

Taisi Viveiros da Rocha

**DO CONTO AO ROTEIRO:  
ADAPTANDO “DIAS ESTRANHOS”**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Curso  
de Cinema da Universidade Federal de Santa Catarina  
para a obtenção do Grau de bacharel em Cinema

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Garcez

Florianópolis

2015

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Rocha, Taisi Viveiros da  
Do conto ao roteiro : adaptando "Dias Estranhos" /  
Taisi Viveiros da Rocha ; orientador, Rodrigo Garcez -  
Florianópolis, SC, 2015.  
94 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão. Graduação em Cinema.

Inclui referências

1. Cinema. 2. Adaptação cinematográfica. 3. Roteiro adaptado. 4. Intermidialidade. 5. Universo de "Dragões de Éter". I. Garcez, Rodrigo. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Cinema. III. Título.

Taisi Viveiros da Rocha

**DO CONTO AO ROTEIRO: ADAPTANDO “DIAS ESTRANHOS”**

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Cinema

Local, de julho de 2015.

---

Prof<sup>a</sup>. Aglair Maria Bernardo, Dr<sup>a</sup>.

Coordenadora do Curso

**Banca Examinadora:**

---

Prof. Dr. Rodrigo Garcez

Orientador

Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof. Daniel Serravalle de Sá, Dr.  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof<sup>a</sup>. Dirce Waltrick do Amarante, Dr<sup>a</sup>.  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof. Fernanda Friedrich, Mestra  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof. Alexandre Linck Vargas, Dr.  
Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado aos meus pais e meus irmãos.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço à Providência Divina.

Agradeço aos meus pais pelo apoio e ao meu irmão, Felipe, por estar ao meu lado dando apoio e auxílio nos momentos de dificuldade. Também agradeço aos meus professores do Curso de Cinema, em especial a Rodrigo Garcez, pela orientação e força para a execução e finalização desse trabalho.

-Eles vieram atrás de quem, então? – intimou uma adolescente prestes a explodir.

-De uma bruxa.

(Draccon, 2010)

## RESUMO

Este trabalho foi desenvolvido com o objetivo de estabelecer pensamentos sobre as limitações na adaptação intermédias de um texto escrito para um roteiro cinematográfico, através da criação de um roteiro adaptado do conto "Dias Estranhos" de Raphael Draccon. O princípio inicialmente adotado foi de que o conhecimento aprofundado dos personagens e do universo a ser adaptado é fundamental para que uma boa adaptação seja possível, assim como conhecer a estrutura tanto da mídia de origem, o conto, como da de destino, o roteiro. Como fundamentação para a abordagem intermediária, foram utilizados os pensamentos de Joachim Paech. Também foram usadas, para a composição do roteiro, a jornada do herói de Joseph Campbell e a tríade crise-clímax-resolução como proposta por Robert McKee.

**Palavras-chave:** Roteiro adaptado. Intermidialidade. "Dragões de Éter".

## ABSTRACT

This essay was developed with the objective of establishing some thoughts about the *limitations* of intermedial adaptation from a written text to a screenplay, through the creation of an adapted screenplay on the short-story "Dias Estranhos" (Strange Days) by Raphael Dracon. The initial idea was that the deep knowledge about the characters and the universe to be adapted is fundamental to the development of a good adaptation, as well as knowing the structure of the origin media – the short-story – and the destiny media – the screenplay. As a foundation to this intermedial approach, there were used Joachim Paech thoughts. There were also used, to compose the screenplay, the hero's journey by Joseph Campbell and the crisis-climax-resolution trinity as proposed by Robert McKee.

**Keywords:** Adapted Screenplay. Intermediality. "Dragons of Ether".

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	16
2	O MUNDO BRUXÓLICO DE DRAGÕES DE ÉTER.....	19
2.1	A ORIGEM DAS BRUXAS: ENTRE FADAS E SEMIDEUSES.....	19
2.2	OS CAÇADORES DE BRUXAS.....	23
2.3	BRUXAS NÃO SÃO TODAS IGUAIS.....	27
2.4	BABAU: A BRUXA DA CASA DE DOCES.....	30
3	OFICINA: DO CONTO AO ROTEIRO.....	34
4	ADAPTANDO DRACCON ENTRE PAECH, CAMPBELL E MCKEE.....	51
5	DIAS ESTRANHOS: ROTEIRO ADAPTADO.....	70
6	CONCLUSÃO.....	83
	REFERÊNCIAS.....	86
	ANEXO A.....	87

## 1 INTRODUÇÃO

A adaptação de textos literários para o cinema é uma tradição antiga. Com o filme “Viagem à lua” (1902), de Georges Méliès, que foi baseado em dois romances conhecidos na época, o “Da Terra à Lua” de Julio Verne e “Os Primeiros Homens na Lua” de H.G. Wells, podemos perceber que a adaptação faz parte desde o princípio do cinema contemporâneo. Percebe-se, porém, em muitos filmes adaptados atualmente uma certa rejeição por parte dos fãs da obra literária, os quais desejam ver na tela o mesmo texto que leram por escrito.

Para me aprofundar nos mistérios da adaptação literária, resolvi eu mesma fazer uma adaptação de um conto para um roteiro, e para isso optei pelo “Dias Estranhos”, do escritor brasileiro Raphael Draccon, com a ideia de que uma boa adaptação é possível quando se conhece a fundo o universo em que o texto de origem está imerso, bem como os personagens com que se está trabalhando; sendo necessário, muitas vezes, conhecê-los até melhor do que eles mesmos conseguiriam.

O conto é sobre uma menina de doze anos que, após assistir à mãe ser violentada, consegue fugir e acaba parando na caverna de uma bruxa, Mãe Goethe. Essa decide devorá-la, mas antes tenta convencê-la a ultrapassar um círculo de crânios oferecendo-lhe carne, mas a garota diz gostar de doces. Ainda tentando convencê-la a entrar no círculo, a bruxa fala-lhe sobre a função das bruxas que possuem a vida eterna – levar alívio através da morte às pessoas que sofrem, as quais receberiam, então, a boa vida.

A menina, chamada Nazareth, diante da opção da bruxa entre possuir a boa vida e a vida eterna, opta pela primeira e pede que a bruxa a liberte dos sofrimentos deste mundo. Ao contrário do que a garota desejou, Mãe Goethe decide que ela seria uma ótima bruxa no futuro e começa a iniciá-la nos caminhos da magia negra. A partir de então, a menina passa por diversos ensinamentos e comete muitas crueldades, a fim de ir se aprofundando nos mistérios da bruxaria: como fazer maldades com crianças de todas as idades e com suas mães e usar do orgulho dos homens para destruí-los. Além disso, ela vicia-se em sangue e carne humana, faz rituais para semideuses sombrios e, depois de iniciada, pratica tantas maldades que é acolhida no Conselho dos piores magos.

Então, a *Caçada de Bruxas* começa e ela precisa se esconder intensamente, mas consegue sobreviver, ao contrário de Mãe Goethe e de muitas outras bruxas, que acabam mortas e queimadas. Percebendo que não mais poderia continuar com suas maldades sem nenhuma discricção, a bruxa se retira para um local isolado, sabendo que cabe a ela a vida eterna. Ainda escondida, e com fome, faz um ritual para conseguir chamar presas e dois irmãos aparecem – um menino e uma menina.

No final, os dois veem a casa em que a bruxa está como sendo feita de doces, da qual se aproximam, enquanto são observados pela bruxa, que passa a se chamar Babau. Nesse momento, o leitor percebe que acompanhou a criação da bruxa do conto de fadas “João e Maria”.

O caminho que a história percorre, bem como o ritmo com que se desenrola, permitiram-me uma visualização cinematográfica para essa. A opção por fazer somente o roteiro deu-se por um desejo de poder trabalhar com o primeiro estágio da adaptação, aquele que começa estabelecendo os elementos que provavelmente aparecerão no filme finalizado.

Ao mesmo tempo em que o texto escrito permitia uma visão para a tela, também exigia algumas alterações e foi exatamente nesse momento em que o dilema do adaptador ficou mais forte. Como adaptar uma obra literária para o cinema a fim de que essa não fique por demais distorcida daquele texto de origem? Ou seja, que o texto que veio primeiro, o conto, possa ser reconhecido no segundo?

Para tanto, foi preciso um estudo aprofundado das imagens do conto, bem como a seleção de diversos aspectos na forma de como contar a história de maneira audiovisual. Um elemento fundamental para a realização dessa adaptação foi o fato de “Dias Estranhos” fazer parte de um universo maior, uma trilogia chamada “Dragões de Éter”. Assim, havia uma fonte diferente de onde eu pude colher aspectos que puderam complementar o quadro da história sem que fossem totalmente estranhos aos fãs. Ao mesmo tempo, nem tudo foi possível de se conseguir por esse meio.

Assim, muitas vezes foi necessário somar minhas opções como roteirista às informações fornecidas pelos textos escritos. Para escolher dentre os diversos elementos que se apresentaram, foi necessário conhecer ao máximo as motivações

da personagem, até mesmo criar e remontar as informações que são possíveis de se encontrar nos textos de origem, a fim de estabelecer uma história coesa e de evolução adequada.

Um estudo minucioso foi necessário para apresentar elementos que apenas são citados no texto, como os passos para a iniciação de Nazareth e os caçadores, assim como para a progressão da história em linhas de enredo cinematográfico clássico. Isso ocorreu porque o conto tem o foco dramático na conversa que Nazareth e Mãe Goethe têm dentro da caverna, sendo as outras informações descritas de forma rápida, apenas como uma comunicação dos fatos. Assim, havia a necessidade de criar uma linha narrativa que apresentasse os mesmos fatos do conto, mas de uma forma um pouco mais pronunciada, a fim de poder haver tanto o reconhecimento da história de origem, quanto a ênfase na transformação da personagem.

Para tanto, os personagens tiveram que passar por uma profunda análise, bem como todos os elementos descritos no conto. Assim, foi preciso determinar o que poderia ser usado exatamente como descrito, o que seria extremamente necessário modificar e até excluir, o que estaria no meio termo, o que seria necessário criar.

As pesquisas englobaram não apenas o mundo apresentado por Raphael Draccon, mas também possibilidades de construção de imagens que pudessem apresentar visualmente ou auditivamente aspectos que no conto podem ser descritos apenas verbalmente, como pensamentos, sensações corpóreas, emoções. Além disso, também foi preciso pesquisar sobre estruturas, sendo que por fim optei pela jornada do herói de Campbell<sup>1</sup> (1997) para a narrativa e, para a curva fílmica do enredo, utilizei a tríade crise-clímax-resolução segundo Robert McKee (2006). Dessa forma, a adaptação do conto "Dias Estranhos" para roteiro pôde, passo a passo, ser realizada.

---

<sup>1</sup> Campbell, Joseph. O herói de mil faces. Publicado pela primeira vez em 1949.

## 2 O MUNDO BRUXÓLICO DE “DRAGÕES DE ÉTER”

O universo explorado em “Dragões de Éter”, coleção criada por Raphael Draccon, é o dos contos de fadas, envolvendo diversos dos elementos que estamos acostumados a conhecer como personagens, cenários e elementos mágicos em suas mais diversas formas. Sendo assim, não poderiam faltar as *bruxas*.

Tradicionalmente, as bruxas são as propagadoras das desgraças nos contos de fada, como vemos em “Branca de Neve”, “A Pequena Sereia” e até em “A Bela e a Fera”. No mundo draconiano, tal situação se mantém em diversos contextos, mas tendo como eixo, inicialmente, as histórias de “João e Maria” e “Chapeuzinho Vermelho”. E agora, provavelmente, surgiu uma dúvida, quando se relembra dessa última, o inimigo que aparece não é uma bruxa, mas sim o *Lobo Mau*. E é exatamente em elementos como esses que constitui o diferencial do universo de “Dragões de Éter”, a conexão entre diversas unidades partindo de uma origem em comum: a existência de bruxas.

### 2.1 A ORIGEM DAS BRUXAS: ENTRE FADAS E SEMIDEUSES

Para compreender melhor o que é proposto como bruxas em “Dragões de Éter”, é necessário analisar a origem desses personagens. Para tanto, é necessário conhecermos a visão textual sobre as fadas, que por sua vez nos leva a um ponto, o *semideus Criador*.

Nova Ether é o mundo em que a história se passa e, logo no prólogo do primeiro livro, pode-se ler que os nova etherianos dedicam sua devoção aos semideuses, os filhos dos deuses. Nesse contexto há a definição básica da diferença entre deuses e semideuses.

A relação entre um devoto e um semideus é interessante. Deuses serem como sonhos é sabido universalmente. É necessário que devotos acreditem em sua existência para que permaneçam vivos. Devotos de semideuses praticam uma relação exatamente contrária; é necessário, sim, que os próprios semideuses acreditem na existência de seus devotos, e não os esqueçam, para que estes possam continuar existindo. Assim, para que exista toda essa terra propícia à mágica, é necessário um semideus *Criador* que *crie* os alicerces e a vida e todas as leis naturais. Entretanto, ele, sozinho, não teria competência suficiente para manter esse mundo de éter vivo eternamente, pois o esqueceria em determinados momentos, o que

culminaria na morte prematura de sua *criação*. Por isso, é necessário que os outros semideuses se manifestem. (Draccon, 2010, pp. 17-18)

A partir desse trecho, é possível depreender alguns tópicos que serão fundamentais para a compreensão da dinâmica que move a realidade draco-eteriana. A primeira é que, diferentemente dos deuses que precisam da crença de seus devotos, ou seja, são sustentados por uma força externa; os semideuses dependem de uma força interna, sua própria crença nos seus devotos, em sua criação, para que continuem existindo e, mais complicado ainda, que não se esqueçam desses. A relação de criador, nessas circunstâncias, está relacionada completamente à presença constante da criatura e na confiança e fé que se derrama sobre esta.

Além disso, com o desaparecimento desse semideus Criador, haveria a morte prematura da criação. Ou seja, a criação também depende da crença do semideus nela. Assumindo a não onipotência desse semideus, há a apresentação da necessidade de outros semideuses para que o que foi criado não seja esquecido. E, nesse caso, a referência é a todos aqueles que mantêm vivos em suas memórias o mundo e os personagens. O que se propõe, então, é um universo que só existe se houver a permanência cíclica entre semideuses e criaturas, que estas possam ser tão marcantes que não se deixem esquecer e que aqueles confiem o suficiente nestas para que possam ter forças para continuarem existindo.

E a partir de tal relação, surge a devoção dos que foram criados e a atuação direta do semideus em suas existências.

E, por saberem bem como sua vida só existe por bondade desses semideuses, seja do *Criador* ou dos outros semideuses, que os nova-etherianos os reverenciam. E, por suas atitudes, o semideus *Criador*, quando julga necessário, os ajuda ou os pune. Isso se manifesta em seus avatares – as representações físicas do próprio *Criador* na plaga etérea -, os quais são tomados por uma forma feminina de aura mágica, reconhecida e reverenciada pelo termo *fada*. (Draccon, 2010, p.18)

O que é proposto, então, é que dependendo das atitudes que um determinado personagem tenha, haverá a interferência direta do semideus *Criador* sobre sua criatura, através desse avatar que conhecemos como *fada*. Ou seja, a fada é uma presença concreta da intervenção do criador em sua criação através de desafios, os quais podem levar a recompensas ou punições.

Assim, retomemos a presença de tais seres em contos de fadas tradicionais e outras histórias de mesmo teor mágico. Em “Cinderela”, por exemplo, a presença da fada se dá após a menina ter completado todas as tarefas e mesmo assim ter sido humilhada pela madrasta e impedida de ir ao baile do príncipe, ou seja, o desafio foi completado a contento, logo, a fada aparece para fornecer a recompensa: meios para que Cinderela pudesse ir ao baile que tanto queria.

Em “Bela Adormecida” temos dois tipos de fadas, as que abençoam a princesa recém-nascida e a que amaldiçoa. Nesse caso específico, temos o que podemos chamar de fadas boas e fada sombria. Ao analisar tal conto, na versão dos Irmãos Grimm, percebe-se que o rei e a rainha, depois de muitos anos tentando engravidar, dão à luz a princesa. Para comemorar, fazem uma grande festa e chamam as fadas do reino. O reino possui treze fadas, mas o rei apenas chama doze, porque é o número de pratos de ouro que possui. Assim, podemos perceber a conquista do rei ao conseguir ter a filha, mas ao mesmo tempo, não passa no último desafio, tendo que sofrer a punição, a qual é dada pela décima terceira fada. A maldição recai sobre a princesa, que acaba adormecendo por cem anos.

Em “Peter Pan”, têm-se a fada Sininho, que protege as crianças perdidas. Ela as leva para a Terra do Nunca, pois passaram pelo desafio de ser abandonadas. Como recompensa, nunca crescerão e não se tornarão adultos que também abandonam.

Em “Pinóquio”, vemos a fada que sempre tenta guiar Pinóquio para o caminho do bem, mas o menino de madeira sempre acaba falhando nos mais simples desafios, como ir para a escola e não contar mentiras, e como consequência, ele sofre as punições: acaba semitransformado em burro e tem o nariz que cresce.

As fadas, no universo draco-eteriano, possuem essa mesma função, estabelecer desafios e recompensar ou punir de acordo com as respostas dos desafiados. Isso, não por vontade própria, mas por serem formas físicas do semideus *Criador*. Tal fato demonstra, de certa forma, o controle não total que esse semideus possui sobre a própria criação, afinal ele propõe desafios a que suas criaturas podem ou não corresponder à altura. Além disso, são exatamente as reações que esses personagens têm no decorrer da história que os torna mais ou

menos memoráveis, ou seja, faz com que permaneçam mais tempo na mente dos outros semideuses que ajudam a perpetuar tais existências.

