de homem absurdo é o homem conquistador. É aquele que compreende que está completamente ligado ao seu tempo e nada pode fazer para se separar dele e por isso faz com que os problemas de fora do indivíduo se tornem seus. Camus, agora escrevendo em primeira pessoa, diz que luta com afinco por causas perdidas, pois são nelas que as qualidades do homem absurdo são mais necessárias. Elas vivem de derrotas e vitórias um tanto breves. Embora todos os momentos sejam insignificantes, sempre chega o momento que o homem deve escolher entre a ação e a contemplação. Ambas são igualmente irrelevantes, mas o conquistador opta por agir. “Para um coração orgulhoso não há meio termo, há Deus ou o tempo, a cruz ou a espada. Ou esse mundo tem um sentido que ultrapassa essas agitações, ou somente essas agitações são verdadeiras.” (Ibid., p. 88). Seria uma forma do homem absurdo, em revolta do eterno, se aliar ao próprio tempo para fazer parte dele.

Os conquistadores sabem que a ação é inútil em si mesma. Só há uma ação útil, aquela que recriaria o homem e a terra. Eu jamais recriarei os homens. Mas é preciso pensar “como se”. Pois o caminho da luta me faz encontrar a carne. Mesmo humilhada, a carne é minha única certeza. Só posso viver dela. A criatura é minha pátria. Por isso escolhi esse esforço absurdo e sem alcance. Por isso estou do lado da luta. Nessa época se presta a isso, já disse. [...] A grandeza trocou de campo. Ela está no protesto e no sacrifício sem futuro. E também aqui, não por causa do gosto da derrota, a vitória seria desejável. Mas só há uma vitória e ela é eterna. É aquela que nunca conseguirei. Eis onde eu tropeço e fico pendurado. Uma revolução é sempre contra os deuses, a começar pela de Prometeu, o primeiro dos conquistadores modernos. Trata-se de uma reivindicação do homem contra seu destino: a reivindicação do pobre é apenas um pretexto. Mas posso capturar esse espírito em seu ato histórico, e é aí que me junto a ele. (Ibid., p. 89).

Dessa forma a simples escrita de *O mito de Sísifo* se torna um sinal de conquista, pois Camus admite prisões que o homem não pode escapar. Um sentimento de lassidão que violentamente encara toda a vida, um pensamento que reduz nossa vida ao hábito e nega qualquer possibilidade de melhora. No entanto, é desse sentimento, o absurdo, que ele diz que o homem deve viver sua vida. Ele empodera o homem contra seu maior opressor e disso apenas o sentimento mais puro de revolta pode fazer. Assim, por mais que o conquistador fale às vezes de superar os outros, seu discurso mais comum é o de superar a si próprio. Ele se limita na medida do homem e é eternamente preso a isso. Mas sente, através da revolta, o poder para conseguir passando de uma conquista completamente insignificante para outra. A repetição desse ciclo acontecerá até que ele seja coberto pela morte: a mais intensa demonstração da realidade absurda do mundo. O conquistador faz isso não apesar de saber da condição inútil e fútil da vida humana, e sim baseado nela.

Novamente, esses são apenas arquétipos e representação dos homens absurdos, mas qualquer um pode ser desde que não negue os pilares do mesmo. Negar qualquer tipo de Salto é viver na beira dessa realidade. Reconhecer a ilusão que existe nas conquistas humanas. Lembrar que a ilusão e a infelicidade são inúteis. Sentir o mundo sem futuro, sem fraqueza e sem Deuses para salvar.

2.2.6.4 - O criador

Para Camus existe mais uma maneira que se destaca inclusive entre os homens absurdos. Assim como homens conscientes participaram de guerras perdidas, aqueles que seguem o método proposto por Camus devem compreender que não há nada de errado em ser fiel às regras do combate, de fato, é uma alternativa completamente possível. Pois isso em si só alimenta o espírito e tem sustentado civilizações inteiras durante a história do homem. Então, puramente por fazer, a arte pela arte é um dos caminhos mais potencializados da vida absurda. O criador absurdo não deve pensar em como sua obra será recebida ou ter esperança de viver por ela; deve estar disposto a renunciá-la, e muitas vezes é o que o faz. Ele cria pela oportunidade de se aventurar em cada uma de suas obras e durante todo o período estará vivendo outras vidas. Por mais que o ator se transforme em um dos personagens foi o criador que idealizou todos eles, cada sentimento, cada emoção e tudo mais. Vivendo de recriar

mundos sobre a imitação da própria realidade e, dessa forma, recriar sobre infinitos filtros diferentes até que a energia acabe.

Para o criador, a vida se trata de sentir e descrever. Ele deve entender o absurdo do mundo e levar a experiência de suas vidas para suas criações. A explicação em si se torna incompleta quando não é possível demonstrar vividamente aquilo que se teoriza. E não há outro lugar se não a Arte para dar vida aos aspectos do absurdo. Não se deve pensar nela como um refúgio da natureza absurda da existência e sim como um reflexo dela. É a única oportunidade, dentro do método de Camus, de tirar o ponto de vista de si próprio para denunciar aos outros o caminho no qual todos estamos presos. Porém, Camus não nega as semelhanças entre o pensador e o criador, eles na verdade têm o mesmo ponto de partida. Da mesma forma que nenhum filósofo criou mais de um sistema, não houve artistas que representaram mais de uma verdade, apenas se utilizaram de diversas facetas para isso. Assim como o pensador se transforma pelo seu pensamento, o artista é modificado pela sua arte, jamais sendo capaz de sair de si próprio. Então, o criador Absurdo se torna a união de ambos, afinal, o grande artista é o grande ser vivo. E para Camus viver é tanto sentir como refletir.

2.3 O Mito de Sísifo

Então, finalmente, chega a hora de explicar a metáfora final que dá nome ao livro. Camus entende que não existe representação maior da natureza absurda da existência humana do que o Mito de Sísifo. Uma representação visual do que foi debatido durante todo o livro em suas duas páginas finais. Sísifo foi condenado pelos Deuses a todos os dias levar uma pesada rocha ao cume de uma montanha e depois assistir ela rolando morro abaixo durante a noite. E esse ciclo deveria se repetir durante toda a eternidade. Para Homero, Sísifo era o mais prudente dos mortais enquanto ele se demonstrava um criminoso em outras fontes. Mas apesar dos motivos variarem bastante o resultado se tornou o mesmo. Ele virou o trabalhador inútil dos infernos.

Os crimes podem ter sido diversos. Ele ter escolhido uma recompensa considerada blasfema para os Deuses; optado pela benção das águas aos raios celestes. Também o acusam de ter vencido a morte e aprisionado-a, causando a ira de Plutão que enviou o Deus da Guerra para lhe dar castigo. Uma outra face da história afirma que ele, perto de sua morte, decidiu testar o amor de sua mulher ordenando-a a jogar seu corpo morto em praça pública, o que ela

obedeceu. Raivoso com a atitude de sua esposa conseguiu autorização de Plutão para voltar para o mundo e castigá-la. Mas ficou seduzido pela vida terrena e optou não voltar ao inferno; viveu assim por anos até que Mercúrio o levasse a força de volta para o inferno.

Sísifo guarda em si toda a natureza do herói absurdo. Ele nega os Deuses, e com isso seu futuro e a esperança. Suas paixões são vividas de forma intensa e, dentro de seu castigo, ele é forçado com a mais absurda das tarefas. Apesar da parte mais dolorosa ser ele levar a rocha até o cume da montanha, é na sua descida até a base que ele se torna mais interessante. É alguém que está voltando para um tormento que jamais conhecerá o final. E nesse momento que ele é atingido pela consciência, desce de peito erguido para conseguir novamente levantar a rocha. Ele “é superior ao seu destino. É mais forte que a rocha.” (Ibid., p. 122). Essa tarefa não é mais absurda do que o cidadão que vive todos os dias na mesma tarefa, se ocupando até mesmo de entretenimentos similares. Vive assim, mas sua vida só se torna trágica na medida que é consciente. Já Sísifo reconhece a futilidade de seus atos, sabe da sua impotência contra o sistema que ele está aprisionado, mas é através da revolta que ele se destaca. “Essa revolta é apenas a certeza de um destino esmagador, sem a resignação que deveria acompanhá-lo” (Ibid., p. 50). E o caminho no qual ele alcança a vitória é o desprezo pela situação.