Certo, e o que isso tudo tem haver com as bruxas nova etherianas? Tudo! Pois a origem das bruxas vem exatamente de uma fada: *Bruja*. De acordo com a mitologia draco-eteriana, Bruja era uma grande fada que, depois de ser muito desapontada pelas falhas dos humanos aos desafios propostos, deixa-se tomar pela decepção e pela ira. Essa foi a primeira fada caída, “forma sombria e depravada dos avatares dos semideuses nesse mundo.” (Draccon, 2010, p. 19)

Ao narrar a origem das bruxas, a história apresenta a seguinte situação

A primeira dessas desvirtuadas fadas caídas se chamou Bruja, e espero que nunca precise explicar melhor sua terrível trajetória. De Bruja, nasceu a primeira escola secreta de magia negra, e isso mexeu nos alicerces de Nova Ether.

(...) Essas escolas ocultas de bruxaria que foram caçadas receberam o nome de *sabbat*. Originadas, portanto, da primeira fada negra, Bruja, as humanas que aprenderam seus segredos receberam outro nome, em reverência e referência à sinistra mestra.

Bruxas.

E aquelas humanas que não eram fadas negras, mas treinadas por tais seres malignos nesse caminho proibido de magia, também foram caçadas tão implacavelmente quanto qualquer uma de suas cruéis mestras. (Draccon, 2010, p. 48)

Assim, nesse universo de Éter em que os contos de fadas se encontram e se esbarram, a origem das bruxas vem exatamente das mesmas fadas que costumamos ver como auxiliares mágicos dos personagens humanos. A ineficiência humana na realização dos desafios levou algumas fadas a um estado tal que não mais suportavam o objeto desafiado e ensinaram a mulheres humanas, que partilhavam de sua fúria contra os homens, a magia para poderem trazer desespero e destruição.

Ao aceitarmos a premissa das fadas como avatares do semideus Criador, podemos perceber a queda das fadas como a possibilidade de uma atitude por demais independente por parte dos próprios personagens, afinal, representações do próprio *Criador* se voltaram contra as vontades deles e passaram a fazer mal a outras criaturas. Ao mesmo tempo, identificamos também a inevitabilidade da necessidade da falha como sendo componente para o desenvolvimento do

personagem dentro dos desígnios do *Criador*, como no caso de Pinóquio, que conseguiu se tornar um “menino de verdade” apenas por ter que passar por diversos desafios. A queda não apresenta somente a perda da conexão com os caminhos escolhidos pelo semideus, mas também a possibilidade de ascensão posteriormente.

Assim, percebe-se que a origem das bruxas tem uma raiz profunda ligada à decepção com a humanidade apresentada nas histórias. Em primeiro lugar, das próprias fadas com os humanos, depois, tendo por seguidoras mulheres humanas também infligidas por decepção, tristeza e fúria, que por sua vez, levaram mais destruição e desespero para a humanidade. Esse é o caso em “João e Maria”, em que a bruxa prende as crianças perdidas na floresta para devorá-las, como se o sofrimento daqueles dois irmãos já não fosse grande o suficiente diante da fome e da ausência dos pais.

Toda convergência de elementos de força negativa – dentre fadas caídas e pessoas desesperadas e vingativas - que formavam os *sabbat* teve por consequência uma grande batalha, de acordo com a mitologia de “Dragões de Éter”. “E então as bruxas desafiaram as fadas. E os homens desafiaram as bruxas. / Foi assim que nasceram as caçadas./ E foi assim que nasceram os caçadores.” (Draccon, 2010, p. 19)

## 2.2 OS CAÇADORES DE BRUXAS

Os caçadores de bruxas, no princípio dos livros de “Dragões de Éter”, são considerados os grandes heróis que salvaram aquele povo das maldições e destruições causadas pelas bruxas. O Rei do principal reino que consta em Nova Éter, Arzallum, chama-se Primo Branford, e conseguiu seu lugar como monarca exatamente por causa de suas façanhas durante a *Caçada de Bruxas*. Ele tornou-se um herói digno de se tornar um Rei, pois “ao menos em Andreanne e em todo o Reino de Arzallum, Primo Branford conseguiu restaurar a paz e exterminar todo aquele terror, sendo consagrado Rei pelo próprio povo” (Draccon, 2010, p. 28) e, além disso, casou-se com uma fada, Terra, feita humana por ter se apaixonado por ele.

Os *Caçadores de Bruxas* recebem o nome oficial de *Cavaleiros de Helsing*, sim, exatamente em homenagem ao conhecido caçador de Bram Stocker. A

eficiência de tais caçadores é inquestionável. Eles conseguiram caçar e destruir as bruxas com uma eficácia assustadora, levando-se em consideração que eram homens sem magia, lutando contra seres que estavam imersos em magia negra. O próprio Rei Primo comenta, durante uma conversa, que ele havia encontrado um caderno negro com o nome das líderes das bruxas e havia caçado cada uma. Como resposta, a mulher com quem ele conversa fala que sim, naquele sentido os caçadores sempre haviam sido muito eficientes.

Quando, por conta dos acontecimentos, os caçadores precisam novamente ser convocados, eles são apresentados à população durante a abertura de um grande evento que acontece entre os reinos. E a reação de João – sim, aquele da casa de doces – descreve bem o sentimento que se tem em relação a essas pessoas, no mínimo, impressionantes.

João continuou olhando para a frente, sem demonstrar muito entusiasmo pelo que falava Ariane. Havia visto os arqueiros entrarem marchando, e aquilo já foi um momento de excitação. Ver os cavaleiros entrarem em seguida fora puro êxtase. Olhava para aquelas armaduras e para aquelas capas, e acreditava que aquele era o mais alto ápice que um ser humano poderia chegar nessas terras.

Quando o corneteiro ao centro tocou o acorde triste e sombrio, e a energia do ambiente se modificou, João Hanson descobriu que o ápice que tanto almejava estava acima do que imaginava ser. Pois, quando o último grupo entrou marchando, os pelos do garoto eriçaram, o coração foi a mil, e, assim, como todos os presentes, ele não sabia se deveria aplaudir ou temer aquela entrada triunfal. (Draccon, 2009, p. 202)

Tal admiração é compactuada pela maior parte da população, afinal, esse é um caminho para se autorrealizar, um desafio ante o mal, uma forma de se transformar em herói.

É interessante notar que a história deixa bem claro que só há heróis diante da presença de vilões. Ou seja, toda e qualquer grandeza que uma pessoa denominada herói pode possuir advém tão somente da presença daquele que é mau. O problema, que se tem então, é quando a ânsia por se tornar heroico ultrapassa o julgamento e vê-se vilões em todas as partes e não mais se consegue diferenciar o que realmente é maligno do que não é.

Assim, ao mesmo tempo em que esses cavaleiros são a representação da salvação contra as forças do mal, também são a confirmação do crescimento desse

entre os povos de Arzallum, já que a presença de salvadores se dá apenas ante a necessidade de salvação. Eles aparecem em dois pontos da história de Arzallum: na época da *primeira caçada*, quando houve a movimentação inicial dos humanos contra aquelas mulheres que portavam magia e, depois, quando há o retorno dessas, agora já no reinado de Primo Branford, que é quando se passa o ciclo da trilogia “Dragões de Éter”.

Os *Cavaleiros de Helsing*, ao serem referidos durante a trilogia, são reverenciados pela maioria das pessoas, mas ao mesmo tempo, carregam um fardo pesado, o direito a ser júri, juiz e executor.

A existência daqueles cavaleiros rubros tinha um incômodo. Isso gerava uma paranoia na sociedade em que se inseriam, pois gerava medo. Os caçadores de bruxas não precisavam de burocracias; não precisavam levar uma pessoa a julgamento. Caçadores de bruxas julgavam qualquer pessoa na hora. E tinham permissão real para matar. Logo, havia sempre a questão: deveriam aqueles homens ser adorados como heróis ou temidos como as piores bruxas? (Draccon, 2009, p. 204)

Assim, temos uma quebra da visão maniqueísta da presença desses elementos. Ou seja, o mundo não é constituído apenas por heróis e vilões, ou melhor, esses papéis são cambiáveis, podendo até mesmo, aqueles que eram para ser considerados grandes heróis, cometer atos de grande vilania, e os próprios personagens estão conscientes dessa situação.

Basicamente é isso que ocorre em algumas instâncias. Diante da total desconsideração para com as bruxas, os cavaleiros se veem tendo total liberdade com a vida daquelas que eles apenas consideram como sendo seres, a princípio, malignos. Violência excessiva, roubo, estupro e qualquer ato hediondo são permitidos. Não que a função dessas pessoas seja a de torturar os inimigos, mas ante o poder total que lhes é concedido, acaba havendo a corrupção total também.

Os feitos dos cavaleiros na *primeira caçada* são vangloriados, afinal, conseguiram sim dizimar a presença das bruxas rapidamente. Ao mesmo tempo, quando a *Caçada de Bruxas* é colocada por outro ponto de vista, percebe-se que muitas atrocidades ocorreram, especialmente devido a não julgamento e uso inapropriado de investigação aprofundada: mendigos mortos por terem sido encontrados ao lado de um corpo de criança; mães e filhas queimadas na fogueira, apesar de jurarem que não seguiam os caminhos das trevas; mulheres encontradas

mortas e torturadas e que, apesar de testemunhos dizerem ser os soldados os culpados, nada ser feito a respeito; grupo de trabalhadores se reunindo após o expediente e sendo confundidos com um *coven* (reunião de bruxas); maridos espancando esposas, acusando-as de bruxaria. Não havia tempo para investigar e apenas uma regra era completamente válida: “Bruxaria deveria ser punida com a morte.” (Draccon, 2010, p. 326)

Tais acontecimentos, na caçada que começa durante a trilogia, também se fazem notar. Uma dessas ocorre quando Ariane Narin – uma das personagens principais - e sua mãe estão na floresta, voltando para casa, e dois soldados as encontram e consideram que há a possibilidade de que sejam bruxas e as cercam. Em vez de serem presas, ou até mesmo interrogadas, aqueles soldados deixam de lado o dever para simplesmente exercer o que eles consideram Poder.

- Tipo... o que vocês estão querendo? – o medo não podia ser disfarçado, como uma sombra naquela floresta cada vez mais escura em todos os sentidos.

- Olha que gracinha – disse Kassius. – Tão pequenininha e já em caminho tão perverso!

- Sou mais a mãe, hein? – o comentário canalha e desprezível vinha de Rufus.

- Qual foi a ordem? Levar as duas?

- Que mané levar, o quê?! Linguajar interessante, posto que muito melhor seria ouvir diálogos de soldados mais dignos de fardas. – Não ouviu o que eu disse? *Já temos* uma culpada. Com essas aí nós temos ordens pra fazer o que quisermos...

Anna olhou para Ariane apavorada. Toda uma história e *flashes* de momentos que ela não queria relembrar voltaram de súbito. Um piscar de olhos de cada um. Quem lhe dera, portanto, que tivessem piscado apenas uma vez.

[...]

Porque Anna, sim, já havia passado por muita coisa na vida e viu a pureza ser arrancada de si apenas por ouvir histórias de abuso de poder como aquele. Kassius, o mais próximo, em um único movimento tentou agarrar o corpo da senhora Narin, que caiu no chão gritando muito, chorando como uma criança diante de um perigo fatal, preocupada mais com a filha do que consigo própria. Ações como aquela foram a razão para que Anna Narin criasse Ariane de forma tão superprotetora. Da filha, ao menos, ela tentou não eliminar a pureza com a sujeira dos homens. E falhou. (Draccon, 2010, p. 309)

A situação da necessidade da existência dos Cavaleiros de Helsing na história é clara: há bruxas e elas estão ameaçando todo o Reino, logo é necessário um grupo que seja capaz de conter tal ameaça. Ao mesmo tempo, há um profundo temor por parte da própria população de cair vítima de um poder que se exerce de forma tão absoluta. Nem todos os que são selecionados por sua destreza para se tornar um desses cavaleiros têm a idoneidade necessária para se manter apenas no papel de mocinhos. Além disso, as próprias fadas já provaram que nem todas as pessoas conseguem superar desafios.

Assim, os caçadores de bruxas aparecem na história como essas figuras claramente ambíguas. Muitos dos meninos desejam ser como eles, heroicos, portar a armadura rubra que os caracteriza, poder matar os monstros que ameaçam suas vidas. Ao mesmo tempo, essa presença rubra assombra o sono de muitas pessoas que percebem neles a confirmação de que o mal está Arzallum e, infelizmente, não apenas nas figuras das bruxas.

Afinal, há a possibilidade da corrupção se apropriar desses que deveriam ser os defensores, tornando-os vilões contra uma população que se vê razoavelmente incapaz diante de um poder absoluto. A presença deles anuncia que há o estado de guerra. Tanto no Reino, quanto no coração dos homens.

### 2.3 BRUXAS NÃO SÃO TODAS IGUAIS

As bruxas são, de certa forma, o ponto de confluência entre os diversos contos de fadas que são utilizados para a construção do mundo de “Dragões de Éter”. Ao mesmo tempo, considerar que toda mulher que seja capaz de utilizar a magia ancestral ensinada pelas fadas caídas seria maligna é por demais parcial. Assim como no caso das pessoas testadas pelas fadas a mando do *Criador*, em que se pode ser bem sucedido ou não, o mesmo ocorre com as mulheres que seguem os ensinamentos de Bruja.

O fato de que tais ensinamentos, o de manipular a energia etérea, foram inicialmente transmitidos a fim de promover vinganças e desespero contra os homens, não significa que esses sejam usados apenas com tal finalidade. Há bruxas boas, aquelas que conseguiram virar as costas para a decepção da humanidade e resolveram usar tal poder para ajudar ao invés de destruir.

Na trilogia elas são bastante aprofundadas e se tornam, inclusive, elemento importante na luta contra o mundo sombrio. Ariane Narin, por exemplo, junto com a mãe, fazem parte de um *coven* de bruxas boas. Basicamente, elas utilizam o mesmo poder que as bruxas sombrias podem utilizar, porém apenas para ajudar outras pessoas, evitando com que as próprias almas não se corrompam. Porém, os soldados não são capazes de fazer tal distinção, o que fez com que durante a primeira caçada muitas bruxas boas também fossem mortas.

A principal diferença entre as magas brancas e as magas negras, como são referidas, é que as negras utilizavam “a magia negra e a energia negativa para seu próprio benefício”(Draccon, 2010, p. 327). O efeito de tal uso, porém, é imediato, “corpos físicos começaram a manifestar o reflexo da maculação de seus corpos espirituais, e, conseqüentemente, elas foram se tornando corcundas, cheias de deficiências, deformidades e outras aberrações do tipo.”(Draccon, 2010, p. 327)

Ou seja, a marca da corrupção do espírito é visto na carne que o veste. Assim, temos a explicação das deformidades das bruxas dos contos de fadas tradicionais, como por exemplo, a aparência envelhecida e carcomida da bruxa em “Branca de Neve”, ou a aparência sinistra em “A Pequena Sereia”.

Já as magas brancas, de acordo com a mãe de Ariane, são as bruxas que se redimiram.

existiram praticantes que, por forças do destino, acabaram se arrependendo do caminho escolhido e trocaram aquele sentimento de ódio por outros mais próximos da redenção. Essas pessoas perceberam que aquelas técnicas ensinadas anteriormente, que cobravam alto por suas eficiências, simplesmente não valiam a pena. (Draccon, 2010, 237)

O preço que antes era pago para a realização dos “trabalhos”, como são chamadas as magias destinadas a um objetivo específico, era alto demais para algumas pessoas; alto o suficiente para que os sentimentos negativos pudessem vir a ser modificados. Basicamente, a guerra entre Bem e Mal travada no coração daquelas praticantes, quando vencida pelas Trevas, deixavam marcas corporais que fizeram com que algumas não aceitassem tal desfecho.

Assim, o que se tem no tempo presente da trilogia, uma bruxa

nada mais é do que a conhecedora dessas técnicas de manipulação de energia e que as utiliza em rituais voltados para um objetivo específico. O que define, porém, se ela é 'do bem' ou é 'do mal' (...) é a forma como ela utiliza esse conhecimento, Se o faz de forma consciente, querendo o bem dos outros e apenas o bem dos outros, ela é uma maga branca. Se o faz por fins egoísticos, pensando apenas no próprio bem-estar ou na destruição dos outros, então será uma maga negra, e sofrerá as consequências por tal corrupção.(Draccon, 2010, 238)

Dessa forma, diante da história que se desdobra, percebemos potenciais distintos que vão se realizando e o próprio destino dos personagens pode colaborar para a escolha de um caminho negativo ou positivo. No caso de Ariane, por exemplo, quando ela e a mãe são paradas na estrada pelos soldados que ameaçam violentá-las, fica claro no discurso do narrador que caso eles conseguissem, naquele dia a menina se tornaria uma bruxa das trevas, pois teria toda a sua inocência corrompida.

Os poderes das bruxas das trevas aparentemente são maiores, não porque são mais poderosas, mas porque estão menos preocupadas com as consequências que seus atos podem gerar, assim como com o preço a ser pago por tais magias. A corrupção que recai sobre o próprio corpo dessas é reflexo da corrupção que elas espalham pelo mundo. "Os maiores rituais de magia negra (...) exigem grandes sacrifícios humanos".(Draccon, 2010, p. 272)

A partir do momento em que há a necessidade de preocupar-se com o não fazer mal e de se estar destituído de sentimentos egoístas, a limitação no uso do poder aumenta. Basicamente, a magia branca é tida como magia de cura, tanto para perigos naturais como para aqueles provocados pela magia negra.

Assim, temos nos contos de fada alguns feitiços de magia sombria que são quebrados com magia boa. Em "Branca de Neve" a quebra do feitiço que fez a princesa entrar em estado parecido com a morte, com um beijo do príncipe e esse seria uma magia do bem. Em "Dragões de Éter", também há esse momento de adormecimento dessa princesa, a qual cai sob um feitiço do *Conselho de Sangue* (reunião dos mais malignos magos) chamado boneca de vidro. Branca cai em sono profundo enquanto seu corpo é coberto, pouco a pouco, com uma película que parece vidro. Para despertá-la, o príncipe não apenas precisa beijá-la, pois antes necessita desenhar um símbolo mágico, fato que enfatiza a ideia da realização de um feitiço.

O símbolo utilizado por ele é o mesmo que havia sido feito pela própria Branca em uma situação anterior, para salvar o príncipe que havia sido transformado em sapo pela própria *Bruja*. A pele do rapaz havia sido recoberta por outra grossa e purulenta, ressecada, suas feições haviam sido mudadas e a própria mente estava se modificando aos poucos para aquela muito mais próxima a dos animais do que de um ser humano. Apesar dessas circunstâncias, o príncipe consegue salvar Branca, que havia sido aprisionada, e essa princesa o reconhece apesar das deformações por que o corpo dele havia passado. Para salvá-lo, ela faz um símbolo no braço dele e ali sopra, como que em um beijo, e consegue quebrar o encanto maligno.

Nesses dois exemplos, é possível perceber apenas alguns dos poderes que os usuários das trevas possuem. Além dessas transformações, também são capazes de prever trechos do futuro; transformar animais em grandes bestas controladas por esses, como no caso do lobo de “Chapeuzinho Vermelho”; e ainda criar hipnose sombria, fazendo com que os outros vejam exatamente o que eles desejam. Afinal, João e Maria não encontraram uma casa de doces de verdade na floresta, o que eles comiam eram pedaços de madeira e lama, os quais acreditam ser as mais deliciosas gostosuras graças ao feitiço de Babau.

#### 2.4 BABAU: A BRUXA DA CASA DE DOCES

A trilogia de “Dragões de Éter” toma alguns personagens conhecidos de contos de fadas para serem os protagonistas, trabalhando com alguns núcleos diferentes que se entrelaçam. Um dos principais núcleos é formado pela família Hanson: os irmãos João e Maria e seus pais.

Quando nos lembramos do conhecido conto de fadas que envolve esses dois, logo nos vem à mente a grande casa de doces e a velhinha que se revela uma bruxa e faz maldades com as crianças, enquanto espera que engordem para poder devorá-las. Pois bem, essa mulher nos é apresentada em Nova Ether como Babau: a bruxa da casa de doces.

Quando a trilogia começa, o bizarro acontecimento da casa de doces já é passado, tendo sucedido seis anos antes da linha da história principal. No caso, João e Maria já teriam também matado fervida no caldeirão a terrível bruxa que lhes

havia feito tanto mal. Assim, os irmãos seguem tendo uma vida razoavelmente tranquila, como estudantes dedicados e inteligentes, mas ainda lembrados pela população pelo evento macabro.

Dessa forma, como que ambientando o leitor com os personagens e o mundo que está tomando forma de acordo com o narrador, há a retomada rápida da história de João e Maria, assim como a descrição da terrível bruxa.

Porque aqui nos referimos a uma desprezível anciã que chegava ao ponto de fazer crianças comerem lascas de madeira como se fossem chocolate ou mastigarem pequenos estilhaços de vidro como se fossem uma porção de passas silvestres. Falo de uma velha decrépita, que suava gordura e banha feito um porco espetado, capaz de manejar a sombria condução de uma indução hipnótica de maneira tão competente – e proibida por lei –, que conseguia fazer uma criança inteligente e outra esperta ingerirem lama como geleia fresca de amoras, lamberem cera de velas coloridas como se fossem pirulitos e beberem com prazer água barrenta como suco de boas frutas (Draccon, 2010, p. 39)

Além da breve descrição física, que já demonstra um pouco da decadência causada pela utilização de energias negativas, também se passa a ter um pouco de noção dos poderes da anciã. João e Maria são descritos como esperto e inteligente, e apesar disso, caem no truque hipnótico que se desdobra diante deles: veem e saboreiam de uma casa de doces no meio da floresta como se fosse exatamente algo normal.

Nesse princípio de descrição, o foco está muito mais no poder dessa mulher, já que em relação a maculação corporal têm-se apenas o fato de estar decrépita, o que é um elemento de possibilidade bastante pessoal de imaginação e o fato de ser muito gorda, suando banha. Mais adiante, porém, essa descrição se aprofunda no trecho em que há a narração da ordem para esquentar o caldeirão dada “pela velha que babava sangue, fedia a ácido úrico e cuspiam a esmo uma saliva verde, composta de abraços de catarro, a cada treze passos”. (Draccon, 2010, p. 41)

A partir de então, percebe-se que a degradação causada ao corpo físico está muito mais aprofundada do que se poderia imaginar apenas com o adjetivo decrépita, há uma decomposição profunda, não apenas em aspectos de aparência, mas também nos órgãos internos, que provocam os sangramento e o catarro. Dessa

forma, estabelece-se uma ligação entre a manipulação das energias etéreas com o bem-estar físico do usuário dessas.

Além dessas descrições iniciais, também temos o aparecimento dessa bruxa mais vezes no decorrer da história, considerando-se que a tentativa de matá-la não foi bem-sucedida por parte das crianças, apesar de, por algum tempo, não saberem disso. Ela é a grande vilã do primeiro livro da trilogia, a bruxa que todos estão procurando e que é responsável pelas desgraças que se abateram sobre Andreeanne.

Assim, passo-a-passo, o leitor vai ficando mais consciente dos poderes sombrios dessa maga negra, de acordo com que eles vão sendo usados. Uma narrativa de uma visão do futuro a partir de um pote com água; o envio de mensagens, que aparecem do ar, diretamente para o Rei Primo; assim como a certeza de que é ela a responsável pelo feitiço que será realizado e que necessita de sacrifícios da vida de monarcas.

Além do poder mágico que ela demonstra, há ainda outros dois elementos que se revelam impressionantes: a capacidade de estratégia e a paciência. Em relação a esta, a bruxa esperou seis longos anos a fim de ter a possibilidade de se vingar de João e Maria, e se possível, também do resto da cidade. Referindo-se à estratégia, ela consegue fazer com que outros realizem o trabalho sujo para ela (sequestro, destruição), assim como se esconde, após o incidente da casa de doces, em um lugar no qual ninguém pensaria em procurá-la: a Catedral da Sagrada Criação.

A Catedral da Sagrada Criação é o templo onde se realizam as celebrações em louvor ao semideus *Criador* e seus sacerdotes possuem cada um uma *Pedra da Criação*, artefato mágico de grande poder que os permite “acessar a dádiva da transmutação, da mudança, da gênese e toda forma de criação possível, ao menos na mente e intenção do utilizador”. (Draccon, 2010, p. 185) Ou seja, ela se escondeu exatamente onde sabia que não seria encontrada pelos soldados, pois esses não pensariam que alguém que recusa os caminhos do *Criador* ficaria sob o centro de adoração a esse. Além disso, é descrito que todos os dias o templo é purificado de energias negativas, ou seja, os feitiços que Babau fazia eram limpos pelo próprio sacerdote, evitando que permanecem por um período maior do que um dia, ao mesmo tempo em que impedia de rastreá-los até a origem.

No final do primeiro livro da trilogia, porém, Babau acaba sendo descoberta, exatamente porque os mocinhos passam a ter ajuda de uma bruxa boa, Madame Viotti. Nessa hora, têm-se a nova descrição de Babau, que está ainda mais decadente do que durante a casa de doces, por causa das queimaduras por quase todo o corpo, das unhas nojentas, dos poucos fios de cabelos despenteados.

Quando há a descoberta, uma violenta batalha se trava entre os aliados da vilã e os aliados do Bem. Os soldados não têm coragem de lutar diretamente contra ela, por causa do “temor que despertava algo do tipo no coração de homens puros, e digo também dos impuros”. (Draccon, 2010, p. 404) O sacerdote do templo cai sob hipnose sombria e acaba sufocando-se com as próprias mãos, precisando ser salvo por Madame Viotti e João, o qual é atacado e quase morto.

Por fim, quem destrói a bruxa é a Rainha Terra, a fada feita mortal por amor a um humano, que se dispõe a sacrificar-se para destruir a maga negra. A aparição de tantas pessoas entre bruxas boas, príncipes, crianças e uma fada, além do fato de precisar ser exatamente essa última, um avatar do próprio *Criador*, a destruir Babau, mostra o poder e a importância dessa personagem.

Assim, percebemos ser a vontade dos personagens somada ao desejo do próprio semideus que permite a destruição do inimigo. Mais uma vez é a crença e a lembrança do *Criador* em suas criaturas que as faz permanecer na existência, assim como a fé das criaturas, representada no retorno da Rainha Terra de humana a fada – um avatar do semideus *Criador* – que permite a superação do Mal, nesse caso, a Bruxa Babau.

### 3. OFICINA: DO CONTO AO ROTEIRO

Durante a SEPEX, tive a oportunidade de oferecer uma oficina que colocava em prática os princípios que apliquei durante a confecção da adaptação do meu roteiro. O grupo que participou foi bastante interessante e diversificado. Havia estudantes de literatura, arquivologia, biologia, alguns interessados em ser escritores, uma pessoa que estava preparando um documentário, um editor e uma pessoa da área de artes.

A discussão inicial se deu a partir da importância da leitura e que tipos de livros são considerados literatura. Nesse momento, o editor se mostrou muito mais conservador do que o resto do grupo, inclusive do que o pessoal da literatura, o que se mostrou surpreendente. Pois as outras pessoas conseguiam identificar a possibilidade dos livros infanto-juvenis e juvenis, ou de outros tipos de literatura considerados “baixos”, possuindo importância em suas vidas tanto quanto os clássicos, especialmente porque havia sido através desse tipo de livros que haviam sido introduzidos ao mundo da leitura: começaram do mais simples e foram avançando até chegar em um patamar mais intrincado. Um dos integrantes disse ter começado lendo pequenos livretos de velho-oeste e que, até aquele momento, já havia concluído a leitura de “Guerra e Paz”.

Partindo do ponto em que todos já haviam exposto suas opiniões sobre livros, indaguei-os do porquê acharem importante a adaptação. Alguns expressaram a ideia de tradição cinematográfica, enquanto outros apenas falaram sobre ser mais uma possibilidade de criação. Estes, na verdade, se revelaram um pouco mais abertos à influência do roteirista sobre a obra.

Esses pontos iniciais foram colocados exatamente como uma espécie de provocação leve, os quais tinham por objetivo tanto me permitir conhecer um pouco sobre os participantes, quanto colocá-los em um nível inicial aproximado, indicando a partir de quais princípios a oficina se estabeleceria. Tal abordagem tem origem nos princípios do Construtivismo, a partir de Vygotsky, levando em consideração que todo aprendizado se dá ao construirmos conhecimento e para isso é necessário reconhecer que aqueles que vêm aprender já trazem uma bagagem cultural prévia,

a qual deve ser levada em consideração. Também há o princípio de que ao estabelecermos um patamar em comum, proporcionamos um caminho para a ativação dessas informações, proporcionando um contexto sobre o qual os aprendizes podem trabalhar.

Para continuarmos com as considerações iniciais, conversamos um pouco sobre elementos modificados em filmes que parte de livros. A princípio, o caminho proposto foi do filme adaptado para o livro “origem” e quais foram as impressões que tiveram ao receberem as informações nessa ordem. Os participantes se mostraram rápidos em responder que os detalhes em livros geralmente são maiores, mas que em bons filmes conseguiam identificar a maioria dos elementos, ou seja, os aspectos do filme eram recuperados durante a leitura.

Quando propus o caminho contrário, que comentassem sobre quando haviam lido primeiro e depois assistido à adaptação, apontaram decepções sobre essa, sendo que alguns inclusive revelaram profundo desgosto em relação à mudança em pequenos detalhes. Comentaram sobre os *blockbusters*, como a sequência “Harry Potter” e “Senhor dos Anéis”, sendo que deste reclamaram um pouco sobre a redução da importância dos humanos na história. Já daquele, falaram que as modificações se deram bastante na ausência de pequenos elementos que no livro aumentavam o aspecto mágico do mundo proposto.

Perguntei se não havia nenhuma adaptação de que houvessem gostado muito. Uma das participantes comentou sobre “Dom”, baseado em “Dom Casmurro” de Machado de Assis. Ela disse que conseguira perceber as mudanças, mas que era como se conseguissem ser completadas por outros elementos fílmicos. Outro exemplo surgiu do participante editor, o qual disse ter gostado de uma das adaptações de “Anna Karenina”, mas não se lembrava exatamente qual era a versão, apenas que era uma das mais antigas.

Na relação da adaptação sobre livros mais filosóficos versus livros mais narrativos, a maioria se colocou como achando mais simples a dos livros narrativos, especialmente pela dificuldade de encontrar imagens que possam transmitir ideias abstratas a um público maior, mais abrangente, sem cimentar demais um conceito. As pessoas da parte de literatura comentaram, inclusive, a dificuldade de fazer isso com palavras e disseram sobre o desafio de interpretação em determinados textos.

Nesse momento, trouxe uma reflexa sobre “Vidas Secas”, de Guimarães Rosa, ao se tentar adaptar o delírio pré-morte da cadela Baleia. As imagens da cachorrinha se lembrando da preá que caçava e das sensações que tinha seriam quase impossíveis de se reproduzir pelo ponto de vista do animal. Essa foi uma provocação para mostrar que até elementos narrativos podem ser difíceis de traduzir em imagens. O mais interessante, então, foi que tentaram propor soluções: uma subjetiva em preto e branco, ou câmera em ângulo baixo e com desfoque no que não era a preá, dentre outros.

Quando confrontados com textos mais narrativos, mas que em si mesmos carregavam um conceito filosófico enquanto tema central, os participantes ficaram mais pensativos. O desafio inicial era apresentar pensamentos que poderiam colaborar com a imagem para além da narratividade simples da história. Esse tópico foi trazido para fazer as pessoas se lembrarem de que para o cinema, o roteiro carrega traços para além das falas e que a possibilidade narrativa se apresenta por imagens e que todos os elementos que aparecem ou não na tela contribuem para o desenvolvimento da história. Citei, por exemplo, os contos de Clarice Lispector e a intensidade de elementos que seriam necessários para intensificar as angústias que seriam apresentadas durante a narrativa. Comentei sobre o conto “Tentação” em que uma menina ruiva se identifica com um cachorro de pelos avermelhados e como os elementos apresentados no roteiro seriam fundamentais para que essa história não se tornasse apenas a história de um cachorrinho passeando na rua e sendo olhado por uma garota.

A partir daí, começamos a discutir sobre as limitações produzidas pelo próprio meio de construção do audiovisual, como a apresentação de pensamentos e sensações. O primeiro elemento que apresentaram foi o pensamento em forma de fala, mas perguntei como apresentar esses elementos sem serem tão óbvios, afinal um filme com diversas falas-pensamento poderia ficar enfadonho. Comentamos então sobre o olhar e pequenos gestos cinematográficos que podem ser explorados, assim como elementos de cenário.

Depois o tópico foi a importância da adaptação em relação às obras inspiradas. Sobre como influenciar demais em uma obra faria com que ela pudesse deixar de ser uma adaptação e passasse a ser tão autoral que seria, ao menos justo

para com os leitores da obra escrita, que isso fosse anunciado. Os participantes apresentaram então suas decepções em relação a alguns filmes a que assistiram, dos quais já haviam lido os livros. Novamente, as pessoas da área de literatura se revelaram muito mais decepcionadas, mas no geral, em relação ao confronto entre leitor-espectador, os participantes acharam justo que fosse informado quando a obra se revelava como adaptação e quando ela se tornava inspirada.

Surgiu então uma nova discussão sobre até onde iria a adaptação e onde entrava a inspiração. Lembrei no momento de Doc Comparato e suas classificações para obras adaptadas. Não aprofundei o assunto das nomenclaturas com os participantes, mas recomendei como material de referência para futuras consultas, enfatizando o fato de que eram apenas sugestões e que não deveriam ficar presos por tais nomes. Eles próprios, então, começaram a tentar traçar limites entre inspiração e adaptação, e chegamos a um ponto em que podíamos determinar um limite para o que o grupo considerava adaptação: manutenção dos personagens principais, do teor narrativos central da história, dos fatos mais importantes, do cenário central e da suposta mensagem do texto. Nesse ponto, havíamos conseguido estabelecer uma plataforma em comum, sobre a qual poderíamos começar a criar novos conhecimentos.

Então, apontei que exatamente os elementos que citaram como fundamentos para adaptação eram os que os adaptadores tradicionais costumavam tentar manter, mas que é exatamente isso que causa alguns problemas de revolta entre os espectadores. Perguntei se eles sabiam por que e, através da apresentação de alguns elementos e de exemplos de adaptações, fomos construindo o seguinte raciocínio: aquilo de que alguém vai gostar muito em um livro não é o que outra pessoa gostará, podendo assim, durante a adaptação criar conflitos entre os espectadores e o filme por conta da ausência de elementos que acreditavam-se fundamentais e que não estão presentes tanto por escolha do adaptador, quanto por limitações producionais.

Começamos a conversar, então, sobre as limitações impostas a um roteirista de adaptação e que deveriam ser levados em consideração por qualquer um que se proponha a criar um roteiro a ser filmado. Expliquei que a maioria dos roteiros tem como objetivo final a produção da filmagem da obra, mas que não era impossível a

realização de um como obra em si, sem o a intenção da realização do filme depois, e quando esse é o caso, há uma liberdade bastante grande para o roteirista que não precisa se preocupar com as limitações que a preocupação com a filmagem produziria. Contudo, esses são casos raríssimos, normalmente mais voltados para a realização pessoal de roteirização e estudo. Já quando se pretende realmente a realização do filme a partir do que foi escrito, é necessária a conscientização sobre os meios de produção.