Dentro do pensamento de Camus, tudo é igualmente indiferente. A dor que deveria possuir Sísifo no momento de reflexão que ele possui, durante sua descida, pode também ser alegria. Ele não espera que a vida vá melhorar de forma alguma, ao contrário, aceita e se revolta. A felicidade e o absurdo coexistem no mundo, e um pode ser a origem do outro, desde que se saiba que nem tudo foi experimentado até o final, que ainda há o que fazer. É negado aos Deuses o controle sobre o destino dos homens e esse poder é passado para o próprio Indivíduo. Sísifo se torna seu próprio Deus. Ele é senhor de seu destino e tira seu prazer de seu próprio tormento. Ele silencia todos aqueles que poderiam ser Ídolos para se voltar para si próprio. Os objetivos que ele propôs são todos pessoais, nada é absoluto.

Deixo Sísifo na base da montanha! As pessoas sempre reencontram seu fardo. Mas Sísifo ensina a fidelidade superior que nega os deuses e ergue as rochas. Também ele acha que está tudo bem. Esse universo, doravante sem dono, não lhe parece estéril nem fútil. Cada grão dessa pedra, cada fragmento mineral dessa montanha cheia de noite forma por si só um mundo. A própria luta para chegar ao cume basta para encher o coração de um homem. É preciso imaginar Sísifo feliz. (CAMUS, 1942, p. 124)

Os pontos principais do pensamento de Albert Camus descritos em *O mito de Sísifo* estão apresentados dessa forma. O trabalho agora continuará com a fusão desses conceitos absurdos com a teoria de roteiro cinematográfico composta por Robert McKee.

Capítulo 3 – O Roteiro Absurdo

Essa parte do trabalho pretende fazer uma união do que foi abordado separadamente até agora. Como seria estruturada uma estória de acordo com o pensamento de Albert Camus? Como seriam seus personagens? Que tipo de ideia governante ela defenderia? Em qual dos aspectos o roteiro clássico seria semelhante ao tipo de estrutura de roteiro que estou propondo aqui?

O absurdo e a revolta devem ser absolutos no roteiro. Toda a técnica tem que funcionar para reforçar, testar ou repensar o conceito de absurdo. Afinal, dentro da filosofia de Camus o absurdo é inevitável a qualquer ser humano que está inserido no mundo.

3.1 O universo Absurdo

Existem diversas formas de representar as características da ideia de Camus em uma narrativa cinematográfica através do roteiro. Mas, sem uma ferramenta haverá um problema que quebrará o conceito de noção de absurdo completamente: a realidade consistente. Se pensarmos no personagem tendo contato com o mundo, mesmo se o personagem não “despertar”, ainda haverá inevitavelmente um encontro com a natureza absurda da realidade.

Deve existir um abismo entre o personagem e seu mundo. Se o personagem compreendê-lo, ele deve abandonar a esperança e negar o futuro e, assim, ele se sentirá menos frustrado quando finalmente passar pela brecha entre a realidade e suas expectativas. Caso contrário, se o roteirista preferir fazer com que o personagem encare o absurdo sem ter conhecimento sobre ele, então a frustração será ainda maior. O sentimento de impotência é muito maior para aqueles que acreditam que ainda são capazes.

Devido a esse sofrimento aumentado que o personagem ignorante do absurdo sofre, dentro de uma realidade consistente, a estória terá uma ideia parecida com a que Camus defende. No qual usa a filosofia como uma forma para conduzir-se (CAMUS, 1965, *apud*. PIMENTA, 2016), logo todo seu pensamento aparenta poupar o sofrimento que as pessoas sentem em relação à diferença entre elas e o mundo.

Assim como as pessoas do mundo real ao constatarem um problema se tornam mais preparadas para lidar com suas situações do dia a dia, o mesmo pode acontecer com personagens. Pode ser interessante para o roteirista representar personagens com diferentes níveis de percepção do absurdo. No qual algum personagem que sente o absurdo pela primeira vez e aos poucos vai se afundando nisso, ou outro que compreende parcialmente o absurdo sem entender a revolta e, por isso, resolve se privar de sua própria vida entre outros personagens que serão explicados mais tarde.

O importante é que o universo seja consistente o suficiente para que o sentimento de absurdo faça parte da vida de todos eles, em menor ou maior grau e dessa forma permita ao roteirista representar diversas facetas do absurdo dentro de um mesmo universo ficcional. Essa característica em si deve estar presente nos roteiros caso os escritores pretendam abordar a realidade absurda de alguma forma.

No entanto existe uma problematização a ser feita em relação à realidade consistente dentro de um roteiro absurdo. O absurdo é uma constante, de uma forma ou de outra, dele não se pode fugir. Não se pode dizer o mesmo de outros fatores que costumam ser utilizados dentro do *design* clássico narrativo. Quando um personagem apresenta uma habilidade especial não pode contar que aquilo, quando usado no futuro, tenha o mesmo efeito. Não se pode esperar nada do futuro. As habilidades podem ser úteis ou não, e de acordo com o Universo que está separado do homem por um abismo e não das ações do personagem. As ocasiões em um Universo absurdo não se encaixaram com as habilidades das personagens com tanta facilidade; ela pode e não pode ser útil. Diferente do filme hollywoodiano que costuma ter, em seu clímax, um momento no qual o personagem principal deve utilizar todas as habilidades que aprendeu durante o filme.

Um exemplo disso seria um personagem que demonstra uma memória extremamente potente no início de uma história. No roteiro clássico isso significa que ao longo da narrativa haveria uma grande possibilidade de que essa habilidade salvaria o personagem e, muitas vezes, seria utilizada nos pontos de virada ou no clímax. Mas na lógica absurda, o mundo é indiferente às habilidades do personagem. Nada garante que alguém com uma capacidade de memorização excepcional não teria que tentar sobreviver através de seu raciocínio lógico ou habilidades físicas. O futuro é imprevisível e a narrativa como tentativa de representação de uma realidade não estaria sendo justa se oferecesse sempre o que o personagem está preparado.

Assim como as habilidades dos personagens podem forçá-los a encarar a frustração da realidade absurda, o mesmo pode acontecer com o próprio Universo. Se um fenômeno natural sempre causa uma consequência no ambiente, isso não quer dizer que isso irá se tornar uma regra. O futuro é imprevisível. Um exemplo disso seria uma cidade que vive uma seca grande e todos os seus cidadãos esperam um mês específico do ano no qual a chuva sempre acontece para molhar as plantas e encher os reservatórios. No mundo absurdo pode acontecer que a chuva não seja forte o suficiente, que ela não venha ou simplesmente seja tão forte que cause mais destruição do que benefícios para o povo daquele vilarejo. O futuro não pertence ao homem. Se a população desta cidade tem esperança que esse período de chuvas será a sua salvação, logo, o universo pode demonstrar sua completa indiferença em relação ao homem.

3.2 Absurdo - a questão do Personagem

É importante pensar que existem diversas maneiras de apresentar os personagens dentro de um roteiro absurdo da forma que esse trabalho propõe. Se uma situação está definida, existe um universo que é coerente com a natureza absurda da realidade de acordo com o pensamento de Camus, isso não quer dizer que é algo que seja notado igualmente por todas as pessoas nem que não possam existir diversas interpretações do que seria o Absurdo. Pessoas mais ou menos sensíveis a essa realidade que permeia no ar devem ser apresentadas. Para mostrar os males da Esperança é preciso demonstrar diferentes personagens que encaram esse tema de forma diferente, pois através do contraste destas experiências apresentadas ao final das tramas permitirão ao público uma reflexão sobre o que é o Absurdo.

Como o cinema clássico hollywoodiano acaba seguindo, em muitos aspectos, o monomito de Campbell, seria interessante uma análise sobre uma de suas principais características: os arquétipos de personagem. No caso, para simplificação do trabalho, será utilizado o trabalho de síntese e análise de Christopher Vogler (2015) em *A jornada do escritor*. O objetivo não é deixar de lado a obra de McKee e sim apresentar brevemente alguns dos arquétipos que são reproduzidos com tanta frequência no cinema hollywoodiano que seria um erro deixar de lado. O entendimento dos arquétipos pode enriquecer a obra do roteirista que deseja escrever dentro do método do absurdo.

Arquétipos são tipos de personagens recorrentes em mitologias de todo mundo que apresentam funções específicas nas narrativas. É comum que essas funções fiquem difíceis de distinguir às vezes e não é raro um personagem vestir a máscara de diferentes arquétipos ao

longo de uma mesma estória. Independente de se acreditar na hipótese jungiana que existe um inconsciente coletivo compartilhado por toda a espécie humana, a base teórica sobre a qual se sustenta a obra *Herói de Mil Faces* de Campbell e no qual Vogler se baseia, é notável que existam tipos de personagens que realizam funções específicas e são encontrados em abundância nos estudos dos mitos. No cinema clássico, os arquétipos mais comuns são: o Mentor, que deve preparar o herói para a trama e fornecer a ele alguns presentes; o Camaleão, que se disfarça durante a trama gerando tensão e causa dúvida no herói; o Guardião do Limiar, que seria um aliado do antagonista principal e que teria, na maior parte das vezes, a função de antagonizar o protagonista, bloqueando seu caminho; os Arautos, responsáveis por chamar a mudança e motivar o Herói colocando a estória em movimento; o Pícaro, com a função de perturbar a ordem e trazer alívio cômico; os Aliados, que se posicionam ao lado do Herói e servem para ajudá-lo em sua jornada; a Sombra, o principal antagonista no qual o sucesso do personagem entra em conflito com seus próprios objetivos; e, é claro, o Herói, que, por sua vez, pode se encaixar em vários outros arquétipos específicos.

Não existe uma obrigação do roteirista clássico hollywoodiano de seguir essas funções narrativas, tanto que McKee nem se dedica a comentar muito sobre elas. O importante é que elas são um tanto quanto recorrentes e para o roteirista que tiver interesse de construir narrativas dentro do absurdo talvez alguns tipos de personagem possam ser um tanto quanto válidos. A intenção do presente trabalho nunca foi negar todas as ferramentas que os roteiristas historicamente usam e sim, propor formas que tais ideias sejam condizentes com o universo absurdo.

O personagem pode ou não ter objetivos definidos ao se pensar num roteiro absurdo. Apesar de a proposta do trabalho não ser algo que ensine a escrever como Camus, pode ser interessante olhar alguns de seus personagens. Em *A peste* (1947), considerado por muitos a obra prima de Camus, uma situação extremamente absurda começa a acontecer na cidade de Oran. Uma epidemia se alastra sem alcançar nenhum tipo de antagonismo. Os habitantes tentam resolver individualmente buscando a própria salvação enquanto um médico, Rieux, por pura revolta da situação absurda que tangencia a vida de todas aquelas pessoas decide permanecer no esforço para curar cada cidadão possível. Um processo que pareceu muito fútil e inútil se tornou a salvação de poucos indivíduos.¹

¹ Esse resumo se baseia na introdução bibliográfica da edição de 1982 de *Estado de sítio e O estrangeiro* editado por Victor Civita, publicado pela Editora Abril e sem autor.

Um outro personagem canônico na obra de Camus é Mersault de *O estrangeiro* (1942). Agindo de forma praticamente oposta a Rieux, ele age indiferente a todo e qualquer valor moral reproduzindo uma sensação de futilidade da vida que era comum na época que foi escrito. O personagem recusou todo e qualquer valor que lhe era oferecido. Era indiferente às decisões de vida e acabava deixando que as outras pessoas escolhessem o que aconteceria com a sua própria vida. Ao matar um árabe, ele é preso e levado ao tribunal para se defender, algo que ele se recusa a fazer; justifica que matou “pelo sol”. Toda e qualquer defesa que fizesse seria aceitar um jogo que ele recusou em todas as ações de sua vida. E como na realidade absurda que Camus propõe, o seu julgamento foi muito mais permeado pela sua indiferença à morte da própria mãe do que pelo assassinato do árabe em si e com isso o personagem é condenado à guilhotina. Em um dos trechos mais célebres do livro é quando Mersault recebe em sua cela o capelão da prisão, após tê-lo recusado diversas vezes, o momento da narrativa no qual o pensamento de Camus sai pela boca do personagem. Ele explica a inutilidade da fé, nega seu desespero com a morte, diz que a vida após a morte é um sonho inalcançável e, no final da conversa quando o capelão fala que seu coração é cego, Mersault o ataca, acabando com toda e qualquer possibilidade de revogarem a sentença. E, assim, é antes da execução de sua sentença que o seu sentimento de revolta queima em seu peito ao aceitar de bom grado a pena que lhe foi imposta. O personagem abraça o absurdo e felizmente caminha para sua execução, esperando que as pessoas tenham ódio dele.

Ambos os livros apresentam uma temática em que o absurdo se encontra em todas as esquinas, no entanto, existem diversos personagens em cada um deles. Em *A peste*, o personagem está cercado pelo absurdo de modo que a revolta de um homem é o que representa a união das pessoas, convertendo-se, assim, no pilar principal da ética camusiana. Já Mersault tem a visão do absurdo muito clara dentro de si, causando completo estranhamento para quase todas as pessoas com as quais ele convive. O roteirista que pretende criar uma realidade permeada pelo absurdo deve compreender que essas são ferramentas válidas na hora de pensar em qual faceta do absurdo desejará abordar em suas obras.

Claro que outros arquétipos podem ser propostos sem que tenham por referência as obras do próprio Camus. Os próprios exemplos de homens absurdos podem ser representados de uma maneira que a linguagem cinematográfica dê ênfase para a forma que tirem o melhor proveito da situação absurda no qual estão inseridos. Um exemplo seria a utilização de uma decupagem que mostre o ator no palco como se aquilo fosse sua vida real, afinal, para Camus realmente é. Todas as vidas que vive são igualmente importantes, e já que tudo é encenação,

que todas sejam igualmente bem vividas. O roteiro deve oferecer os meios para que todas as realidades, vidas e mortes do ator não sejam representadas apenas como uma metalinguagem de uma atuação dentro da atuação. E sim como uma realidade distinta.

O Don Juan também pode ser aproveitado nesse sentido. O roteirista deve tomar cuidado para demonstrar, com códigos similares, diversos amores vividos pelo mesmo personagem sem que nenhum pareça menos importante. O abismo que existe entre todas as pessoas é uma característica do absurdo e não há como fugir disso. Mas o roteirista que estiver disposto a levar a sério esse tipo de ideia possui em suas mãos o poder de humanizar os personagens secundários que são construídos como “pessoas erradas” nos filmes hollywoodianos. E, no lugar disso, tratar as pessoas como seres humanos perdidos numa realidade que é completamente indiferente aos seus desejos e humanizar uma quantidade maior de pessoas aceitáveis. Um dos problemas da criação dos arquétipos de “pessoas erradas” é que se constrói uma gama muito grande de qualidades que devem ser desprezadas. E, se Morin estiver certo ao dizer que aprendemos nossos ritos de relacionamento com o cinema e Pincker tiver razão ao dizer que é através das histórias que somos apresentados com uma gama de ferramentas para utilizarmos na vida, então esses estereótipos são excludentes e perigosos. Se a ética camusiana nos sugere que devemos nos unir pela revolta, essas hierarquizações das pessoas através das representações fílmicas são altamente condenáveis.

O Conquistador pode ser um arquétipo interessante para se analisar também. Quando Camus descreve esse arquétipo de homem conquistador, ele se usa como exemplo e trata da importância desse tipo de pessoa focar-se em causas perdidas. É nelas que as características da conquista são mais necessárias e o entendimento da natureza absurda da realidade se torna quase uma necessidade para lidar com uma série de fracassos que vão existir. As histórias de conquistas costumam acontecer com um Herói que enfrenta todos os obstáculos e no final chega num momento em que uma causa impossível se torna vitoriosa. Mas na vida real, as causas que realmente precisam ser lutadas estão muitas vezes em situações de tanta desvantagem e com tantos problemas que dificilmente conseguirão ser revertidas. Questões sociais complexas devem ser lutadas todos os dias sem que a esperança em um mundo melhor torne-se o estopim para uma frustração que faça as pessoas desistirem de suas tentativas de conquistas. O roteirista disposto a usar o método absurdo deve entender mais a dor de lutar todos os dias sabendo que nunca vai vencer, do que a pouco crível sensação de vitória dos Rebeldes contra o Império em *Guerra nas Estrelas: o retorno de Jedi* (1983) ou dos poucos homens do Desfiladeiro de Rohan contra as hordas de Orcs vindos de Isengard em *Senhor dos*

Anéis: As duas torres (2002). O próprio Morin questionava que o herói grego trágico que realmente se sacrificava para que houvesse um mundo melhor não existe mais; por mais doloroso que seja o sacrifício quase sempre haverá o final feliz. E, dentro do pensamento de Camus, a ideia que deve permear ao fim da estória é que a luta vale por si mesma e não por uma vitória hipotética que mudaria a ordem do mundo.