Assim, adentramos rapidamente os aspectos de diferença entre limites impostos por produtoras, pelos escritores da obra de origem e, por último, nos limites impostos pela própria limitação da tradução entre mídias. Nesse momentos, aprofundamos um pouco a limitação entre a escrita que possibilita a exploração verbal de sentimentos e pensamentos versus a imagética do audiovisual, em que esses elementos devem ser explorados de outra forma. Os próprios participantes citaram algumas formas de tentar contornar essa situação, como a utilização do próprio meio em que se desenrolaria a história para demonstrar emoções: o cenário mais sombrio; ou no caso de uma mente desequilibrada, trabalhar com cores ou elementos fora de lugar. Já na área de apresentação dos pensamentos, as opções foram mais difíceis de se fazer compatíveis com imagens. Lembrar-se de um passado sempre poderia ser mostrado com *flashbacks*, mas um filme lotado com cenas do passado poderia se tornar enfadonho. Pensamentos ainda mais complexos se tornaram bem mais desafiadores na representação: algumas vezes optaram por simplesmente excluí-los para dar agilidade ao filme e deixar que as ações futuras do personagem desse voz ao que no texto original havia sido escrito como pensamento.

A partir daí, começamos a trabalhar os personagens de uma história, partindo do princípio de que algumas características são mais fáceis e outras mais difíceis de se apresentar visualmente. Então, introduzimos a ideia de quem manda no roteiro, quando não há as interrupções externas, é o próprio roteirista, logo, é ele/ela que deve determinar quais são as alterações que devem ser feitas. Contudo, voltamos à ideia de que é necessário manter uma centralidade voltada para a história inicial, a fim de que seja realmente uma adaptação.

Com a ajuda de minicontos<sup>2</sup>, trabalhamos exatamente sobre personagens, seus pormenores, características e relação entre esses em uma história. Por fim, trabalhamos um pouco a necessidade ou não de se criar sobre um personagem a fim de que elementos que possam ser passados a partir de palavras possam ser expressos de outra forma, cinematograficamente. Então, começamos com as identificações básicas dos personagens em uma história. Como o foco foram os contos, centrou-se na limitação normal de personagens nesses, exatamente por sua natureza estrutural.

Como o grupo já estava bem ambientado em relação aos estudos básicos de elementos de um texto, não foi necessário passar muito tempo explorando as nomenclaturas: protagonista e antagonista, apenas foquei um pouco mais no porquê de chamar os "coadjuvantes" de colaboradores. Expliquei que sinto certa diminuição dos personagens secundários ao chamarem-nos de coadjuvantes, como se apenas estivessem ali para ter mais gente na história. Como a função de tais personagens é ajudar o protagonista a encontrar seu caminho e a ter *insights*, que eu preferia chamá-los de colaboradores. Essa nomenclatura, de cunho pessoal, ajudava-me a manter em mente sua função na história, assim como nos fazia lembrar de que, se ele não está ali para colaborar de alguma forma, seja para o bem ou para o mal, ele pode ser excluído ou deve ser modificado.

Algo que ficou bem forte enquanto comentário de discussão foi a ideia de um antagonista como uma força externa ao personagem e não necessariamente como um personagem concreto, mas mais como um elemento que apresenta uma força contrária à realização da trajetória do protagonista. Ele não está realmente enfrentando outra pessoa, está enfrentando forças que estão fora do limite humano, ou às vezes, que são a própria limitação do ser humano.

Esse foi um aspecto de discussão interessante, pois os participantes realmente se apropriaram dele, especialmente enquanto um elemento para a adaptação. Durante a conversa, voltamos ao ponto da diferença entre os textos narrativos mais filosóficos versus os mais narratológicos, e como, muitas vezes, em uma adaptação, a tradução desse antagonista sem corpo que é a própria situação,

---

<sup>2</sup> Os minicontos trabalhados são de autoria de Adriano Docconi <<http://www.contoscurtos.com/>>

se faz necessária por meio da construção de um personagem que represente essa força, se não realmente como o vilão, ao menos como alguém que aponte a dificuldade e acabe se tornando o anunciador da catástrofe.

Alguns exemplos foram apontados: alguns mais simples, como por exemplo em filmes-catástrofe, em que o próprio desastre se torna o inimigo e que há um cientista para explicar a situação; outro exemplo veio a partir de histórias em que uma pessoa precisa enfrentar a si mesmo, suas limitações, e uma das moças de literatura citou o exemplo de "Jekyll e Hyde", em que há a construção de outra personalidade para apresentar o antagonista.

Veio, então, de uma estudante de literatura, o exemplo de "Memórias Póstumas de Brás Cubas" em que as situações são os antagonistas. Ainda apareceu Poe em "O corvo" em que o medo causado pela loucura pode ser visto como o antagonista, que ao mesmo tempo é apresentado no corvo.

Partindo desse exemplo, perguntei se eles tinham algum exemplo em que o "monstro" não necessariamente aparecesse. Como se a presença do corvo não fosse revelada e se eles optariam ou não por colocá-lo na história. Ou seja, eu queria saber se, caso o corvo fosse apenas sugerido no conto original de Poe, se eles o apresentariam ou não visualmente e qual das duas situações achariam mais difícil de criar roteiristicamente.

Rapidamente todos falaram que a presença do corvo seria mais fácil de fazer para construir a história, mas ao mesmo tempo, trabalhar com a ausência desse seria mais interessante, do ponto de vista do suspense; levando, porém, a um esforço maior na construção da história, especialmente nas construções de imagens.

A partir de então trabalhamos um pouco sobre a intenção do roteirista para uma história. Objetivos diferentes são alcançados com recursos diferentes e, além das limitações diretas da produção, também é necessário pensar em limitações de criação para o público que se deseja atingir.

Desse ponto de vista, começamos a aprofundar as diferentes possibilidades de leitura de uma história por conta dessa intenção e a discussão se dirigiu ao ponto de se a intenção do novo criador tornaria o novo material uma adaptação ou não. No momento, o foco da discussão estava relacionado às intenções e aos personagens,

como um amálgama que poderia criar toda uma nova obra, ou apenas buscar reproduzir em outra mídia algo que havia sido feito em um livro/conto.

Para aprofundar a discussão, analisamos o conto "ESCRITOR". Esse conto narra a fixação de Daniel, um rapaz que aos 14 anos ganhou um prêmio em um concurso literário e passou a direcionar sua vida para a escrita, terminando como um pedinte de cliques em seu blog, para poder sobreviver.

Analisamos diversos dos personagens que aparecem na história e os rumos diferentes que essa poderia ter, dependendo do ponto de vista que fosse utilizado para contá-la, sempre como os personagens como referência.

A identificação dos personagens não foi difícil: protagonista-Daniel; antagonista- a obsessão com a escrita; colaboradores-pai, amigos da faculdade, passantes a quem pede para clicar em seu blog. Ao serem perguntados qual seria o ângulo mais interessante para se contar a história, houve uma pausa. Os oficinasistas conseguiam contar tranquilamente a história pelo ponto de vista de Daniel, o protagonista; mas ao serem provocados a procurarem outros pontos de vista, apareceram observações curiosas, como por exemplo, do ponto de vista do pai. Um mais interessante ainda apareceu quando falaram da mãe, um personagem que marca a história pela ausência.

Houve ainda uma terceira possibilidade sobre o rapaz ter ficado louco, ter sofrido um acidente com a bicicleta e até, não ter escrito conto algum para o concurso literário, como se fosse ele tendo um *flashforward* e desistindo do concurso. Assim, foi possível aprofundar as ideias do que, das opções apresentadas, eles considerariam realmente como uma adaptação e se a inferência e, até, interferência do roteirista estava ou não criando algo basicamente novo.

Depois, conversamos sobre as possibilidades de mudanças nos personagens, havendo junções, supressões e separações. Nesse ponto, achei interessante apontar que, muitas vezes, a realização de tais fenômenos é fundamental para a criação de um roteiro, mas que sempre poderá criar algum tipo de desavença com os fãs da obra mais antiga, já que para realizar tal procedimento é necessário se apropriar completamente dos personagens que, a princípio, outros também se apropriaram.

Falamos, então, sobre as diferentes funções que um personagem exerce numa história, não pelos arquétipos, mas por elementos que os próprios oficinistas poderiam identificar. Trouxeram o herói, o ajudante, o vilão, os que precisam ser protegidos, os enganadores/trapaceiros e aqueles que só estão na história para desviar a atenção do foco principal.

Relembrei-os de que os contos costumam ter poucos personagens por causa de sua extensão e, a partir desse princípio, perguntei quais tipos eles poderiam juntar em um só caso precisassem enxugar a história. Várias proposições foram feitas, nas quais eles mesmos montavam situações que poderiam reestruturar toda uma história.

Perguntei como eles lidariam com personagens que na verdade são uma alegoria do que está sendo apresentado no próprio conto, por exemplo: um personagem misterioso que dá dicas para aventureiros resolverem algum mistério; ou uma história que fala sobre guerra e apresenta um personagem colaborativo que pode ser a personificação da própria guerra ou da dicotomia guerra versus paz.

Os personagens alegóricos criaram um pouco de confusão no princípio, pois apresentar um personagem que carregue em si todo o contexto e "moral" de uma história é um pouco difícil, mas quando apresentei o "Sony", o robô do filme "Eu, robô", os pensamentos começaram a ficar mais claros. Uma das estudantes de literatura trouxe o exemplo de Hatcliff em "O morro do ventos uivantes" como a alegoria da loucura que o próprio espaço poderia apresentar, como vazio e desolação.

Depois de compreendido melhor o aspecto, perguntei como tais personagens normalmente são trabalhados em adaptações cinematográficas e a conclusão foi rápida, geralmente, são reduzidos a personagens mais simples, com pouca profundidade, exatamente pelas limitações de tempo e narrativa.

Depois perguntei quais haviam sido suas maiores decepções em relação a personagens em filmes que havia visto e lido. Retomei o que haviam citado anteriormente de "Harry Potter" e também de "Senhor dos Anéis", assim como sobre a versão mais recente de "Anna Karenina". Perguntei se não achavam que tais decepções poderiam advir não de mudanças reais no personagem em si, mas no

fato de que talvez aquele personagem ter sido juntado com mais dois ou três, se tornando assim, um aglomerado de atitudes e propus, como exercício pessoal, que revissem os filmes e relesem as histórias e tentassem perceber tal fenômeno.

Analisamos, então, o conto "FOCO", em que um rapaz ganha uma câmera com uma teleobjetiva e, ao passar a tirar as fotos da família, para de fazer parte das festas por ter que ficar longe para ganhar foco. Retomamos os aspectos que havíamos discutido antes. Havia algum personagem que poderia ser uma alegoria e como lidar com esse? Quais personagens eram redundantes e poderiam ser suprimidos? Quais poderiam ser amalgamados? Havia necessidade para separar algum?

Algo muito interessante nessas circunstâncias foi a necessidade de interpretar o conto a fim de que pudesse ser trabalhado e transformado em um possível roteiro. Uma das alegorias apontadas foi exatamente a do homem-câmera, aquele que passa a ser distanciado e distante do centro das atividades. Sendo assim, uma leitura de roteiro que surgiu para expressar tal situação, foi a de apresentar todo o filme através da lente da câmera, ou seja, com essa sendo evidente na construção das imagens.

Quando tal ideia foi apresentada primeiramente, todo o grupo gostou da possibilidade e começaram a se apropriar, dando ideias complementares, como por exemplo, tal situação passar a ocorrer no momento em que o rapaz olha pelo visor da câmera pela primeira vez, ao invés de em todo o curta. Que o final do roteiro poderia apresentar apenas a câmera e as imagens que o rapaz havia feito, enquanto o diálogo dele com alguém ao telefone perguntando das fotos se desenrolava em *off*.

Depois de vermos os personagens e suas interações, começamos a trabalhar a parte sobre características dos personagens: físicas, psicológicas e as visuais extras, ou seja, aquelas que são inclusas a fim de apresentar um elemento específico que não teria outra forma de aparecer em um filme.

Aproveitando o gancho da discussão anterior, vimos que ao amalgamar personagens, inevitavelmente, características físicas e psicológicas desses também serão unidas. Isso muitas vezes faz com que um personagem se torne mais denso para ser apresentado, exigindo mais cuidado com as atitudes desse e a forma com

que elas serão reveladas no roteiro, a fim de que as características escolhidas para ser evidenciadas possuam o peso adequado nas situações.

Tal ato é necessário ao lembrarmos que, na maioria das vezes, o psicológico dos personagens em filmes é revelado pelas atitudes que eles tomam muito mais do que por seus pensamentos. Assim, dar atenção aprofundada a como as ações estão sendo reveladas pode proporcionar também revelar o que o personagem está pensando e sentindo.

A partir daí, trabalhamos o conto "Onde está?", que relata experiências de personagens que reclamam sobre as falácias das previsões futurísticas e das descrições sobre um passado romantizado. Em tal conto, tem-se 4 personagens de épocas diferentes que fazem comentários sobre essas, sendo que o último apresenta suas percepções sobre o século XV.

"Estamos no século XXI. Onde estão os carros voadores que prometeram pra gente?" – escreveu ele, de um computador portátil que mede 11cmx6cm, para leitores no mundo inteiro e usando apenas o dedão.

"Vivemos no século XXII. Porque não temos viagens espaciais ainda?" – pensou, transmitindo seu pensamento instantaneamente através de um simbionte biônico no seu cérebro, para outras pessoas no mundo inteiro.

"Este é o século XXIII. Quanto tempo mais até podermos viajar no tempo?" – disse, através da boca do quinto clone presencial que controlava, a mais de 100.000.000 km de distância de onde estava o corpo em que nasceu.

"Eu estou no século XV. Cadê os cavaleiros, donzelas e batalhas que tinham me prometido?" – falou para o camponês, que parou de arar o campo e olhava com medo para o estranho, em vestimentas prateadas.

Tomando como referência as falas dos personagens, tentamos depreender as características psicológicas de cada um, assim como seu porte físico. Em relação a outras características, ficou a encargo mais de propostas para a área de arte, em relação a figurino e cenários.

O objetivo de tal atividade era exatamente procurar aprofundar ao máximo a compreensão da mente de um indivíduo a partir de poucas informações fornecidas explicitamente pelo conto. Partimos do princípio de uma leitura de mundo com os

olhos culturais do grupo que estava na sala, confiando nas multiplicidades que poderiam surgir a partir da variedade.

O que primeiro foi apontado foi a evidente insatisfação do ser humano, a qual, no decorrer do conto, perpassa os séculos, independente do nível de desenvolvimento tecnológico que se atinja. Outra característica foi a necessidade de expor essa insatisfação, já que cada parágrafo do conto é introduzido por uma fala.

Já em relação à característica física, cada um propôs algo muito diferente, já que o conto não apresenta limitação nenhuma em relação à aparência dos personagens. Algumas pessoas propuseram pessoas diferentes para cada uma das circunstâncias, uma outra propôs a mesma pessoa, mas com caracterização diferente, evidenciando a permanência da personalidade central: insatisfeita e reclamante. Um dos participantes propôs uma saída ainda mais radical, apenas um homem, com a mesma vestimenta imparcial em todas as circunstâncias, em uma sala branca, havendo apenas a mudança de outros personagens ao redor.

Ao ser apresentada tal ideia ao grupo, perguntei o que eles achavam. A discussão foi interessante, afinal, cada um já tinha seu próprio mundo construído. Houve diversidade de opiniões, mas ao serem confrontados com a possibilidade de produção do curta adaptado, foi unânime a ideia de que seria provavelmente menos custoso produzir a última versão. Assim, aproveitei para retomar um dos primeiros pontos da oficina, que o roteirista deve estar consciente de suas limitações, especialmente quando se propõe a realmente produzir o que está escrevendo.

Quando eu perguntei em relação à receptividade do público, o grupo já ficou mais dividido. Alguns defenderam que as pessoas que conhecessem o conto poderiam ficar decepcionadas por não haver um aprofundamento maior na diferenciação entre os personagens de séculos diferentes, exatamente por provavelmente terem imaginado algo diferente ao ler. Já outros participantes falaram que seria apenas uma questão de quem recebesse a história prestar atenção no que estava sendo exibido e que a diferenciação entre os personagens se daria na própria construção.

Então, aproveitando a discussão como ponto de partida, começamos a ver as intervenções criativas que o roteirista muitas vezes se dá a liberdade de fazer,

sempre com a consciência de que inevitavelmente haverá alguém para apontar falhas em qualquer coisa que se faça.

Sendo assim, as interferências criativas ao se passar um elemento de uma mídia para outra sempre serão necessárias, o difícil seria limitá-las ao que se acredita realmente necessário. Nesse momento foi apontado que a necessidade é algo extremamente subjetivo, o que concordei de imediato. Só comentei que, se ao terminar um roteiro, a pessoa notar que a história parece quase que completamente diferente, talvez valha a pena não pensar nela como propriamente uma adaptação e sim, como uma inspiração ou uma influência, já que se teria menos problema em relação aos direitos autorais, o que acabou provocando alguns risos.

Depois disso, perguntei qual seria a melhor forma de se criar em cima de uma história que não é sua, a fim de transformá-la em um roteiro, sem que outros receptores não achem suas mudanças como uma afronta ao original (lembrando que sempre haverá alguns puristas que farão isso).

Eles começaram falando que pequenas alterações não causam tantos problemas, desde que fique coerente com as personalidades dos personagens. Então, rebati que essas personalidades podem ser percebidas diferentemente de acordo com quem está lendo, além disso, muitas vezes as alterações não podem ser tão pequenas assim, especialmente quando se trata da adaptação de um conto, em que as informações recebidas são mais limitadas por questão de espaço.