Ainda se pode pensar outras ferramentas do clássico que auxiliariam o roteirista interessado a escrever dentro da filosofia absurda. É uma tentativa interessante desenvolver um arco dramático de um personagem que levaria alguém a lidar melhor com a natureza absurda da realidade. Uma das características do arco dramático é que o personagem deve começar com um problema interno que costuma ser resolvido, afinal, se não existe um problema não há uma mudança que precise ser feita. Existe a possibilidade desse problema ser relacionado a falta de conhecimento da realidade absurda do mundo ou do sentimento de esperança e preocupação com o futuro. E durante a aventura, assim como no clássico, o personagem com seus questionamentos existenciais próprios, vai aos poucos compreendendo que eles são o problema e, no ato final, já o completou totalmente sua curva de aprendizado e está pronto para utilizar o conhecimento adquirido para resolver quaisquer problemas que precise. Essa é uma forma interessante de utilizar as codificações do clássico em nome de uma nova forma de pensar. Em boa parte das estórias, o personagem sem esperança é representado como algo que precisa ser corrigido e passa por um arco oposto ao proposto. Inclusive é através da esperança que encontra forças para conseguir seus objetivos e lutar pela felicidade. Através dessa inversão irônica pode-se usar uma ferramenta conhecida e mais facilmente interpretável pelo público geral para demonstrar a natureza absurda da realidade.

3.3 A Estrutura Absurda

3.3.1 A tessitura da trama e o exemplo do gênero romance/comédia romântica

Dentro do cinema clássico hollywoodiano, a trama deve ser a escolha dos melhores momentos para representar uma estória. Essa seleção é um dos trabalhos mais importantes de um autor, afinal os critérios utilizados para definir quais cenas são mais relevantes diz muito sobre a visão de mundo do roteirista. Ao selecionar, por exemplo, em uma estória de amor, momentos que são mais íntimos e reservados ele está defendendo um pouco sobre o que acha mais importante dentro de uma relação. Se propõem mais cenas com amigos e familiares,

defende outros valores. São cenas que o tocam emocionalmente de maneira que tente a criar uma resposta emocional similar no público.

Esse tipo de seleção, dentro do cinema hegemônico hollywoodiano, acontece muito de forma qualitativa. O roteirista deve pensar dentro de cada ato sequências de cenas com maior ou menor intensidade para que o clímax do ato possua o maior impacto possível. Um dos motivos que tornam isso importante é a Lei dos Retornos Diminutivos, citada por Robert McKee (2006), que defende que, tirando a questão sexual, as emoções vão perdendo sua potência na medida em que são repetidas. Se um filme possui uma série de cenas de ação durante todo seu roteiro, elas gradualmente terão menos e menos impacto até um momento que isso causará tédio no espectador. O ideal seria deixar um tempo no qual o público possa descansar de cada tipo de cena e intercalar as emoções de uma forma que não fique cansativo.

O roteirista que estiver disposto a pensar o absurdismo dentro do roteiro clássico deve desconstruir essa questão. A quantidade para Camus é mais importante que a qualidade, dessa forma o autor está livre para escrever repetidamente várias cenas de amor, por exemplo, pois o pensamento camusiano já entende que esse desgaste do homem com suas emoções faz parte do conceito de absurdo. Inclusive, ao admitir o hábito, o próprio filósofo franco-argelino entende que a repetição gerará certa sensação de desconforto que propiciaria o indivíduo a despertar-se em relação ao absurdo.

Supondo que alguém esteja assistindo um roteiro absurdo e que queira abordar a questão romântica, o público verá uma cena de romance, que provavelmente será entendida através de suas experiências passadas. É uma característica do gênero no qual espera-se que a tensão entre os personagens se resolva no final. Mas ao ver repetidamente cenas do mesmo valor emocional ele ficará incomodado, pois o arco dramático desse tipo de estória normalmente deixa os pares românticos separados por questões externas até que no final eles ficam juntos (considerando-se a predominância do final feliz). No roteiro absurdo, apesar de ser possível recorrer a razões externas, o filme pode criar sua tensão apenas no abismo que existe entre os dois pela própria natureza absurda da realidade. Um jamais conhecerá verdadeiramente o outro e os desejos que nascem dentro de cada um deles jamais serão atendidos completamente pelo seu par.

Exemplificando com mais detalhes o que foi sugerido acima em relação ao absurdo é possível compreender parcialmente o propósito desse trabalho. De acordo com Camus, ambos jamais conhecerão o outro porque tudo que nós conhecemos se resume ao aspecto de “Um

homem fala ao telefone atrás de uma divisória de vidro; não se ouve o que diz, mas vemos sua mímica sem sentido: perguntamo-nos porque ele vive” (CAMUS, 2016, p. 29). Cada parte do casal estará criando um mundo dentro de si que não é compreensível ao próximo; o encontro entre duas pessoas é sempre de uma complexidade gigantesca e que, por mais íntimos que sejam os dois, eles apenas tangenciam a experiência do outro. Se Camus está certo, toda vez que utilizamos as formulações das histórias de romance e mostramos uma pessoa perfeita para a outra, estamos mutilando tudo que significa ser humano. Reduzimos os próximos a uma parte de nós mesmos e o tratamos como esperança de felicidade. Quando, de acordo com o pensamento de Camus, a relação mais íntima que podemos chegar com outra pessoa é o sentimento de revolta contra a realidade absurda do mundo e que por isso deveríamos nos unir e fazer o possível para diminuir a dor humana. O conceito planificado de amor defendido pelo clássico hollywoodiano é norteado por conceitos de esperança, futuro, individualidade e busca por prazer. Expor outras formas de relacionamento romântico é antes de tudo um ato político e, depois, um elogio ao que é ser humano.

Ainda no exemplo do filme romântico, normalmente, se cria uma linha de raciocínio que envolve uma cena que o casal se conhece, ultrapassa as barreiras que impossibilitam a eles ficarem juntos e depois tem uma resolução que normalmente é a união. Essa criação da estrutura reforça, muitas vezes, o que Edgard Morin disse sobre a planificação do amor romântico. Como se houvesse apenas uma forma de amar e que isso seria o ideal para a felicidade do personagem e, logo, o público tomaria isso como modelo. O roteirista absurdo compreende que não existe algo como “a pessoa ideal”, ao contrário, todas as pessoas são completamente estranhas umas às outras. E como é impossível existir um parceiro perfeito, logo, todos os parceiros possíveis são dignos da mesma atenção por parte da linguagem cinematográfica. O roteirista então seria livre para apresentar um par romântico no primeiro ato e ir trocando sem demonizar ou idealizar ninguém. A sensação de estranhamento que isso pode causar no público pode ser até um tanto bem-vinda. Pode ser até mais próximo da experiência de vida que o público tem em sua vida, aumentando a identificação com o personagem.

As pessoas, como foi exposto no primeiro capítulo desse trabalho, imitam o cinema para aprender a se relacionar romanticamente. É provavelmente uma lição muito mais valiosa para vida, principalmente na pós-modernidade, que uma mesma pessoa pode amar várias outras com intensidades similares e que todas essas experiências são tão sérias quanto qualquer outra. Inevitavelmente o sentimento de absurdo aparecerá em uma relação, talvez causando

separação ou a perda parcial do interesse dos parceiros, mas isso não quer dizer que não vale a pena ser vivido. Ao contrário, por ser finito é que se deve viver cada um deles com total intensidade e amor, como fazia Don Juan.

Existe um perigo na representação planificada do amor romântico no cinema, uma vez que as pessoas aprendam esses ritos através do audiovisual e, por conseguinte, se sentem frustradas com a dificuldade em concretizar as mesmas situações na vida real. Muitos se culpam eternamente por não ter conseguido manter um “final feliz” com uma pessoa específica. É um pensamento que, de acordo com Morin, vem do individualismo crescente culturalmente, que defende que tudo que acontece na vida do ser humano é de sua própria responsabilidade. Camus é bem claro quando diz que o futuro não pertence ao homem, inclusive o homem absurdo nega esse conceito. Justamente pela relação abismal entre o indivíduo e seu meio. A quase obrigação do final feliz posiciona o roteirista do clássico hollywoodiano com uma tarefa de criar um arco dramático que finaliza com os personagens juntos. Já aqueles autores que querem questionar esse sistema podem e devem repensar diversas noções de amor e apresentá-las.

Pensando dessa forma haverá um debate menos autoritário da narrativa em relação roteiro e público. O espectador foi construído socialmente vendo centenas de vezes a mesma representação planificada de amor e, na maioria das vezes, com final feliz. Se ele começar a ver dentro do mesmo filme diferentes representações de amor, haverá um debate entre ele e o roteirista. “Você realmente acha que essa forma de amor não convencional é tão válida quanto a minha?”, então além das duas facetas de conhecimento do público: a defendida pelo cinema clássico e a que viveu em sua vida, o espectador será provocado com outras formas que funcionam dentro da lógica absurda. Desta forma, se o roteirista não fugir do universo absurdo, a semente da dúvida estará plantada e aos poucos pode haver uma libertação das pessoas para refletirem em suas vidas. Nem todos podem ou querem ser Don Juan, e de fato ninguém precisa se assemelhar aos arquétipos de homem absurdo ideal. No entanto, ao compreender que existem outras formas válidas de relacionamento amoroso, o espectador será apresentado a novas formas para pensar fora de sua atual visão de mundo. Claro, evidentemente, apenas aqueles que ainda não dedicaram seu tempo para questionar esse tipo de medida.