Como esse era o ponto mais conturbado, não estava realmente esperando uma resposta conclusiva, por isso, pedi que apenas apontassem sugestões de como evitar um problema que poderia vir a se tornar uma grande bola de neve, caso não fosse bem trabalhado. Nesse momento, um rapaz retomou o princípio e disse "mas não sou eu que mando aqui?! Posso fazer qualquer coisa.", ao que concordei com ele e perguntei: "Mas e se você tivesse sido contratado para fazer a adaptação, por uma produtora. Como você resolveria esse 'pepino'?" Relembrei, nesse momento, ao grupo que as limitações variarão de acordo com a proposta de trabalho.

Ainda deixando-os pensativos, perguntei como eles lidariam com uma alteração no protagonista ou no antagonista; uma exigida, por exemplo, a fim de o roteiro ficar apropriado a determinada faixa etária ou a não se tornar agressivo a um

determinado público-alvo. Diante do silêncio pensativo do grupo, propus que uma forma de tornar essa jornada um pouco menos conturbada, é conhecendo toda a história, o mundo e os personagens melhor do que o próprio escritor poderia conhecer, é chegar a um ponto em que se comeria, respiraria e viveria aquela história. Lógico que ainda assim seria a partir de um ponto de vista, o que é inevitável, mas ao interiorizar aqueles elementos de tal forma, fica mais fácil imaginar o que o público aceitaria ou não.

Por fim, falei que eles deveriam criar um questionário com situações simples e outras extremamente bizarras e tentar responder como se fossem o personagem, por exemplo, o caso do personagem do século XXI de "Onde está?", qual teria sido sua brincadeira favorita de infância, ou o que ele faria caso um de seus clones tomasse consciência e decidisse que era um alquimista do século XVI.

A ideia é que deslocar o personagem para uma circunstância a que o autor do conto não o expôs e imaginar como ele resolveria o problema, faria com que seu conhecimento do mundo interior dele possa aumentar. Ou seja, para se poder adaptar um conto para roteiro, é necessário conhecer, conhecer e conhecer aquilo que se deseja, inevitavelmente, transformar.

Depois passamos para uma segunda parte da oficina, já que até então estávamos trabalhando sobre estruturas de personagens. Começamos a analisar estruturas de cenários e mundo e como esses elementos poderiam ser manipulados para atravessar de uma mídia para outra, no que chamei de transposição sinestésica. Nesse ponto, o objeto de estudo foi o próprio conto que roteizei, "Dias Estranhos".

A ideia principal que foi discutida, então, foi a possibilidade que há do cérebro recorrer a elementos que conhece para criar referências para as descrições ao se ler, enquanto, ao se ver uma imagem, a referência pode se tornar mais imediata, caso a seleção visual seja clara, ou mais demorada, criando um processo quase de adaptação sensorial, caso a seleção de imagens seja composta por fragmentos ou sequências visuais. Basicamente, seria a diferença entre mostrar uma montanha de lixo com pessoas sujas versus escolher uma seleção de planos detalhe de um lixão com planos de partes de pessoas. Qual seria a escolha poderia depender da

intenção do roteirista no momento de compôs a escrita do roteiro, escolhendo o impacto que gostaria de proporcionar.

A diferença entre o texto que se lê em um conto e o que se passa para o roteiro está exatamente nas imagens mentais que o primeiro proporciona em contraposição com as imagens visuais que o segundo propõe. Foi então que o grupo começou a conversar sobre a possibilidade de criar imagens visuais que apresentassem imagens olfativas, por exemplo, ou até mesmo palatares, ou seja, transposição sensorial, um processo de sinestesia.

Entramos, então, na pormenorização dos recursos do audiovisual, ou seja, em que se é limitado na criação por sons e imagens e que, ao mesmo tempo, ao se tentar adaptar de um texto escrito, que pode recorrer às descrições de cheiros e gostos e tato, para um texto com objetivo de criar esses elementos apenas com som e imagem, podemos perder um pouco da intensidade que o texto mais antigo apresenta.

A partir desse princípio, propus alguns recursos iniciais para se trabalhar, a partir do que eu já havia feito para minha própria adaptação: primeiramente, destacar no texto os elementos visuais e auditivos que ficavam claros.

Nesse momento, um dos participantes apontou que o que eu estava demonstrando era apenas a manutenção de uma adaptação "escrava" ao original, e não que possuísse liberdade para construir sobre o texto. Apontei, então, que eu estava apenas propondo uma ferramenta para aprofundar o conhecimento do roteirista em relação ao texto sobre o qual estaria trabalhando, agora, se ele utilizaria cada uma daquelas imagens ou não, ficaria apenas a critério do próprio roteirista.

Frisei também que a opção por ausentar um determinado elemento visual ou auditivo de destaque poderia causar estranhamento nos fãs da obra que estava sendo adaptada. Claro que causar ou não tal estranhamento ficaria a encargo de quem está criando o roteiro, em um ambiente utópico em que seja possível a total liberdade criativa; ao mesmo tempo em que seria necessário arcar com as consequências de tais escolhas.

Reforçando a ideia de que apenas estava fornecendo ferramentas para estudo do conto, continuamos a destacar imagens visuais e auditivas, as quais supostamente seriam mais simples de transpor para uma mídia audiovisual. Depois, adentramos no universo um pouco mais sombrio do olfato, paladar e tato.

Depois, apresentei ao grupo a adaptação que eu havia feito, reforçando as partes que optei por mostrar, por omitir e por modificar para criar intensidade visual. Comentei que há alguns elementos que são necessários estudos de outros casos para que se possa criar o seu próprio, como por exemplo, a transposição em imagens do ambiente da caverna que aparece no conto, a qual é bastante sombria e descrita como tendo cheiro de putrefação.

Ao ser necessário passar em imagens o cheiro de putrefação, foi preciso que eu pesquisasse em outros filmes imagens que passassem o asco da podridão, ao que recorri a alguns filmes de Idade Medieval, universos distópicos e até alguns documentários. Comentei que, atualmente, há todo um repertório mental nas pessoas que assistem a filmes que pode ser explorado e que se utilizar desses recursos é sempre interessante para os iniciantes, que aos poucos deve ir construindo uma linguagem mais própria, pessoal.

Como finalização, fizemos um estudo de caso de um roteiro feito sobre um conto de Machado de Assis chamado "Causa Secreta", o qual se passa no século XIX e que trata sobre um homem casado com tendências sádicas e um rapaz que se torna amigo do casal e vê a esposa do sadista ir definhando aos poucos e morrer. Já a adaptação foi feita se passando no tempo atual, tendo por base exatamente as mesmas três pessoas.

No conto, as causas da morte da mulher não ficam totalmente evidentes, assim como a possibilidade de um caso extraconjugal também não. Tais elementos ficam muito mais explícitos no roteiro adaptado. Depois de lidos o conto e o roteiro, perguntei como os participantes haviam se sentido em relação à adaptação vista, quais foram os pontos fortes e quais foram os pontos que acreditavam falhos.

A maioria gostou da ideia da transposição para o período atual, assim como da escolha do conto, que comentaram possuir um aspecto bem de seriado de investigação. Porém, um elemento amplamente criticado, o fato de no roteiro o

suspense e a dúvida sobre a morte da mulher não existirem, já que fica explícito que quem mata é o marido.

Pedi que propusessem soluções para a situação e vieram algumas ideias interessantes, como fazer um jogo entre os dois personagens masculinos, podendo ter sido qualquer um dos dois a matá-la; outro pensamento foi tentar realizar exatamente como estava no conto, usando de elipses e sugestões apenas; houve ainda um que foi mais longe e propôs que o final da história basicamente fosse alterado, em que a própria mulher fosse a sádica e o homem apenas tentasse acobertá-la.

Depois disso, nosso tempo acabou, mas propus que, caso eles se sentissem motivados, que tentasse fazer o exercício de criar as próprias adaptações desse conto de Machado de Assis, tanto para sentirem a dificuldade, quanto para poderem exercer a própria criatividade, dentro dos parâmetros que acreditassem que melhor se encaixava para a ambientação daquela história.

Através dos pontos discutidos na oficina pude aprofundar alguns elementos que estava estudando sobre adaptação, como o amálgama de personagens e a reação a uma maior liberdade do roteirista durante uma adaptação.

Alguns elementos ficaram bem claros, como por exemplo, a ainda presente resistência ante pequenas modificações realizadas a partir da obra de origem. Mas, ao mesmo tempo, foi possível notar que com a maior compreensão sobre limitações da própria mídia cinematográfica ou de produção, essas modificações se tornaram, senão mais aceitáveis, ao menos mais compreendidas.

Além disso, através da proposição de pequenas atividades em grupo, onde cada um teve a oportunidade de perceber a multiplicidade de leituras que se pode fazer a partir de uma mesma obra, os participantes perceberam o porquê de alguns elementos ficarem mais ou menos evidentes durante a criação de um roteiro, pois a possibilidade de leitura de um texto são tantas quanto os leitores desse.

Dessa forma, abre-se uma porta para o pensamento sobre um estilo um pouco mais criativo dentro da adaptação de uma texto para roteiro, ao mesmo tempo em que se busca respeitar àquelas características que se considera essenciais para a identificação da obra de origem na mais nova: do conto ao roteiro.

#### 4. ADAPTANDO DRACCON ENTRE PAECH, CAMPBELL E MCKEE

Fazer a adaptação do conto “Dias Estranhos”, de Raphael Draccon, foi um dos desafios mais interessantes que já enfrentei. O processo foi trabalhoso em todas as etapas, especialmente por haver o problemático dilema sobre a fidelidade. Eu gostaria, ao terminar de escrever o roteiro adaptado, de reconhecer a obra que tanto me atraiu a ponto de querer transportá-la para uma outra mídia, mas ao mesmo tempo, percebia que as limitações e opções fornecidas pelo cinema exigiriam que houvesse mudanças. Delimitar o tamanho dessas mudanças e o quanto eu interferiria criativamente para realizá-las foi o ponto central para a realização desse trabalho.

O segundo problema é o fato de que a mídia conto e a mídia filme são bastante diferentes, assim permitindo recursos diferentes na hora de qualquer criação. No momento em que um roteirista entra em contato com uma obra escrita, seja ela conto ou romance, para adaptar, já se sabe que haverá a necessidade de algumas alterações para haver a transposição de uma mídia para outra. É exatamente por isso que muitas vezes têm-se grandes conflitos em relação ao que se lê e ao que se assiste. Enquanto a roteirista adaptadora desse conto, eu encontrava-me como uma ponte entre esses dois mundos, precisando conhecer os dois meios bem o suficiente para saber as limitações e os recursos que cada um possui, ao mesmo tempo em que ao identificá-los, precisava saber como fazer a passagem de um ponto a outro.

Exatamente por causa desses conflitos, ao fazer a adaptação, necessitei pensar sobre a própria obra. Uma linha de estudos que vem se desenvolvendo cada vez mais e que lida com esse assunto é a intermedialidade. Um dos pensadores dessa área, Joachim Paech (2000), define intermedialidade como a possibilidade de identificação de formas mais antigas de mídia em formas mais novas. Assim um filme adaptado seria aquele em que é possível identificar a forma mais antiga, ou seja, o texto escrito, na forma mais nova, o filme. Dessa forma, a preocupação do roteirista passa a ser, primeiramente, com a criação de um roteiro que faça ver os elementos do primeiro no segundo.

Para Paech, a única forma de haver um processo intermediário total na adaptação de um filme seria se as páginas fossem filmadas enquanto lidas. Contudo, ao mesmo tempo, ele coloca o filme adaptado como sendo algo entre os níveis simbólico e material, o que possibilitaria sim a leitura intermediária desse, mesmo quando não for a filmagem das páginas. Ou seja, quando se fala de uma adaptação filmica, apresenta-se uma intermedialidade simbólica, o que explica, de certa forma, a dificuldade das adaptações agradarem completamente o público da obra mais antiga: o texto escrito.

A dificuldade de encontrar símbolos e imagens que correspondam ao que cada pessoa imaginou durante a leitura é extremamente complexa (se não impossível), especialmente, por cada leitor inferir aspectos de seu próprio universo cultural durante a leitura. E, mesmo que esse fato não ocorresse, ainda assim seria difícil conseguir colocar em tela todas as circunstâncias que aparecem em um livro e as sensações que essas nos despertam pela diferença de recursos que as diferentes mídias proporcionam. Um exemplo fácil de perceber nesses casos é o do pensamento: enquanto o livro pode descrever parágrafos do que o personagem está pensando e assim aprofundar o que ele está sentindo, um filme que utilizasse de voz, *on* ou *off*, para revelar os mesmos poderia se tornar enfadonho e ter seu ritmo diminuído.

Assim, o foco da transposição intermediária de um texto escrito, seja um conto ou livro, para um roteiro e posteriormente para a tela, se daria na capacidade de ativar no segundo elementos do primeiro, como na apresentação mais aproximada dos personagens e na manutenção da linha narrativa. Ao mesmo tempo, com o reconhecimento da impossibilidade total de transposição, exatamente por trabalhar com um universo simbólico, a pessoa responsável por resgatar e transpor esses elementos, inicialmente o roteirista, poderia ter maior liberdade para realizar interferências criativas, desde que o texto mais antigo permanecesse bem reconhecível no segundo.

Para haver essa possibilidade de realização, o roteirista precisa analisar tanto o meio anterior quanto o mais novo, ou seja, conhecer a fundo o texto que está adaptando e o meio para o qual esse será adaptado. Assim, é necessário que haja um estudo aprofundado do universo em que o primeiro se enquadra, as possibilidades narrativas, bem como o conhecimento dos personagens e da história

que se adapta. Ao mesmo tempo, também é necessário reconhecer as limitações impostas pelo meio fílmico como sistema audiovisual, o que causa dificuldades na transposição de sentidos: olfato, paladar e tato, assim como nos recursos possíveis para a demonstração de pensamentos e emoções.

A partir desse pensamento, a adaptação do conto “Dias Estranhos”, de Raphael Dracon, se deu como uma busca para encontrar no conto elementos que poderiam ser reconhecíveis em filme e assim transportados para o roteiro. Ao mesmo tempo, esse raciocínio permitiu uma liberdade de interferência criativa, através da ideia de que o universo imaginado por cada pessoa que leu o conto já criaria uma obra diferente em muitos sentidos.

A linha narrativa que a história segue no conto é bastante clara e clássica, sendo cronologicamente linear e, basicamente, dividida em quatro momentos: o primeiro é do instante em que Nazareth, a protagonista, está na floresta até entrar na caverna; o segundo é a parte em que conversa com a bruxa até o primeiro passo da iniciação com Mãe Goethe. O terceiro é a parte que conta a transformação e as ações de Nazareth durante sua caminhada rumo à solidificação enquanto bruxa e as primeiras consequências dessas, como a caça às bruxas; e o último momento se faz quando Nazareth, então Babau, monta sua casa na floresta e convoca as crianças que serão sua refeição.

O primeiro momento é composto por uma narrativa bastante calma, que apresenta como função introduzir características iniciais da personagem e o mundo que a cerca de forma rápida e direta. Uma menina, desesperada, que corre por uma floresta. Em meio a seu desamparo, adentra uma caverna que se revela o covil de uma bruxa maligna.

O segundo é formado em sua maior parte pelo diálogo entre Nazareth e Mãe Goethe dentro da caverna. Como o diálogo é elemento costumeiro em filmes atuais, não era tão difícil visualizar essa parte, apesar de ser possível perceber, logo de início, que algumas pequenas mudanças nas falas poderiam ser necessárias.

O terceiro e quarto momentos, porém, se apresentaram como um desafio maior, especialmente no terceiro, em que as ações de Nazareth são expostas de forma acelerada, com pequenas frases que simplesmente citam o que a menina em transformação fazia.

“Ela aprendeu como enforçar recém-nascidos, e como arrancar olhos de crianças sem que elas gritassem. Muito. Aprendeu como azedar o leite de grávidas, e fazer um cão babando espuma atacar a não que o alimentava. Descobriu como usar o ego de um homem para enlouquecê-lo, e como usar a vaidade para fazer uma mulher vender a alma.”

O que se tem, então, são elementos agrupados sobre os conhecimentos adquiridos e atos realizados pela aprendiz de bruxa, mas não uma descrição pormenorizada desses acontecimentos. Não há, por exemplo, o passo a passo dos rituais e das consequências dos atos de Nazareth. Não sabemos como ela faz as maldades, sabemos apenas quais as maldades que ela faz, o que para um conto é perfeito, afinal, apresenta as monstruosidades de forma rápida e progressiva, ao mesmo tempo em que não se alonga por demais. Mas para um roteiro, em que é necessário pensar na forma em que essas seriam apresentadas audiovisualmente, fica mais complicado apenas colocar um elemento ao lado do outro, especialmente quando se propõe contar uma história na forma clássica.

O quarto desafio foi apresentar os fatos do final do conto de forma que houvesse uma fluidez na passagem da bruxa itinerante para a bruxa estabilizada, que passa a atrair crianças para sua casa e, não apenas isso, identificar essa vilã dentro do cenário em que ela é circunscrita: a bruxa da casa de doces do conto “João e Maria”.

Depois de identificar os aspectos estruturais básicos do conto, foi necessário estabelecer as linhas sobre as quais contaria essa história. Eu sabia que queria apresentá-la de forma mais clássica, assim como é apresentada no conto, mas ao mesmo tempo percebia que precisaria de esforço para encaixar o universo fantástico da magia no que eu gostaria que fosse a ideia de roteiro que eu imaginava.

Como princípio, foi necessário estabelecer o caminho que o conto tomaria dentro da narrativa audiovisual. Para tanto, tomei como referência Robert McKee (2006), com seu livro “Story”, e me utilizei de alguns elementos, que ele cita como referentes à construção de um roteiro, como ponto de partida para a adaptação. O que se tornou elemento central foi a ideia de que “uma narração está formada por uma série de atos que se desenrolam até alcançar um clímax do último ato, ou um clímax narrativo que leva a uma mudança completa e irreversível.” (McKee, 2006,) Seria, então, necessário buscar um caminho em que essa mudança ficasse explícita.

Minha primeira decisão foi transformar a história de Nazareth em uma jornada. Apoiei-me, então, nos fundamentos da jornada do herói de Campbell (1997) para poder selecionar elementos e decidir a ordem dos acontecimentos de forma a criar maior impacto diante das escolhas que a personagem fizesse. A partir desse momento, comecei a visualizar o desenvolvimento da história segundo princípios de limiares e desafios que Nazareth tivesse que ultrapassar e enfrentar, a fim de conseguir finalizar sua aventura. Havia uma diferença fundamental, porém, entre a jornada do herói e a dessa vilã: enquanto na tradicional jornada do herói, esse enfrenta suas próprias fraquezas pessoais a fim de alcançar a transcendência; na história de Nazareth, a menina enfrenta seus elementos de humanidade com o objetivo de encontrar a imanência, a vida eterna na Terra, ou seja, uma interrupção no fluxo natural de vida e morte.

Assim, se partirmos do princípio de que

“a queda e a ascensão (...) constituem a totalidade da revelação que é a vida, e que o indivíduo deve conhecer e amar se deseja ser purgado (...) do contágio do pecado (desobediência à vontade divina) e da morte (identificação com a forma mortal)”

é o que por fim constitui o herói, algum elemento deveria ser invertido. O desejo pela purgação da morte era claro pelo conto, a busca que é feita é pela possibilidade de possuir a vida eterna, logo, o valor a ser invertido seria a não purgação do pecado, que levaria por si só até a impossibilidade da conquista do desejo inicial.

Partindo dessa ideia, centralizei a seleção do que seria apresentado de forma a dar foco a essa renúncia à própria humanidade através da perversidade dos atos cometidos. Esse caminho, de acordo com minhas referências, funcionaria adequadamente, especialmente, ao se tratar da trajetória de vida que nos é revelada no conto sobre a menina que vira bruxa. Muitos pontos, porém, de que eu precisava para explorar mais profundamente a transformação da psique da personagem não estavam no conto. Afinal, o que nos é apresentado na história é apenas um breve relato do passado imediato da menina e da experiência dela ao presenciar a mãe ser violentada na floresta e depois passar por fome e sede até encontrar a caverna de Mãe Goethe.

Assim, para que a garota enfrentasse os próprios elementos de sua humanidade, seria preciso, primeiro, delimitar quais seriam as circunstâncias que estabeleceram os princípios de humanidade na personagem. A partir de então, o aspecto central do trabalho foi o de pesquisar elementos que pudessem fazer crescer essa imagem pessoal sobre Nazareth, considerando exatamente as descrições oferecidas no texto. Afinal, quem era aquela garota? O que ela fazia na floresta com a mãe? Quais eram as origens dela? Quais as possibilidades que o contexto cultural que ela revela lhe forneceria? Quais são os principais aspectos psicológicos que ela demonstra ao conversar com a bruxa?

Assim, comecei a aprofundar o conhecimento sobre a protagonista e também sobre o mundo que se descortinava. Uma das vantagens de utilizar exatamente esse conto é o fato de que pertence a um universo ainda maior chamado “Dragões de Éter”, uma trilogia do mesmo autor. Assim, eu tinha não apenas as referências da própria história para buscar, como tinha muitas outras em que podia me aprofundar e refletir sobre o papel daquela protagonista em relação ao seu lugar no mundo.

Ao mesmo tempo em que relia os livros da trilogia de “Dragões de Éter”, anotando os elementos que faziam referência diretamente à Babau, também comecei a me aprofundar mais nos elementos próprios ao conto, especialmente ao que se referia ao campo semântico dos cinco sentidos corporais: visão, audição, tato, paladar e olfato. Levando em consideração que o audiovisual tem seu desenvolvimento através dos dois primeiros, esses foram pelos quais comecei, marcando-os no texto com uma cor específica.

A seleção desses elementos não pressupunha obrigação de utilização durante o roteiro. O objetivo inicial era estabelecer um estudo aprofundado das referências sensoriais apontadas no texto, ao mesmo tempo em que fazia anotações de possibilidades de como apresentá-las cinematograficamente. Alguns apontamentos iniciais eram claros como sendo marcas de descrição de personagem, como por exemplo a idade da protagonista no início da história “Não devia ter mais do que doze anos. Ou treze” e o fato de que se encontrava seminua caminhando pela floresta.

A idade da personagem se fazia fundamental por dois motivos, o primeiro mais voltado para um aspecto de identificação social, a partir do princípio da

passagem da puberdade para a adolescência, o começar do amadurecer, em que se pode começar a se responsabilizar pelas próprias escolhas. A segunda está mais ligada ao próprio universo das bruxas da trilogia: treze anos é a idade com que a maioria delas faz sua iniciação; lógico que essa não é uma obrigatoriedade, mas é bastante apropriado. Sendo assim, essa foi uma situação que escolhi como sendo mantida e que poderia render frutos interessantes em relação a símbolos posteriores.

Já o aspecto visual da personagem, como estando seminua encaixava com o passado que a protagonista revelaria e que é o motivo central para que a menina tenha chegado até a caverna: perder-se na floresta após testemunhar a violência sofrida pela mãe. Tanto o fato de ter fugido de um agressor quanto estar caminhando por muito tempo na floresta colaboraria para um estado degradado das vestimentas. Contudo, em vez de colocá-la seminua, optei pelo vestido rasgado em diversas partes, a fim de poder utilizá-lo como ênfase posterior para a sujeira que se encontra na caverna da bruxa.

A descrição da caverna da bruxa se mostrou bastante complicada em diversos aspectos. Essa visualmente é descrita como uma bocarra de crocodilo, além de ser uma simbiose, um convite. Tal ideia ultrapassa o simples formato que apresenta, pois ainda passa a possibilidade de ser um elemento, em si mesmo, fantástico, enfeitado. A sensação transmitida, e depois confirmada no final do texto, é que o próprio ambiente é parte do que atrai a pessoa de alguma forma mágica, o que, para ser apresentado no roteiro, precisaria ser pensado e repensado.

Durante esses primeiros estágios, em que compunha o início do roteiro percebendo os elementos do monomito, um dos aspectos mais interessantes que notei foi que diversos elementos se sobrepõem, ou seja, não há a necessidade de se ter um item para cada um dos propostos, o mesmo pode ocupar diversos lugares. Assim, quando se trata do chamado para a aventura, o arauto – aquele que faz esse chamado – bem como o auxílio sobrenatural são incorporados pelo mesmo personagem: a bruxa Mãe Goethe. É ela que chama Nazareth para a jornada, assim como fornece o conhecimento e os elementos místicos para que essa ocorra.

No conto, quando entra na caverna, a menina se encontra imediatamente com Mãe Goethe sentada no meio do círculo de treze crânios com sete velas vermelhas sobre elas, sendo que algumas já estavam derretidas e que parecia

sangue. Esses elementos me pareciam bastante significativos, especialmente em se tratando de crânios, que se relacionam à morte. Além disso, o próprio círculo funciona como um aspecto intenso na história, já que a bruxa mais velha espera que a menina o ultrapasse para poder atacá-la. Além disso, dentro da estrutura de Campbell, ele funcionaria como um limiar que a própria Nazareth escolheria ultrapassar.

Além disso, a utilização das velas e o ambiente bruxuleante funcionam como uma caracterização do estado mental de Nazareth. No conto, quando comenta-se sobre a iluminação da caverna, lê-se

“As poucas [velas] que sobraram iluminavam o soturno ambiente bem menos do que o coração do homem de bem gostaria, mas o do ruim pouco se importava. / A menina não sabia dizer se a iluminação a incomodava. Ou não.”

Sendo assim, o coração de Nazareth já se encontrava em um estado de dúvida entre o Bem e o Mal, o que é revelado pela luminosidade. No roteiro, Nazareth vê-se incapaz de fixar os olhos na parte luminosa e desvia o olhar para o redor.

Identifica-se nessa parte uma metáfora, a qual poderia ser explorada de diversas formas, por isso fiz os seguintes apontamentos em relação a essa “metáfora: incluí-la ou retirá-la? Transformá-la em que, algo para além das sombras, talvez formas sinistras surgindo das sombras do bruxuleio. Corpos retorcidos? Montagem desconfortável?”

Descartei a parte específica à montagem porque estava focando no roteiro, mas mantive a ideia do bruxuleio e, em vez de formas sinistras, optei pelo próprio jogo de luz e sombra revelar também os aspectos grotescos da caverna: os montes marrons tomados por vermes ao fundo, os ossos acumulados atrás da bruxa, os próprios crânios sangrentos. Ademais apresenta um aspecto discreto, mas que colabora para o ambiente místico, pois mesmo sem vento as chamas balançam.

O princípio do texto foca bastante nas descrições visuais e pouco nas sonoras. Basicamente, o único aspecto desse tipo é quando faz referência ao fato de Nazareth arfar a princípio e depois passar a respirar mais fundo e ao bater do coração. Assim, a respiração de Nazareth é o primeiro som descrito no roteiro, mesmo ela estando em uma floresta, não há outros ruídos. Depois ainda há os

passos dela e por fim o grito de um pássaro que assusta a menina, elemento esse que acrescentei. O silêncio na floresta, seguido pelo arfar da respiração e dos passos, procura colaborar para a criação do estado interior da personagem, como solidão e também desespero.

Outro aspecto descrito sobre a menina no conto, nesse princípio, é de que ela está com sede. Além dos lábios ressecados e da tosse pigarreada, pensei em outro elemento sonoro que funcionaria tanto para reforçar essa ideia, quanto para resolver um problema anterior: a caverna funcionando como elemento enfeitiçado que atrai as presas.

No roteiro, o barulho da água é o que faz com que Nazareth tome, inicialmente, a direção da caverna. Conforme a menina se aproxima mais da caverna, o barulho de água vai se tornando uma canção murmurada pela bruxa: assim, procurei estabelecer tanto a ideia da isca, a água, quanto o feitiço na voz sussurrada de Mãe Goethe. A ideia da caverna como um elemento por si só devorador é reforçada pelos “dentes” formados por estalagmites e estalactites que protegem a entrada e a presença de um corvo grasnando, reforça o presságio sombrio sobre o futuro da menina.

Um fato que optei por ocultar a princípio foi que Nazareth estaria fugindo exatamente de um homem. Como no decorrer do conto ela mesma revela por sua fala essa situação, não considerei adequado apresentá-lo no princípio, assim evitando a repetição desnecessária de uma informação durante o roteiro. Além disso, a ideia de que a menina fugia de algo e que o espectador não fica sabendo imediatamente do quê faz com que o mistério aumente, pois pode ser tanto de um animal, quanto de uma pessoa, quanto de uma situação. Nesse caso, era basicamente dos três.

Algo que se demonstrou bastante complicado nesse início foi um elemento que é revelado no conto e que necessitou um pouco de pesquisa para referência. Quando a menina entra na caverna, é descrito que ela sente cheiro de putrefação. O desafio foi como dar foco à podridão do ambiente sem sair por demais tanto do ambiente proposto, quanto desviar do andamento da história. Para isso, foi necessária alguma interferência criativa, partindo de elementos da tradição fílmica e

que poderiam ser utilizados, afinal, o cheiro no conto é descrito apenas como sendo sentido, mas não descreve o que está apodrecendo.

Assim, enquanto no conto, tão logo Nazareth entra na caverna, ela já encontra Mãe Goethe sentada no meio do círculo de crânios; no roteiro, a menina ainda passa por uma espécie de antessala preparatória, onde suja a mão nas paredes e acaba limpando no próprio vestido rasgado – a automaculação já começa ali. Além disso, ela tropeça em um osso, assusta-se, vê o primeiro monte de substância purulenta: são avisos de que o terreno em que está penetrando é maldito, mas quando pensa em retornar, já não mais consegue ver a saída da caverna, é tarde demais. A única luz que ela vê, então, é a que leva à parte em que está a bruxa.

A ideia de cheiro de putrefação não se resume à antessala da caverna, mas também está presente no ambiente em que Mãe Goethe realiza seu ritual, sendo evidenciado pelos montes com vermes e os ossos espalhados. A própria aparência da bruxa colabora para essa impressão: a roupa suja e embolorada, os cabelos esponjosos, os dentes podres e as enfermidades nos olhos. A podridão da caverna se assemelha ao estado em que a própria velha se encontra.

A partir de então, há o segundo momento da história, em que se tem o diálogo entre Mãe Goethe e Nazareth. Esse trecho do conto apresenta um discurso bastante marcado, diferenciando tanto Nazareth quanto Mãe Goethe pelas palavras e pelas estruturas utilizadas. Esse recurso foi quase totalmente aproveitado, especialmente com palavras como “vosmecê” e “fugidia” para a bruxa e um discurso mais direto para a menina, procurando fazer com que a marca da diferença de idade e cultura ficasse claro.

Algumas falas, porém, a fim de enfatizar ações ou de demonstrar pensamentos que foram descritos no conto, foram levemente modificadas. Quando Mãe Goethe pergunta a Nazareth o que ela gosta de comer e sugere à menina “carne de bichos”, no conto esses elementos estão seguidos, no roteiro, aparecem separados, a fim de enfatizar tanto a proposta da bruxa, quanto a resposta posterior de Nazareth: “Doces [sussurra] Eu gosto de doces.” A ênfase para a resposta da menina foi com a intenção de, desde o princípio, reforçar a ideia dos doces que são a marca da bruxa de “João e Maria”, o futuro de Nazareth.

Outra leve modificação ocorreu quando a bruxa pede que a menina dê mais um passo para finalmente entrar no círculo e poder ser devorada. No conto a menina responde com um “Eu não posso”, enquanto no roteiro, ela apenas balança a cabeça negativamente e, depois, quando a bruxa pergunta o porquê, Nazareth responde de forma acelerada “Porque você vai me atacar, me arrancar a pele, me devorar os ossos.” A modificação desses elementos focam o medo que a menina está sentindo diante do reconhecimento do perigo da situação. A utilização de falas completas é importante em um conto, mas em um roteiro, que está pensando na matéria fílmica, a evidenciação das emoções por atos funciona perfeitamente.

Com o decorrer do diálogo, têm-se uma modificação em Nazareth. Conforme ela vai sendo convencida por Mãe Goethe de que as bruxas não são más, pois com a morte acabam o sofrimento que os outros sentem, a própria forma da menina falar vai se modificando. No conto, isso é feito com algumas frases maiores, já que a forma escrita permite que, mesmo nas falas, as pessoas se comuniquem de maneira mais completa. No roteiro, a ênfase dada às compreensões e decisões feitas pela menina é evidenciada através do tom de voz, da postura e do posicionamento de corpo, enquanto as falas são mantidas com uma estrutura mais direta e simples.

O maior desafio durante essa parte foi colocar em forma de ação os comentários feitos através da narração no conto. Apresentar os níveis de ansiedade da bruxa, a qual fica sentada a maior parte do texto foi interessante, pois é apresentado com propostas de movimentos de corpo avançando em direção à menina e recuando lentamente. Outro momento é quando no conto é descrito que Nazareth tenta encontrar uma resposta para dar à bruxa quando essa diz que a morte era a melhor forma de acabar com o sofrimento da mãe da garota. No roteiro, os aspectos de pensativa tiveram que ser mais descritos, para que ela não apenas parecesse como pensando, mas realmente se esforçando por uma resposta.

Quando Nazareth finalmente entra no círculo, a bruxa se prepara para devorá-la, aproximando-se da garota. A bruxa pergunta à menina se ela vai escolher a *vida eterna* e se prepara para devorar a menina tão logo ouvisse a resposta que esperava: sim. Essa preparação é descrita no conto assim “A bruxa estava pronta para ouvir a menina *confirmar*. E então ela iria atacá-la. E lhe arrancar a pele. E lhe devorar seus ossos.” A forma de evidenciar essa prontidão, no roteiro, foi incluir a

presença de uma faca ritual, elemento surgido durante as pesquisas, ao final do livro "Caçadores de Bruxas", mas que não havia aparecido durante o conto.

Nesse momento, a passagem pelo primeiro limiar fica bem clara no conto. Há concretamente um círculo que separa o mundo natural do mundo mágico, dentro do qual Mãe Goethe se encontra. Mais uma vez, os papéis se sobrepõem na bruxa mais velha, já que essa também faz o papel de guarda do limiar, ela que estava preparada para devorar a menina quando essa entrasse no círculo, passa a introduzi-la no mundo das trevas, quando percebe em Nazareth aquilo que seria fundamental para a formação de uma bruxa: o desejo de morte, a desobediência pela vida.

Por fim, houve a necessidade de determinar como apresentar a ideia do ventre da baleia. Segundo Campbell,

A idéia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia. O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu. (Campbell, 1997, p. 53)

Ou seja, era preciso encontrar um elemento simbólico que carregasse essa ideia de morte, ao mesmo tempo em que apresentasse o mundo desconhecido. Minha opção, diferentemente do conto, foi por fazer Nazareth adormecer e entrar em um estado de transe que a transporta para o mundo da infância, mas que simultaneamente apresentasse o conhecido como algo suspeito e estranho. Ao mesmo tempo, isso também funciona como o pontapé inicial para o caminho de descobertas que ela precisa fazer para reforçar o "eu" sobre as vontades do criador do mundo.

Começa, assim, o que Campbell chama de "Iniciação", tendo como primeiro aspecto o caminho de provas. "Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas." (Campbell, 1997, p. 60) Assim, também a vilã começa por seu caminho, colocando em prática o que ouviu de sua mentora, bem como aprendendo o que seria esperado dela nesse novo papel que viria a ocupar, o de bruxa.