3.3.2 As ideias governantes e a felicidade

Na estrutura de três atos, na maioria das vezes, é que se encontra a planta baixa do *design* da estória. É na função específica de cada um dos atos que o roteirista deve defender seus pontos de vista sobre o mundo e o ser humano. O terceiro ato principalmente, pelo seu caráter de concluir as tramas e mostrar brevemente a nova ordem que se formou, é o que mais tem poder de decisão nas ideias governantes. É ali que se bate o martelo. É nele que jaz a esperança de futuro no qual o público, quando bem persuadido, vai pensar “se as pessoas agissem de certa maneira tal consequência vai acontecer”. E é preciso analisar isso no ponto de vista camusiano.

O pensamento de causalidade que define a ideia governante é altamente problemático no pensamento de Camus. As mesmas ideias governantes são defendidas tantas vezes que se tornam uma mitologia de nosso tempo, como diz Morin (1962). Ao viver a vida acreditando em recompensas por certo tipo de ação, você estará sempre com o foco no futuro, algo que para Camus é completamente condenável dentro do método absurdo. É tão comum a estória no qual o personagem sofre muito e depois alcança o auge da felicidade, reproduzido como uma fagulha de algo previsto como eterno, que muitas pessoas acreditam que haverá um momento em que todas as dores do mundo passarão. Ao invés de aceitar a natureza absurda da realidade, o homem nega seu presente em nome de um futuro impossível de conhecer.

É bem mais saudável para o homem aceitar uma realidade dura do que se prender a ilusões. Camus não tem absolutamente nada contra a felicidade, ao contrário, entende que pela revolta que queima no peito do homem, ele deve ser feliz nas situações mais absurdas por puro protesto contra essa realidade: “É preciso imaginar Sísifo feliz” (CAMUS, 2016, p. 124). A problemática da felicidade vem, novamente, da quase obrigatoriedade do final feliz e da planificação do que é ser feliz. O roteirista interessado em escrever dentro da filosofia absurda precisa entender como o futuro é tóxico. Se um personagem possui esperança ou vive para o futuro ele deve sofrer, de forma crível, os males da frustração e o sentimento de “náusea”. A felicidade poderá aparecer na estória através da aceitação e da revolta.

Geralmente, um personagem que nega o futuro, não tem planos e aceita a natureza absurda da realidade é representado como triste. O próprio Camus comenta sobre o truísmo que existe em achar que, necessariamente, aquele que acredita que a vida não tem sentido é uma pessoa depressiva. Se o universo da estória fosse coerente com o absurdo isso não acontecerá, pelo menos não sempre. Se o personagem, por mais que a vida dele pareça vazia e insignificante para o espectador alheio, tiver em seu peito a revolta queimando e o entendimento do absurdo,

logo ele será feliz. Não existe motivo para reforçar o arquétipo de felicidade da forma hegemônica com muitos sorrisos e momentos mágicos. O prazer da vida proletária, aceitar a repetição de todas as áreas possíveis que o absurdo pode abordar, a tranquilidade de viver os inícios e fins dos relacionamentos sem que seja torturado por isso, a aceitação de não se enfurecer com pequenas e grandes tragédias e qualquer outra frustração da vida cotidiana pode ser aproveitada aqui. O cidadão comum provavelmente pode não conseguir o emprego dos sonhos ao lado de um parceiro romântico, idealizado com um futuro promissor pela frente, no entanto, os exemplos citados acima acontecem todos os dias em suas vidas.

É importante ainda analisar a morfologia da ideia governante para problematizar em relação ao absurdo. Os dois elementos que formam o todo são: valor e causa, teoricamente o roteiro deve ter um tipo de união para que essas ideias fiquem claras no final. Boa parte das ideias governantes negaria o absurdo porque a própria causalidade é problemática. Dizer que “a justiça sobrevive porque o mocinho é mais violento que o vilão” pressupõe um conhecimento de futuro, no caso, que a violência será a ferramenta mais eficiente para a justiça.

Mas ainda existem outras ideias governantes que não negam o absurdo, o pensamento precisa ser um pouco mais complexo. O absurdo estará na estória, isso já foi definido, permeará a vida de todos os personagens o tempo todo, que não estejam cientes de tal fato. A forma no qual o personagem enfrenta essa natureza da realidade pode sim ajudá-lo a constituir uma ideia governante. “O homem é feliz porque aceitou o absurdo”, “através da Revolta o homem será capaz de continuar lutando mesmo nas situações mais adversas”, “o homem desiste da hipótese do suicídio pois ele entendeu que ele faz parte da natureza absurda”.

Ainda pode-se pensar em um viés mais pessimista no caso das pessoas que compreenderam o absurdo de forma errada. O personagem ao ter seu encontro com o absurdo pode reagir de diversas formas, inclusive, como fizeram os existencialistas, acreditar que o absurdo por si só é algo ruim - de acordo com a interpretação de Camus sobre o existencialismo. Assim, surgiriam ideias como “a má compreensão da natureza absurda da realidade leva o homem ao sofrimento”. Também pode se pensar na questão do suicídio, o filosófico e o físico, como forma de alguns personagens, em sua tentativa de escapar do absurdo, entregam-se a pacotes de conhecimento completamente fechados ou finalizando com suas próprias vidas. Algo que poderia ter sido evitado caso as pessoas fossem apresentadas ao conhecimento do verdadeiro absurdo.

O roteirista que estiver disposto a esse tipo de escrita também pode embaralhar completamente diversas ideias governantes clássicas, para que através da ironia negue o valor de todas elas. Ao analisar as ideias governantes mais comuns em um gênero específico, como o *western*, por exemplo, pode-se trabalhar com tantas formas diferentes de problematizar a relação entre justiça e violência que no final do filme, quando os créditos começarem a descer pela tela, o espectador se sinta confuso com a quantidade absurda de informações contraditórias que acaba de receber. “A violência compensa e não para punir o mal”, seria uma forma de pensar; o fechamento da obra é tão dúbio que chegar a uma conclusão é mais difícil. Alguns personagens deveriam passar por situações um tanto similares e sofrer as consequências completamente diferentes para cada um e, dessa forma, deixar claro para quem estiver analisando o filme que o roteirista entende que o futuro é tão imprevisível que mesmo na mesma obra é impossível esperar-se qualquer coisa.

Possivelmente com essas ferramentas um roteirista já poderia escrever inúmeras histórias torcendo as ideias governantes ao modo que melhor ressalte o absurdo. Obviamente alguém que esteja trabalhando no mesmo roteiro por meses pode achar outras soluções até mais elegantes para poder trabalhar a ideia absurda em um filme. O mais importante é ter sempre noção que o absurdo é absoluto, a esperança é tóxica, o futuro é impossível e todos os tipos de suicídio negam a premissa da obra absurda. Agora é importante olhar outros tópicos que serão úteis ao trabalho.

3.4 A busca pelo objetivo e a Brecha

Existe uma semelhança inegável entre o absurdo e a brecha que Robert McKee usa para movimentar a história. O protagonista do cinema clássico hollywoodiano deve perseguir um objetivo que está ou não claro para ele. Para se poupar, ele busca a solução que envolva menos risco e seja mais fácil, no entanto, essas soluções no início do filme não podem ser efetivas então sempre vai falhar. Essa brecha que existe entre a expectativa de sucesso do personagem e a realidade encontrada é exatamente o sentimento de absurdo.

De certa maneira, o sentimento de absurdo já está presente no filme clássico hollywoodiano; o problema é que ele nem sempre é percebido e costuma ser negado no terceiro ato. Todo o meio do filme, a aventura, conta com diversas frustrações diferentes do protagonista que correrá mais riscos e fará um esforço maior para conseguir seu objetivo. Esta

proposta já dialoga bastante com o conceito de absurdo, pelo menos de uma das formas de abordá-lo. O problema é que no terceiro ato é dada ao personagem uma oportunidade de arriscar tudo para conseguir seu objetivo e, pela quase obrigatoriedade do final feliz, ele normalmente consegue. Quando a brecha deixa de ser brecha e se torna uma expectativa realizada ela nega o absurdo.

Porém, o fato de conseguir qualquer objetivo em si não nega o absurdo necessariamente. O problema é que a realização das expectativas não costuma dar o resultado esperado. O ser humano é um ser desejante e, quando consegue seu objetivo, não costuma ficar feliz com sua conquista para sempre. Mesmo as conquistas mais desejadas não dão o resultado que uma pessoa espera. O personagem é o indivíduo e o objetivo pertence ao Universo que é completamente indiferente ao homem e é dessa forma que deve ser tratado. Se o personagem conseguir o que deseja num filme com roteiro absurdo então que essa conquista seja mostrada por inteiro. Ou seja, do seguinte modo: a esperança de conseguir algo, o êxtase na vitória e a realização em que, depois de um tempo, aquilo não mais o satisfará talvez se evidenciando assim os males que essa mudança provocou.

3.5 A trama absurda

Essa é uma abordagem difícil do presente trabalho, pois envolve a classificação do roteiro absurdo dentro dos tipos de trama propostos por Robert McKee. Mas pelas diversas formas de trabalhar o absurdo dentro de um roteiro é preciso complexificar a questão analisando as características que diferenciam a arquitrama, multitrama, antitrama e minitrama. E, para no final, chegar à conclusão que o roteiro pode ser escrito sem necessariamente se encaixar em nenhuma delas ou concordando integralmente com cada um dos critérios de cada uma. O motivo é que existem diversas formas de abordar a questão do absurdo em um roteiro sem amarrar o roteirista a uma série de princípios arbitrários. Não é preciso reconstruir completamente as formas de roteiro para seguir a lógica absurda; faz-se necessário pensar no que define cada uma das tramas através do pensamento camusiano.

Primeiramente é importante falar sobre a causalidade. É meio ambíguo pensar nesse quesito entendendo que no método absurdo não se descarta completamente a causalidade na vida, inexistindo problemas em demonstrar ações que acontecem devido a outras do passado. O problema é pensar na causalidade todo tempo. Existe um abismo entre o indivíduo e seu

Universo, logo as ações podem acontecer de acordo com seus esforços ou não. Ao mesmo tempo coisas incríveis e desastrosas podem acontecer sem que o personagem tenha agido em direção a isso. A causalidade estrita que liga o filme do início até o final pode ser problemática, apesar de possível, no entanto, as quebras nessa sequência durante um filme, principalmente no terceiro ato, podem ser uma grande representação do absurdo que permeia a realidade.

Uma outra característica utilizada para diferenciar as tramas é o tipo de final. Um roteiro absurdo deve ter final fechado ou aberto? Ambas as formas de fechar uma estória apresentam ferramentas fortes o suficiente para dar uma conotação absurda a uma estória. O roteiro absurdo de final fechado não será uma arquitraba clássica por vários fatores, então ele se encontrará em uma mistura dela com outras tramas. Os exemplos de personagens absurdos dados por Camus se constituem de finais fechados: *Os possessos* de Dostoiévsky, por exemplo, só fecha seu sentido quando Kirilov se mata. Por sua vez, o final aberto também pode ser uma ferramenta desde que tenha pistas o suficiente nos seus atos iniciais para defender a realidade absurda da realidade. Que o público, ao receber os créditos finais antes de todas as respostas, ainda possua as ferramentas para chegar ao raciocínio absurdo. Ou que essa frustração do final prematuro possa servir como chama para a revolta do espectador. Isso, claro, depende da forma que o roteirista prefira utilizar as demais ferramentas da escrita do roteiro.

Seguindo os critérios de diferenciação das tramas precisamos analisar a linearidade do tempo. Aqui especificamente não existem necessariamente regras, mas é importante lembrar a importância do tempo para a obra de Camus. A questão do Hábito, como a ação do homem comum envolve em ciclos fúteis e repetitivos, dia após dia, semana após semana, semestre após semestre, as mesmas funções, as mesmas atividades e como isso vai consumindo o sujeito até que ele acorde para o absurdo. A importância dessa questão temporal vem do reconhecimento do personagem referindo-se a relação absurda da realidade. Executar uma hora de trabalho duro acreditando que o que se faz é inútil é mais difícil, e existem ferramentas para representar o quanto pode ser doloroso algo assim como o plano-sequência, por exemplo. Ao mesmo tempo em que utilizar a linearidade do tempo para tentar mostrar as consequências do absurdo de forma mais dinâmica também é um tanto possível. O importante é que o absurdo esteja na estória e sendo representado da melhor forma possível, mas esses são critérios dos realizadores.

A questão da posição do conflito dentro da trama já possui algo um pouco mais definido. Como a definição do absurdo consiste em reconhecer que o Universo que o personagem vive está completamente indiferente a ele: suas aspirações, ambições e desejos; os conflitos devem ser trabalhados de uma forma mais íntima afinal, muitas vezes para o homem absurdo não faz diferença se o seu exterior é luxuoso ou humilde. Sempre haverá aquela sensação de estranheira que o consome por dentro e esse sentimento acaba se tornando mais importante no contexto do que puramente se o personagem tem que atravessar uma ponte para encontrar o seu objetivo. Claro que podem ser igualmente importantes situações como no caso de *A peste*, na qual o absurdo se apresenta através de um enorme conflito externo e assim, pela forma que o absurdo se impôs, apenas um conquistador absurdo sabendo que vai falhar e ainda assim tentando de novo, poderia continuar naquela situação. É evidente que para personagens que ainda não perceberam o absurdo pode-se utilizar essa mudança como ferramenta. Nos primeiros atos, os grandes conflitos eram externos e vão se tornando internos através do desenvolvimento da trama.

A quantidade de protagonistas é um dos critérios que pode ser pensado como estratégia para abordar o absurdo. O roteirista interessado nesse pensamento pode aproveitar de um único protagonista que utilize melhor a impossibilidade de um único homem se comunicar verdadeiramente com outras pessoas e seu mundo. Da mesma forma que uma grande quantidade de personagens pode unificar essa relação do homem com o absurdo não sendo um problema psicológico de um indivíduo e sim algo que está permeando a vida de todos aqueles que estão envolvidos. Enfatizo que é puramente uma forma de abordar o mesmo assunto e, dependendo das ferramentas utilizadas, ilumina-se uma faceta do caráter absurdo da realidade.

O mesmo pode ser dito sobre um personagem ativo ou passivo. Ambas as posturas já foram utilizadas pelo próprio Camus em seus livros, o que liberta ainda mais para os roteiristas que quiserem escrever esse tipo de roteiro. O próximo subcapítulo tem como intenção tentar mostrar algumas ideias de como o absurdo já foi demonstrado no cinema e no audiovisual. A conclusão é simples: o filme absurdo não poderá ser uma arquitrama clássica, no entanto, ele vai se encaixar em minitramas e antitramas provavelmente mesclando com outras partes do cinema. O rótulo me parece pouco relevante desde que a premissa de manter o absurdo bem explicado dentro das histórias, utilizando qualquer uma das ferramentas, seja cumprida.

3.6 Exemplos:

Apesar de considerar amplas as formas pelo qual um roteiro pode ser considerado absurdo, não encontrei nenhum exemplo que seja completamente dentro do que sugere esse trabalho. A intenção agora é mostrar filmes e personagens no qual o conceito de absurdo está bem trabalhado. O principal é tentar trazer exemplos bem diferentes um do outro para que os roteiristas dispostos a escrever uma trama absurda possam refletir sobre o assunto.

3.6.1 O caso do Papa Léguas e o Coiote e uma comparação com Tom e Jerry

Seria mais fácil buscar exemplos de uma ficção absurda no audiovisual se seguirmos os citados por Camus como Kirilov na adaptação de *Os possessos* (1988) de Andrzej Wajda ou as próprias adaptações das obras do escritor franco-argelino para o cinema. Mas o que eu quero mostrar aqui é que o absurdo não está só presente em dramas pesados e pode muito bem ser encontrado em outros lugares, até mesmo em um inocente desenho infantil.

Com o nome original de *Road Runner*, desenho animado criado por Chuck Jones, foi ao ar nos EUA no período de 1966–1973 e reprisado na televisão aberta brasileira até hoje. A maioria dos episódios, se não todos, seguiam uma fórmula um tanto quanto linear. Um galocorredor (ou papa-léguas) passava velozmente por diferentes estradas no árido sul dos EUA quando é notado por um faminto coiote que arma as mais inusitadas armadilhas para conseguir pegar a ave e falha.