Dessa forma, para "o ventre da baleia" me apropriei da imagem do adormecer, do transe, das trevas que começavam a envolver a menina e a transportaram para um outro mundo, mágico, fazendo-a se perceber aos sete anos de idade. "O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido,

dando a impressão de que morreu.” (Campbell, 1997, p. 53) A transição para uma ilusão do passado, assim como os aspectos oníricos dessa, foram objetivadas para apresentar essa impressão de morte.

A partir daí, o conto entra na terceira parte e começa a narrar as ações de Nazareth enquanto vai se tornando cada vez mais uma bruxa de vida eterna. Há uma sucessão de situações envolvendo maldades, encontros e fugas, que passam a marcar a vida em transformação da adolescente em mulher. Essa foi a parte que exigiu mais trabalho para transformar em um roteiro, pois nesse eu procurava ressaltar a mudança que ia ocorrendo na personagem a partir de sua decisão inicial e das escolhas que se foram dando posteriormente. Afinal, essa mudança deveria ser irrevogável - valor de boa para má - e sendo enfatizada por um momento de clímax, como proposto por McKee (2006).

O “caminho de desafios” começa, então, exatamente a partir desse ventre. O renascimento para um mundo místico e que, no caso de Nazareth, lhe permitiria aprofundar o lado sombrio dela mesma, como reflexo da humanidade. Assim, utilizei das maldades que foram citadas no conto, a fim de criar os desafios pelos quais Nazareth teria que passar para se tornar uma verdadeira bruxa de vida eterna.

Precisei, então, selecionar quais dos fatos seriam mais apropriados para incluir como desafios, assim como elencá-los de forma que constituíssem uma progressão crescente de dificuldade. Como ao mesmo tempo em que propunha apresentar o desenvolvimento bruxólico da menina, também queria revelar a passagem da menina para mulher, selecionei alguns elementos que pudessem ter ligação com os dois universos. Ao mesmo tempo, criei outros que poderiam funcionar como situações de coesão.

A menina, ainda pequena, encontrando a mãe que a adolescente já sabia morta revela um primeiro impacto, do mundo do sonho, da ilusão da retomada da segurança do lar e da doçura materna, apresentada no oferecimento da maçã que se transforma em *cupcake*. Ao mesmo tempo, também apresenta a perda, pois logo em seguida a mãe já não está mais presente, havendo desaparecido. Não apenas isso acontece, como a criança também é transportada para a floresta, local em que a tragédia de sua vida começa.

Aparece, então, a figura do homem malvado, o mesmo que havia sido apresentado anteriormente durante a conversa de Nazareth com Mãe Goethe. O desafio dela, nesse momento, é encarar aquilo que a levou até a caverna, ou seja, retomar a ideia do que é mau e de que o sofrimento está presente na raça humana. A adolescente foge, e ao se virar, o que visualiza é um manequim alquebrado, que procura apresentar tanto a morte da mãe, como a coisificação resultante da violência sexual.

Nesse momento, eu precisava de uma imagem que provocasse a sensação do que a adolescente estaria sentindo, tanto de frustração, quanto de medo, quanto de impotência. Assim, utilizei da própria floresta se dobrando, tentando agarrá-la, como que revelando a imobilidade e o mundo a devorá-la.

Ao mesmo tempo, é nessa circunstância que Nazareth sai levemente do transe em que se encontra e se percebe ainda na caverna da bruxa, que está mexendo em seu caldeirão. Isso apresenta a ida e volta do mundo maravilhoso, ao mesmo tempo em que, conforme as ações de Nazareth vão se tornando cada vez mais independentes em relação à maldade, esse mundo vai se tornando mais parte dela e deixando de ser tão simbólico.

Para enfatizar o sentimento de transformação da menina em mulher, criei a cena em que ela vê, ao mesmo tempo, um manequim desmembrado – o que lhe retoma a ideia da mãe – e uma boneca de pano, que reforça a busca pela infância. Ela apanha a boneca e caminha com ela até sair da luz que a envolve, dando foco para o caminhar em direção às trevas. Nazareth, então adolescente, pendura a boneca pelo pescoço, enforcando-a, uma representação leve do enforcar bebês proposto pelo conto, pois ela ainda não estaria preparada para perceber suas maldades na realidade. Nesse momento, a criança não mais existe e os aspectos lúdicos são deixados de lado para dar lugar a uma visão do mundo como ela acredita que ele seja, apesar de ainda manter o doce como resquício do passado.

Ao abandonar a infância, ou seja, o lugar da inocência, uma corcunda aparece em suas costas. O primeiro sinal das deformidades que lhe tomarão o corpo por conta da magia sombria que passa a exercer. O próprio cantarolar das palavras bruxólicas servem para reforçar essa ideia. Ao caminhar, o solo se torna seco e mais escuro, pois a vida está se esvaindo; um reflexo da alma de Nazareth.

Então, ela passa a caminhar tranquilamente, enquanto come o doce, e imagens retiradas do conto são utilizadas como fundo, sendo a revelação dos atos que ela está cometendo: destruir cidades e pessoas através do ego e da vaidade, impedir a relação da mãe com um bebê. Ao selecionar essas imagens para criá-las no roteiro, procurava enfatizar muito mais a relação doentia de Nazareth com outros humanos, o quanto ela estava se tornando indiferente à dor de outras pessoas e que isso não lhe afetava.

No conto, além dessas maldades, também há a revelação de rituais a deuses sombrios, mas preferi deixar para utilizar esses elementos no final do roteiro, quando ela faria o feitiço para invocar João e Maria até sua casa. Também optei por não enfatizar o encontro dela com outros magos, sombrios ou não, para não desviar o foco do próprio caminho de Nazareth.

O ponto máximo desse desapego de Nazareth com a humanidade se apresenta quando ela encontra um bebê pendurado em um cesto em uma árvore. Era necessário um movimento que revelasse esse caminho sem volta que Nazareth havia tomado e que sua escolha se tornaria irrevogável.

Um bebê apresenta um potencial de vida, uma possibilidade de renovação da humanidade. Ao se aproximar dele, Nazareth reconhece essa potencialidade, pois o segura carinhosamente e sorri – cada vez mais deformada – e até o beija na testa. Ou seja, são apresentados, assim, os resquícios da relação da bruxa em transformação com sua antiga realidade, aquela na qual a vida humana era preciosa e protegida.

Esse é o ponto em que as naturezas inicial e final se tornam irreconciliáveis. Se durante o princípio do conto e do roteiro, Nazareth afirma que gosta de doces e não de carne, nesse momento evidenciei que suas escolhas se inverteram completamente, pois não apenas ela opta pela carne, como por carne humana, e ainda a de um bebê. Assim, ela não apenas está assumindo seu papel de canibal, como demonstra sua mudança como destruidora do futuro, do potencial ainda não realizado que é possível perceber no bebê, o ser humano ainda não completamente formado.

Assim, como propõe McKee (2006), o verdadeiro caráter do personagem é revelado através da opção que se faz sob pressão. No caso de Nazareth, pode-se

dizer que ela foi como que jogada nesse mundo sombrio e que estava sendo sempre observada pelo olho que representa a pessoa de Mãe Goethe, mas ao mesmo tempo, é essa pressão que lhe proporciona o desafio ao espírito.

Assim, apesar de que a ideia de Nazareth devorar bebês estar presente no conto original, modifiquei-a como toda uma cena para se ter mais impacto e significado, assim como para mostrar essa mudança irreversível na personagem. Para tanto, explorei a tríade de estrutura final proposta por McKee (2006): crise-clímax-resolução.

Para tanto, esse trecho foi alongado, enfatizando a crise que dá início a essa sequência. Fazer Nazareth ser atraída pelo choro do bebê, a princípio teve uma função ambígua, que enfatizei ante a reação dela ao pegar no colo o infante, inclusive acariciando-o e dando-lhe um sorriso terno. Esses elementos foram utilizados para criar uma possível tensão a fim de indicar uma tentativa de retorno da personagem ao que era no princípio.

Fazê-la notar o olho no céu nesse momento teve como função colocá-la em uma circunstância de pressão entre as duas opções possíveis a ela: o caminho que inicialmente havia escolhido e que Mãe Goethe provavelmente lhe concederia ante sua falha – a morte – ou o caminho novo que a bruxa lhe propôs – a vida eterna. Nazareth apresenta sua própria opção de continuar naquele caminho sombrio, para tanto, inclusive, troca o próprio nome para Babau. Essa seria sua apoteose, segundo a nomenclatura de Campbell (1997).

O renascimento, que começou quando entrou no ventre da baleia, está completo. Para que essa percepção se tornasse clara até mesmo para a personagem, coloquei a cena do lago, onde ela se vê refletida e a imagem que tem é muito mais próxima a de Mãe Goethe do que a da mãe que havia lhe dado a vida. Temos, assim, a sintonia com o pai/mãe (Campbell, 1997), no caso, com a mãe que lhe introduziu a esse novo mundo da vida eterna, então, ela e a mãe são como uma: são o mesmo elemento de perdição.

Assim, o clímax da história se dá exatamente utilizando um elemento forte do conto. O fato de que Nazareth passa a devorar pessoas e a se viciar em sangue, dando uma ênfase, então, para a carne do bebê. Ela se apresenta, assim, como uma interrupção no fluxo da vida, o oposto do herói.

McKee (2006) comenta sobre a necessidade de, após o clímax, haver uma resolução na história, a fim de que o espectador possa tanto sair mais composto da história apresentada, quanto para apresentar as consequências do clímax. Assim, continuei a linha narrativa seguindo a proposta do próprio conto. Para Campbell (1997), isso é chamado de o caminho do retorno.

Utilizei os caçadores de bruxa como esse aspecto. Através deles, Babau é como que forçada a reconhecer que, mesmo possuindo a vida eterna ao seu jeito, ainda está sujeita à vontade da humanidade. Essa vontade é apresentada na figura dos caçadores que são poderosos o suficiente para destruir até mesmo temíveis bruxas.

Essa é a consequência inicial da decisão que Babau tomou. Ela foge exatamente daquilo que renegou, o potencial humano. Os caçadores conseguem destruir inclusive o *coven* de Mãe Goethe e, mais uma vez, a personagem se vê órfã. É uma espécie de aviso de que a eternidade conquistada por ela também é perecível. Ao mesmo tempo, essa perda precisaria de uma força maior, o que proporcionei ao utilizar a imagem do conto de que ela encontra o anel de olho e o toma para si. Ou seja, o cetro de poder foi passado para a nova geração.

Temos, então, o retorno total da personagem para o mundo “real”, o qual optei por ser o mesmo de entrada, o círculo de crânios no chão. O conto apenas revela que depois disso ela se escondia. Eu optei por fazê-la ter todo um percurso de volta à casa onde morara com a mãe, o que proporciona a percepção do tempo que passou pelo estado de degradação da casa, assim como reforça essa ideia de volta ao mundo de origem.

Ao mesmo tempo, não há um retorno absoluto, feito que Babau reconstrói a casa usando de seus encantos e feitiços. Assim, vemos que na verdade, o que se tem não é apenas o retorno, mas a conjunção daquele mundo mágico no mundo real. Depois, ela sente fome, exatamente como no conto, e passa a fazer rituais sombrios para atrair sua presa. Temos, então, a apresentação dos rituais que durante o conto aparecem também durante o aprendizado de Nazareth.

Dessa forma, tornei a vilã em algo um pouco diferente do que o herói se transformaria. Campbell (1997) propõe ao herói se tornar uma espécie de senhor de

dois mundos, ou seja, aquele que poderia transitar entre o mundo mágico e o mundo natural. Pelo estado em que se encontra o corpo deformado e mente retorcida de Babau, fiz com que se tornasse basicamente impossível para ela participar das atividades sociais do mundo para o qual voltou. Porém, ao voltar para casa, o que proporcionei foi uma confluência desses mundos, onde ela mesma vira o eixo em torno do qual o mundo sombrio pode girar sobre o mundo natural. Ela se torna sua própria Lei, recusando as leis do universo que originalmente lhe regiam.

Sendo assim, a vilã acaba sendo restringida em si própria. Em vez de alcançar a liberdade para viver, ela consegue os grilhões que a tornam a causa da morte. Ela passa a precisar dessa para viver eternamente, inclusive, de carne humana. Enquanto “o herói é o patrono das coisas que se estão tornando” (Campbell, 1997), Babau é a presença do que ela mesma se tornou: aquela que traz a morte.

A criação de diversas imagens e encadeamentos durante a construção do roteiro teve por objetivo levar a conquista dessa percepção ao espectador, a fim de tornar a sequência final cinematograficamente interessante. O “retorno” de Babau, na verdade, de acordo com a proposta do conto, é o início da jornada de dois novos heróis: João e Maria. Assim, para enfatizar essa apresentação, optei por um jogo de cenas em que o espectador pode ver tanto a casa pelo ponto de vista da bruxa, ou seja, uma casa feita de madeira, barro e pedras, que as crianças comem; como do ponto de vista dos irmãos: a casa de doces.

O objetivo de deixar tão clara tal sequência no final está em proporcionar um momento novo ao espectador, onde ele poderia recuperar em sua memória a conhecida história dos dois irmãos que perdidos na floresta encontram uma casa de doces onde mora uma bruxa que os mantém cativos. Assim, os elementos que até então haviam sido apresentados no roteiro em relação à protagonista - o gosto da menina por doces; todo o processo de também ter se perdido na floresta; bem como o monstro canibal que se tornou ao final da história - adquirem uma nova dimensão, a da percepção de que aquela que puderam ver se transformar em um monstro é na verdade alguém que conhecida anteriormente, de outra história.

Ao mesmo tempo em que permite a identificação dessa personagem através do intertexto, há ainda a possibilidade de proporcionar ao espectador um momento

para catarse, afinal, aqueles dois irmãos, no fim de suas próprias jornadas de heróis no conto “João e Maria”, matam a bruxa que vimos fazer tantas maldades.

Dessa forma, ao ler o roteiro adaptado do conto “Dias Estranhos” consegui perceber nesse os mesmos elementos que me atraíram quando li o conto. Apesar de perceber diversas diferenças, consegui identificar a maioria dos componentes que gostaria de ver presentes: a mudança na personagem ficou bastante clara, assim como a evolução no caminho das maldades. Também é possível perceber a influência das infelizes ocorrências na adolescência da menina no caminho sombrio que ela passa a seguir, mas não a ponto de ficarmos tão sensibilizados que consideremos a punição futura – e apenas sugerida pela figura de João e Maria no final – como indevida. Assim, acredito ter encontrado um equilíbrio inicial entre as interferências criativas necessárias para adaptar essa história para um roteiro e a manutenção de um caminho de fidelidades para os principais aspectos do conto.

**5. DIAS ESTRANHOS: ROTEIRO ADAPTADO**

**DIAS SOMBRIOS**

ADAPTAÇÃO POR

Taisi Viveiros da Rocha

**Cena 1. Ext - Entardecer - Floresta**

NAZARETH, doze, com um vestido rústico e rasgado em diversos lugares, caminha trôpega por uma floresta. A floresta tem árvores muito altas e é densa a ponto de não ser possível de enxergar mais do que uns 5 metros. A floresta é silenciosa, apenas a respiração pesada de NAZARETH é ouvida.

A cada dois passos NAZARETH olha para trás, olhos assustados. Seu caminhar é acelerado, com passadas curtas. Um pássaro grita na floresta e NAZARETH se assusta. Ela tosse de vez em quando, com sede, seus lábios estão ressecados e pálidos. O som de água corrente aparece.

NAZARETH segue em direção ao som. Quanto mais ela caminha na direção do som, o barulho vai se modificando e se torna um misto do som da água e uma canção murmurada na voz rouca de uma mulher.

NAZARETH vê uma caverna cuja entrada possui estalactites e estalagmites que causam impressão de dentes. A caverna por fora parece a boca de um crocodilo. O som de água aumenta, diminui o som da voz, mas não o encobre totalmente. NAZARETH se aproxima da caverna, para e olha para a floresta amedrontada.

NAZARETH tosse. Respira fundo e acalma o arfar. Vira-se de costas para a floresta e adentra a caverna seguindo o barulho de água. Pousado sobre uma das estalagmites está um enorme corvo negro afiando o bico que apenas grasna, calmamente, quando Nazareth se aproxima dele.

**Cena 2. Int. - Entardecer - Entrada da caverna**

NAZARETH entra na caverna e a floresta silencia. Não há mais o barulho de água corrente, apenas o cantarolar sombrio entra em crescente.

Os olhos de NAZARETH demoram um pouco para se acostumar à escuridão da caverna. NAZARETH para e toca a parede da caverna e uma substância escura e gosmenta suja-lhe a mão e ela procura um lugar para limpá-la e acaba por fazê-lo no próprio vestido deixando uma marca. NAZARETH continua caminhando caverna adentro e uma leve iluminação aparece no fundo da caverna.

NAZARETH tropeça em um objeto que faz barulho. NAZARETH se abaixa e pega um osso, o qual assustada joga longe. O osso cai sobre um monte de meio metro de uma substância marrom purulenta. NAZARETH olha na direção da entrada da caverna, mas não consegue vê-la. Olhando na direção oposta, NAZARETH vê a área iluminada. Caminha na direção da luz. Vira à direita na caverna.

**Cena 3. Int. - Entardecer - Salão da caverna**

Um salão se mostra. No centro há um círculo feito com treze crânios, com sete velas de cor vermelha em cima, duas estão totalmente derretidas. No centro há uma velha sentada, costas recurvadas, mãos cruzadas sobre as pernas, o cabelo parecendo uma esponja grossa, bagunçado. Veste um vestido carcomido, sujo, com manchas bolorentas. A VELHA sorri com dentes podres. Uma infecção acumula nos cantos dos olhos.

As velas proporcionam pouca iluminação ao ambiente. NAZARETH não consegue fixar o olhar na velha e olha ao redor. Cruza os braços num gesto de defesa. Não há vento dentro da caverna, mas a chama das velas balança, causando sombras bruxuleantes nas paredes. NAZARETH percebe ossos empilhados atrás do círculo da bruxa. Outros montes marrons são visíveis ao redor, conforme a luz das velas incide sobre eles, vê-se vermes se mexendo sobre eles.