A própria realidade do lugar é moldada para que o coiote falhe. Dentro do Universo daquela animação não existe futuro. A mesma parede pintada aos pés de uma montanha para iludir o papa-léguas que, segundos antes, foi atravessada pelo mesmo, atinge o coiote com força quando tenta atravessar. Isso sem contar as vezes em que logo após o predador pintar um túnel falso, sai um trem que o esmaga.

O coiote com certeza é um personagem absurdo, um conquistador. Ele acorda todos os dias e persegue um objetivo impossível, uma causa perdida. E depois de inúmeras vezes sendo espancado, atropelado, explodido e mal visto, ele ainda consegue energia para continuar sua busca. Assim como Sísifo em sua missão completamente inútil e irrelevante o Coiote não se

acanha, deprime ou desiste. Assim como Camus, ele reconhece o hábito e por isso encontra forças para seguir por pura revolta; mesmo contrariando as leis da física ainda prossegue.

A relação do coioote com o fracasso vai além de atitudes, ele é a falha. McKee diz que o verdadeiro personagem se revela nas suas ações, fora isso é apenas a caracterização. Pelo enorme número de vezes que o personagem falha em conseguir seu objetivo é esperado que ele nunca consiga. Se hipoteticamente o coioote pegar seu almoço, logo, tanto ele quanto o papa-léguas deixarão de ser quem são. O Coioote, dentro da sua missão fútil, repetitiva e contingente é um personagem absurdo em si. Ele já tentou tantas vezes que sabe que não vai conseguir, mas como na conquista absurda “É preciso pensar ‘como se’” (CAMUS, 2016, p. 89) e assim vive sua vida.

Uma ironia interessante vem no episódio de *Seth MacFarlane's Cavalcade of Cartoon Comedy*, que mostra um episódio não canônico no qual o Coioote pega e mata o Papa-léguas. Assim como a lógica absurda propõe, o predador teve momentos de prazer devorando sua vítima por alguns dias até que é questionado por um amigo “O que você vai fazer de sua vida?”. Após esse momento, ele encara o absurdo desprovido de sua revolta, compreende que aquela busca fútil e desnecessária era o que dava motivo a sua vida e o fim do papa-léguas era também o seu. Isso é uma piada com o desenho original, obviamente, mas traz o questionamento de que o Coioote original sabe e por isso continua sua busca dentro do que encontra prazer de viver. Deve-se imaginar o Coioote feliz.

É importante deixar claro que o desenho em si não é uma obra absurda. Como o coioote é visto como vilão, ele acaba defendendo um ponto de vista um tanto idealizado que é o do papa-léguas. A análise foi feita observando o personagem do predador em si e é uma leitura possível, algumas obras possuem mais camadas do que se propõe. Mas se o espectador assistir da forma com que o programa foi pensando possivelmente não enxergará o absurdo ali.

Um outro desenho animado que apresenta uma característica interessante em relação ao absurdo é Tom e Jerry, algumas que se assemelham ao caso do Coioote. Tom é um gato mimado por sua dona e possui a função de caçar o camundongo Jerry. E é dentro dessa busca que é possível enxergar outras facetas que existem dentro do desenho, pois existe uma relação causal entre Tom atingir seu objetivo e as perdas de privilégio: sem o rato ele não é mais útil à dona da casa. Algo que pode ser lido como uma crítica social da política dos EUA demonstrando uma burguesia muitas vezes ignorante e cruel e uma classe proletária que compreende muito bem o seu papel no jogo, pois nas poucas vezes que o felino consegue

pegar o roedor ele o deixa ir. Dessa forma existe um combinado não escrito entre presa e predador no qual eles estão presos num ciclo absurdo de terem que todos os dias fingirem uma caça fervorosa que ambos sabem que não vai a lugar algum. No final não existe uma mudança de valor ou arco dramático dos personagens, é novamente a pedra carregada até o cume durante o dia e que rola durante a noite. E apesar deles saberem que sua função é fútil e repetitiva cresce nos dois um gosto por esse jogo, pois independentemente do resultado, eles aproveitam intensamente cada caçada ou fuga.

3.6.2 O caso *Cabaret mineiro*

Cabaret mineiro é um longa-metragem dirigido por Carlos Alberto Prates Correia baseado na obra "*Soroco, Sua Mãe, Sua Filha*" de João Guimarães Rosa. Um filme que sem dúvida quebra as barreiras do clássico utilizando, quase sempre, poemas ao invés de diálogos comuns e marcado por uma tríade de personagens sem nome: o protagonista vivido por Nelson Dantas e outros arquétipos regionais como "o americano" e "o caipira". De acordo com a crítica Andrea Ormond é uma tentativa de trazer uma verdadeira *persona* mineira para a tela pela soma de elementos que o filme possui. No entanto, é possível retirar desse regionalismo marcante, presente na escolha das palavras, ambientações e até do sotaque dos personagens bem vinculados à cultura mineira, uma reflexão com o pensador franco-argelino? De acordo com a crítica de Sérvulo Siqueira, publicada na revista *Filme Cultura* nº 40, de agosto/outubro de 1982, o filme teve uma série de mudanças dificultadas pela realidade da produção. O personagem principal, um jogador que fica mudando de cidade em cidade para poder aplicar seus golpes, viveria várias de suas cenas em barcas indo de um lugar para o outro. E apesar do comportamento nômade no trem também possuir seu nível de homem absurdo, acaba sendo enfraquecido, pois as barcas significavam, de acordo com Siqueira "representação igualmente mítica da imobilidade do tempo". Assim, poderia ser um fortalecimento da ideia do hábito.

O filme tem uma parte do que eu propus em relação ao absurdo. A causalidade parece ser interrompida por várias cenas que não parecem ter ligação com o resto do filme. A intenção do diretor parece ser mais demonstrar como o personagem de Nelson Dantas reage a algumas situações do que traçar o ciclo de relações causais da estória. E muitas vezes ações caricatas/simbólicas dos personagens acabam tendo consequências positivas como aplausos a um discurso que criticava a si mesmo na praça ou os ritos de sedução que variam de fantasias exageradas até músicas com letras obscenas.

A forma com que ele lida com o sexo é bem parecida com o Don Juan. Não se pode afirmar, pelas características inclusas no filme que ele realmente amava todas suas namoradas, como sugeriu Camus na descrição do personagem. No entanto, ele compreende a noção absurda que quantidade é melhor que qualidade e, também, que é impossível fazer o juízo de valor da qualidade.

A cena marcante com relação ao absurdo é quando ele reencontra a Espanhola de Montes Claros (Tânia Alves) em um bordel. Com um plano audacioso eles, com uma breve crença que aquela relação entre os dois poderia dar certo, decidem fugir. A sequência continua com uma boa quantidade de planos eróticos demonstrando a felicidade que ambos tiveram durante alguns dias. Após uma das cenas musicais, comuns no filme, o protagonista se vê entediado, ouvindo um jogo da Argentina no rádio, bebendo whisky de tarde e impossibilitado de receber os carinhos e dengos da personagem que agora vive com ele. Aquelas sequências de amor carregadas de esperança e vontade de tentar uma vida diferente agora encontram a realidade absurda. O personagem de Nelson Dantas reconhece a sua solidão e a angústia de continuar naquela situação. E apesar de haver uma tentativa de reconciliação que também permeia a esperança, no final existe apenas infidelidade.

O filme possui várias camadas, diálogos com outras formas de arte, críticas sociais demonstradas em alguns personagens como o americano. Isso sem contar com uma reformulação da linguagem cinematográfica um tanto enriquecedora. Ressaltamos que o filme foi ganhando vários prêmios no Festival de Gramado. Seria uma redução absoluta tentar definir o filme pelo absurdo, no entanto existem evidências que a definição do absurdo permeia em diversos tipos de filme, desconstruindo as críticas de Morin sobre o cinema clássico. O amor foi representado com início, meio e um fim. O momento que parece que haverá uma felicidade eterna é ironicamente seguido por um de tédio e um sentimento de angústia de ambos os personagens.

3.6.3 *Man Push Cart*

Sísifo, como Camus descrevia, era o proletário dos deuses. Apesar de não ter escolha em relação ao seu futuro compreendia a natureza absurda da realidade e seguia sua rotina. “Toda alegria silenciosa de Sísifo consiste nisso. Seu destino lhe pertence. A rocha é sua casa. Da mesma forma, o homem absurdo manda todos os ídolos se calarem quando contempla seu

tormento.” (CAMUS, 2016, p. 124). E é nesse pensamento que um filme como *Man Push Cart* (2006), de Ramin Bahrani, se encaixa nesse trabalho.

O personagem principal Ahmad (Ahmad Razvi) trabalha duro: sua rotina é acordar ainda de madrugada, preparar sua carrocinha de aço inoxidável e sair para vender cafés, chás, pães e bolos nas ruas de Nova York. Uma rotina um tanto quanto regular de um imigrante paquistanês em Manhattan. O fato de ele já ter possuído certa fama como músico antes de ir para os EUA é mencionado, mas não é esse o caminho adotado pelo diretor. Aquela jornada do herói no qual o personagem acha a oportunidade certa para vencer na vida e vai lutando com unhas e dentes até chegar num sonho impossível não acontece. Os sonhos impossíveis continuam impossíveis. E é aí que esse filme já começa a lutar defendendo o caráter absurdo da realidade.

A linguagem cinematográfica deixa muito claro que não existe vida para Ahmad fora de sua carrocinha. Ele conhece pessoas e durante algum momento pode até parecer que ele vá viver uma amizade mais séria ou um romance. Mas nada disso está disponível para a vida dele. Deve ser preciso a força de vários homens para acordar de manhã e ter que fazer uma tarefa que não garante futuro algum, que não proporciona tempo livre ou oferece a menor esperança de melhora. Mas ao entender o absurdo, Ahmad continua. Não é um entendimento claro e formal que o paquistanês conquistou, e sim um conhecimento na pele. Os braços dele puxam o carrinho com a mesma dor que Sísifo fazia e, em nenhum momento, passa na mente de nenhum dos dois a possibilidade de sair desse sistema.

As poucas tentativas de melhorar sua vida foram frustradas. As festas que ele vai na esperança de conseguir outras oportunidades nunca funcionaram, o gatinho que ele adotou para tentar diminuir um pouco sua solidão acaba morrendo apesar de todo carinho dele pelo animal, o relacionamento com a espanhola nunca dar certo, ao contrário, o seu conterrâneo que contratava Ahmad para pequenos serviços parece ter tido mais sucesso.

Esse filme foi baseado no Mito do Sísifo pelo seu diretor Ramin Bahrani, o que justifica tantas cenas do filme dedicadas ao puxar do carrinho; é uma imagem um tanto quanto sugestiva da situação e uma nova pintura do absurdo. O diretor leu Camus, entendeu o conceito de absurdo e a revolta que o homem precisa ter para viver em uma realidade dessas. Existe uma importância em conhecer a obra para trabalhar nela. Tanto que no final, após conseguir dinheiro para comprar seu próprio carrinho, ele é roubado. E no terceiro ato do filme, ele aluga um outro carrinho e começa de novo. E assim como Camus diz que a parte

mais interessante do Mito de Sísifo é o momento no qual a rocha vai pedra abaixo e ele precisa ver seu trabalho do dia sendo inútil, a perda da carrocinha é o clímax do filme. Toda a esperança de uma nova vida se torna o espinho no coração do personagem.

Esses são exemplos de como trabalhar a questão do absurdo no cinema, três opções bem diferentes e vindas de diferentes formas de pensar. Existiriam, claro, outras centenas de exemplos que podem ser tocados nessas questões, no entanto, existe um ponto específico em cada um dos três exemplos que acho que valida a presença deles para ilustrar esse trabalho. O primeiro, *Road Runner*, por ser uma peça dedicada ao público infantil, *Cabaret mineiro* pela riqueza de detalhes na sensação do absurdo dentro de um cinema brasileiro moderno e, por último, *Man Push Cart*, pela permanência do absurdo em todo seu contexto e como ele utiliza as ferramentas do clássico para afirmar o absurdo.

CONCLUSÃO

O desenvolvimento do seguinte trabalho possibilitou uma análise detalhada dos conceitos de revolta e absurdo presentes em *O mito de Sísifo* sem contar uma rica releitura dos parâmetros do Clássico Narrativo proposto por Robert McKee, sem contar uma leitura superficial de outros autores como Vogler e Edgard Morin. A partir dessa união de diferentes áreas do conhecimento como a filosofia absurdista e as tão codificadas regras do *design* clássico, foi possível demonstrar para qualquer pessoa interessada em escrever através do absurdo algumas técnicas que faria a arquitetura cinematográfica ser condizente com a obra de Camus.

Durante a realização do trabalho eu me vi diante de uma missão impossível, tentando catalogar e mover as ferramentas utilizadas na construção do roteiro para tentar representar um conjunto de pensamentos. Existem infinitas formas de fazer isso através de alegorias, metáforas e outras ferramentas narrativas, no entanto, dentro do que foi apresentado por McKee creio que esse trabalho ajudará os que se interessarem na escrita de roteiro. Apesar de não ser completo, pois novamente, isso seria impossível.

O pensamento de Edgar Morin é uma das raízes da problemática desse trabalho, mas não propõe solução alguma para resolvê-lo. Escolher precisamente Albert Camus para solucionar alguma das problemáticas foi uma escolha baseada em um conhecimento prévio de parte de sua obra que pareceu condizer melhor com a realidade. O cinema possui um gigantesco poder de criar novas realidades de um consumo mais acessível e creio que o pensamento absurdista, mesmo depois de todos esses anos, ainda pode ajudar em uma construção interessante de questionamentos no espectador.

Para próximas pesquisas do gênero talvez fosse interessante que o pesquisador compreenda a impossibilidade da obra antes do trabalho. Ainda nutro questionamentos de qual é a melhor forma de se analisar e reproduzir pensamentos filosóficos complexos dentro do roteiro e a linguagem cinematográfica em geral. Isso talvez escape um pouco do domínio do que é um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) e possa ser desenvolvido em outro grau na Pós-Graduação. Mas, apesar de saber que o roteirista interessado em desenvolver o absurdo no seu trabalho iria ter que ler *O mito de Sísifo* e algum manual de roteiro de qualquer forma, ainda vejo valor no que foi feito. Pois somada a própria experiência de leitura, poderá ter um diálogo com um outro estudante de roteiro que fez esse trabalho.

Compreende-se então que o esforço foi válido para quem, mesmo se for discordando ou questionando a metodologia, queira pensar não apenas Camus mas tentar encaixar alguma linha de pensamento dentro das ferramentas do roteiro. E ironicamente, pela sua impossibilidade, se torna uma tarefa absurda de ser realizada. Várias pessoas podem se debruçar na mesma pesquisa, conseguir resultados ou metodologias diferentes, mas nenhum trabalho estará completo. Ainda assim é preciso agir “Como se” importasse.

REFERÊNCIAS

Bibliografia

BORDWELL, David. *O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos*. In: Fernão Pessoa Ramos. *Teoria Contemporânea do Cinema*, Volume II. São Paulo: Senac, 2005

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

CAMUS, Albert. **O mito de Sísifo**. 6 ed. Rio de Janeiro. Best Bolso, 2016.

_____. **Estado de sítio; O estrangeiro**. São Paulo. Abril Cultural, 1982

COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro Cinema. In MASCARELO, F. (Org). **História do Cinema Mundial**. Campinas: Papyrus, 2006.

CRON, Lisa. **Wired for Story**: the writer's guide to using brain science to hook readers from the very first sentence. Berkeley Ten Speed Press, 2012.

McKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita do roteiro. Curitiba: Arte & Letra. 2006.

MARTINELLI, Bruno Oliveira. **A filosofia camuflada de Jean-Paul Sartre e Albert Camus**. 2011. Dissertação (Mestrado em Filosofia) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX**. 2 ed. São Paulo: Forense, 1969

ORMOND, Andrea. **Cabaret mineiro**. 24 Jun. 2008 Disponível em <http://estranhoencontro.blogspot.com.br/2008/06/cabaret-mineiro.html>. Acesso em: 15 nov. 2016.

PIMENTA, Danilo Rodrigues. **Entre o absurdo e a revolta: por uma proposta filosófica para o ensino de filosofia pensada a partir de Albert Camus**. 2016. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2016.

SIQUEIRA, Sérvulo. **Cabaret mineiro: Delírios de Paixão nos Gerais**. Disponível em <http://www.guesaaudiovisual.com/CinemaFilosofiaLiteratura/CriticaFilmes/cabaretmineiro.html>. Acesso em: 17 nov. 2016.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. 2 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

Filmografia

Cabaret Mineiro. Direção: Carlos Alberto Prates Correia. Brasil ano?? Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6nKxL-6UqNg>> Acesso em novembro de 2016

Man Push Cart. Direção: Ahmad Razvi, EUA, Amazon, 2007, 1 DVD (87min)

Wille Coyote finally kills Roadrunner. Fração da Série Seth MacFarlane's Cavalcade of Cartoon Comedy Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1jHU2bbLJIQ>>. Acesso em novembro de 2016.

ROADRUNNER Show. Criado por: Warner Bros. Cartoons, EUA, 1948/1966.