A NAZARETH também não fica muito tempo olhando ao redor. A CRIANÇA se mostra assustada. Ela olha para os pontos iluminados sobre os crânios. A cera vermelha derretendo parece sangue. A cera escorre sobre o crânio e forma uma lágrima seca na face de osso.

BRUXA:

[voz rouca, quase um grasnado]  
Fugidia... Qual é teu nome?

NAZARETH dá um passo para trás e se encolhe ainda mais. Olha para as mãos da bruxa cruzadas sobre o colo. O silêncio se torna tenso.

NAZARETH

[sussurrando muito baixo]  
Nazareth.

O sussurro ecoa nas paredes da caverna. NAZARETH olha para o chão, sem fitar a bruxa.

BRUXA

Vosmecê parece com fome. [pausa]

NAZARETH abre a boca para responder, mas apenas os lábios movimentam a palavra "sim", sem produzir nenhum som.

BRUXA

O que vosmecê gosta de comer?

NAZARETH continua olhando para baixo, mas seus olhos se movem até fitarem um anel em forma de globo ocular.

BRUXA

Vosmecê gosta da carne dos bichos?

NAZARETH balança a cabeça em movimento de negação.

NAZARETH

Doces [sussurra] Eu gosto de doces.

A bruxa estende a mão ossuda e acena para NAZARETH se aproximar.

BRUXA

Chega mais perto do círculo.

Mãe Goethe alimenta vosmecê.

NAZARETH se aproxima com passos bastante vagarosos, o coração acelerado e respirando pesado. Para logo antes da linha que marca o círculo.

BRUXA

[sorriso sombrio]

Só mais um passo, fugidia.

NAZARETH balança a cabeça dizendo que não.

BRUXA

Por que não?

NAZARETH

[fala acelerada]

Porque você vai me atacar, me arrancar a pele e me devorar os ossos.

A BRUXA fica surpresa e excitada. O sorriso se alarga mais.

BRUXA

E por que eu faria isso, menina fugidia?

NAZARETH

Porque você é uma bruxa. [pausa]

É isso que as bruxas fazem.

A BRUXA analisa NAZARETH cuidadosamente.

BRUXA

Sim [pausa] Algumas fazem isso.

NAZARETH prende a respiração.

BRUXA

Eu já fiz. [pausa]

Mas não vou fazer hoje.

NAZARETH levanta os olhos e espia a bruxa.

NAZARETH

Não?

BRUXA

Não. Hoje eu vou alimentar vosmecê

E deixar vosmecê escolher  
entre a boa vida e a vida eterna.

NAZARETH  
E qual a diferença?

BRUXA  
Só existe boa vida para quem morre.

NAZARETH cruza os braços na frente do corpo e se encolhe.

NAZARETH  
[em tom de resmungo]  
Eu não quero morrer.

BRUXA  
É por isso que pessoas como nós  
Preferem a vida eterna.

NAZARETH se reclina para frente e move o pé quase ultrapassando a linha do círculo. A BRUXA reclina-se um pouco mais para frente.

NAZARETH  
Se eu tiver a vida eterna [pausa]  
eu não vou ser boa?

A BRUXA retorna à posição anterior e fica menos ameaçadora.

BRUXA  
Por que vosmecê está machucada  
E correndo sozinha na floresta?

NAZARETH  
Por que um homem me persegue,  
Igual fez com a minha mãe.  
[suspiro, fecha os olhos]  
Machucou ela, bateu nela e entrou nela.

BRUXA  
[tom muito curioso]  
E matou ela?

NAZARETH balança a cabeça que sim. As lágrimas escorrem dos olhos fechados.

BRUXA  
Viu? Não foi bom ter havido  
A morte para a sua mãe?

NAZARETH abre os olhos ofendida e fita a bruxa, seca as lágrimas.

NAZARETH  
[tom alto de voz]  
Não.  
Ela morreu! Isso não é bom.

BRUXA  
E como vosmecê terminaria  
O sofrimento dela?

NAZARETH desvia os olhos da bruxa. Abaixa a cabeça e fica pensativa. Procura uma resposta. O corpo de NAZARETH vai relaxando enquanto a sensação de ofensa passa.

BRUXA

É por isso que a boa vida depende da morte.

[pausa]

Porque a vida é só sofrimento.

A morte é alívio.

NAZARETH olha resoluta para a bruxa.

NAZARETH

Não se você for para Aramis.

BRUXA

Claro que sim. Porque a alma escura

Que vai para Aramis encontrará seus iguais.

[a bruxa passa o dedos sobre o anel de olho]

E por isso, se sentirá bem.

NAZARETH se concentra no que ouviu. A BRUXA se levanta lentamente.

NAZARETH

Então, quem vive a vida eterna

Vive sofrendo?

A BRUXA se surpreende, mas consegue esconder rapidamente a expressão.

BRUXA

Quem vive a vida eterna, fugidia,

Acaba com o sofrimento de quem vive a boa vida.

[pausa]

Compreende?

NAZARETH balança a cabeça, boquiaberta, surpresa com o que ouviu.

NAZARETH

Então quem vive a vida eterna não são maus?!

BRUXA

Não, não são.

NAZARETH

E bruxas vivem a vida eterna?

BRUXA

Só as que compreendem isso.

NAZARETH

[mais ansiosa]

E que tipo de bruxa você é?

BRUXA

Eu? Sou das melhores.

NAZARETH dá o passo que a coloca dentro do círculo. Ela paralisa por um breve momento. O corpo de NAZARETH tenciona começando de baixo para cima e a pele dela se arrepia. A BRUXA coloca as mãos para trás e se aproxima um passo de NAZARETH.

BRUXA

Você quer viver a vida eterna, menina?  
[mais um passo]  
Tenho a certeza da morte de uma estrela  
De que um dia poderá me pagar.

A BRUXA coloca a mão dentro das vestes e segura uma faca ritual. Reclina o corpo na direção de Nazareth com os dentes à mostra.

NAZARETH

Não, bruxa. [balança a cabeça]  
Quero que me dê a boa vida.

A BRUXA fecha a boca e solta a faca de volta nas vestes.

BRUXA

O que você disse, fugidia?

NAZARETH abaixa a cabeça.

NAZARETH

Eu não vivo a vida eterna  
[olha para a bruxa]  
Mas você vive.

NAZARETH se aproxima mais da bruxa.

NAZARETH

Minha vida é sofrimento  
E você pode acabar com ele.

NAZARETH bem próxima à bruxa levanta a cabeça e a olha nos olhos.

NAZARETH

[voz firme, sem medo]  
Porque você é eterna  
E uma das melhores.

A BRUXA acaricia o cabelo da CRIANÇA e a olha calmamente.

BRUXA

[tom de orgulho]  
Vosmecê merece a vida eterna [pausa]  
Muito mais do que a boa vida.

A BRUXA passa a mão nos próprios cabelos ralos e desgrenhados.

NAZARETH

[voz mais alta]  
Não quero a vida eterna.  
Quero morrer.

[tom decidido]  
Agora eu quero morrer.

BRUXA

E este é o primeiro passo  
[estende a mão na direção do cabelo de Nazareth]  
Para a sua iniciação.

FADE OUT.

**Cena 4. Int. - Manhã - Casa**

De um ponto de vista subjetivo, olhos se abrem e piscam. Vê-se o chão abaixo e, à frente, o espaço com um fogão-lareira. Ouve-se uma voz rouca de CRIANÇA, 7 anos.

CRIANÇA  
Mãe?

A CRIANÇA senta-se. É uma CRIANÇA com roupa simples de lã, enrolada em uma manta rústica, em um fino catre no chão. Ouve-se uma bela canção, murmurada, baixinho. A casa tem aparência fria, meio acinzentada e da boca da CRIANÇA sai uma nuvem de vapor. Sobre a mesa no centro, há um pote com flores.

CRIANÇA  
Mãe?

Apenas a canção, um pouco mais alta, aparece como resposta.

A CRIANÇA se levanta e, ainda enrolada na manta, caminha até a única porta da casa. Ela abre a porta e o murmúrio cantado aumenta ao mesmo tempo em que um jorro de luz branca a envolve.

**Cena 5. Ext. - Manhã - pomar**

Um ponto vermelho se forma no meio da luz e, ao redor do ponto, uma árvore. O ponto vermelho é uma maçã e uma mão aparece colhendo-a e colocando-a numa cesta.

A mulher que está colhendo as maçãs olha para a CRIANÇA e sorri. A MULHER oferece uma maçã para a CRIANÇA que corre para pegá-la e acaba tropeçando na manta, mas não para de andar. A CRIANÇA está então em um pomar de macieiras. A MULHER ainda está com a maçã em sua mão esticada.

A CRIANÇA estende a mão para pegar a maçã e essa se transforma em cupcake, coberto com glacê vermelho. Na hora em que a CRIANÇA pega o doce, a canção murmurada acaba.

A CRIANÇA morde a cobertura do doce e fecha os olhos para apreciá-la e, ao abri-los, a mulher já não está mais lá.

**Cena 6. Ext - Manhã - Floresta**

A CRIANÇA está em uma floresta escura, em que os raios solares tocam o solo apenas em alguns poucos locais.

A CRIANÇA, um pouco assustada, continua lambendo o glacê e olhando ao redor. A CRIANÇA dá alguns passos insegura de para onde ir e começa a murmurar a mesma canção da mãe. Ela caminha segurando o doce com as duas mãos, próximo ao peito, meio encolhida, os olhos buscando no ambiente ao redor. Não para de murmurar a canção.

A floresta vai ficando mais escura e sombras de animais e criaturas indefinidas passam ao fundo, às vezes chamando a atenção da CRIANÇA. A sombra de um HOMEM passa e a CRIANÇA tropeça e cai por o estar olhando. A CRIANÇA para de murmurar. O doce cai-lhe das mãos.

Ao se levantar a CRIANÇA se tornou a adolescente, NAZARETH. Ela caminha até o doce, pega e o morde. De dentro escorre um líquido vermelho viscoso, que lhe pinga no vestido. A CRIANÇA passa a mão nas manchas do vestido, mas apenas espalha mais o líquido, aumentando-as.

A voz da mulher do princípio passa a murmurar a canção e NAZARETH olha em volta procurando a origem do som. O som vem da parte mais escura da floresta. Receosa, a adolescente caminha naquela direção, segurando o doce ao lado do corpo com apenas uma mão. Após alguns passos na escuridão, vê-se um faixo de luz e no centro está a MÃE, colhendo maçãs.

NAZARETH começa a avançar na direção da mulher e a sombra do HOMEM sai de por entre as árvores onde a mãe está. NAZARETH congela no lugar, assustada enquanto vê a real aparência do HOMEM, asqueroso, sujo e com olhar maligno. O HOMEM se aproxima por trás da mulher, a agarra e a joga no chão. A canção para quando a mulher é agarrada.

As sombras da floresta começam a envolver as pernas de NAZARETH e ela não consegue se mexer. NAZARETH olha ao redor e, por último, para cima, em direção à origem da luz, a qual é um olho igual ao anel da bruxa. NAZARETH começa a murmurar a canção e na pupila do olho é possível distinguir o HOMEM segurando a garganta da mulher deitada no chão e a violentando. Sons de grunhidos do homem e do choro da mulher se misturam à canção.

NAZARETH vira-se de costas e começa a correr na direção contrária à cena. O vestido dela agarra em alguns galhos e rasga-se. NAZARETH vira-se para olhar onde a mãe estava e no lugar há apenas um manequim sem braços e sem cabeça, de pé.

NAZARETH olha para as próprias mãos enlameadas e o cupcake, ainda sendo seguro, destaca-se limpo. A CRIANÇA guarda o doce na saia do vestido e começa a correr, de costas, com os olhos fixos na direção do manequim, o qual acaba desaparecendo no branco da luz.

A floresta se dobra tentando agarrar NAZARETH, que se encolhe e fecha os olhos. Palavras em voz rouca começam a se ouvidas bem baixinho, indistinguíveis, em um idioma estranho e com cadência de feitiço. NAZARETH abre os olhos e um caldeirão aparece com a caverna ao fundo. Ela os fecha novamente.

**Cena 7. Ext. - meio-dia - clareira**

NAZARETH está no meio da clareira iluminada. Ao fundo, há o manequim desmembrado, caído no chão. Ao lado de NAZARETH há uma boneca de pano, com olhos de botão soltando e sem roupa. NAZARETH pega a boneca pelo braço e caminha até sair da luz.

**Cena 8. Ext. - tarde - floresta**

Os passos arrastados fazem barulho no chão da floresta. NAZARETH pendura a boneca pelo pescoço em um cipó em uma árvore. O braço da boneca cai no chão e NAZARETH se curva para pegá-lo. Ao se levantar, NAZARETH não consegue se esticar, pois há uma corcunda em suas costas.

NAZARETH volta a caminhar, murmurando a canção, agora com palavras no idioma bruxólico. A voz dela está mais rouca. Pega o doce do vestido. Por onde pisa, o terreno se torna mais seco e mais escuro. Enquanto caminha, NAZARETH sorri.

Conforme NAZARETH caminha, ao fundo se vê casas em ruínas, pessoas agonizando, mulheres chorando com bebês no colo, uma mulher escovando o cabelo até sangrar. A cada dois passos, NAZARETH dá uma mordida no doce.

O som de choro de bebê aparece. NAZARETH cessa todo o movimento, o rosto congela. Lentamente ela olha para o lado esquerdo e depois para a direita, procurando a origem do som. O som vem da direita. NAZARETH caminha em direção a uma casa simples, com uma macieira ao lado. Pendurado na árvore há um cesto, do qual NAZARETH se aproxima e olhando dentro vê um bebê de cabelo castanho claro, rechonchudo e de olhos azuis.

NAZARETH pega o bebê de dentro do cesto. O BEBÊ para de chorar e olha com grandes olhos azuis para NAZARETH, estica a mãozinha e toca no rosto de NAZARETH que sorri ternamente, revelando dentes podres.

NAZARETH olha para cima e o grande olho a fita de volta. NAZARETH arregala os olhos e fita o bebê, que sorri banguela. NAZARETH acaricia a bochecha do neném, beija-lhe a testa.

NAZARETH abaixa-se sobre o bebê, os cabelos ralos escondendo-o. Quando NAZARETH levanta o rosto, em torno da boca está cheio de sangue. Dá um sorriso ensanguentado, solta o corpo do bebê no chão e levanta os braços.

NAZARETH

Eu sou Babau. A eternidade é minha.

**Cena 9 Ext - tarde - lago**

BABAU entra em uma parte iluminada da floresta, com um lago cristalino. BABAU se aproxima da água para lavar as mãos e vê seu reflexo na água. Seu reflexo mostra uma mulher adulta com nariz deformado, olhos fundos e pele com algumas feridas. O rosto é bastante redondo, cheio de papadas na área do pescoço. No reflexo, por trás da BABAU, no céu, vê-se o olho gigante.

BABAU passa a mão nos cabelos desgrenhados e um punhado se solta na mão dela. BABAU abre a mão e deixa os cabelos que caírem na água. Ela se vira e começa a andar, suas formas muito arredondadas de gordura fazem o caminhar ser pesado e difícil. O local se torna seco e escuro. Som de marcha oca começa a ser ouvido baixinho.

**Cena 10 Ext - anoitecendo - floresta**

BABAU caminha e as árvores começam a tomar forma de homens. O som de marcha fica mais alto. As árvores terminam de tomar forma de homens com machados e espadas, vestidos com armaduras vermelhas, com uma cruz maltada sobre o peito. BABAU começa a correr com seu corpo pesado.

CORO DE VOZES

Matem as bruxas!

Os HOMENS aparecem ao fundo matando pessoas com feições deformadas, cabelos estranhos e feridas purulentas, caracterizando outras bruxas. BABAU se encolhe por entre as árvores. Os HOMENS entram na caverna de Mãe Goethe pela entrada em forma de boca de crocodilo.

**Cena 11. Int. - noite - caverna**

FADE IN

BABAU para na entrada da caverna em forma de boca e olha para cima. Um corvo está pousado sobre uma das estalagmites e não faz barulho nenhum. BABAU entra na caverna e caminha lentamente pelo corredor. Ela segue tocando as paredes ignorando completamente a substância negra e gosmenta que escorre.

BABAU vira uma curva e entra no salão escuro. Apenas uma fraca chama quase se apagando de uma vela ilumina o lugar. No chão há um círculo de cabeças de bruxas disformes e em decomposição. BABAU se aproxima e adentra o círculo sem hesitação.

Atrás do círculo há um monte disforme. No fundo da caverna, acima do monte, há uma grande cruz pintada. BABAU se aproxima do monte e percebe que são corpos. BABAU se abaixa e olha de perto os corpos que estão queimados e decompostos. Por entre esses, algo a olha. BABAU fita na direção de que é olhada e vê um olho e se aproxima com vagar.

O olho está preso a um dedo. BABAU estica a mão e pega o olho, e ela o reconhece como sendo o mesmo anel que MÃE GOETHE usava. BABAU coloca o anel no próprio dedo, levanta-se, vira em direção à entrada da caverna e caminha em direção à saída, com o círculo de cabeças de bruxas ficando para trás dela com a grande cruz ao fundo.

#### **Cena 12. Ext./int. - manhã - floresta/casa**

BABAU passa por uma floresta clara até chegar a uma casa em ruínas. A porta da casa está solta e se solta ao ser empurrada por BABAU. A bruxa BABAU entra no casebre que está cheio de teias de aranha e bastante degradado. Sobre a mesa há um pote vazio e no canto um catre bastante apodrecido. A casa é a mesma em que a CRIANÇA acordou.

BABAU caminha pela casa, murmurando feitiços baixinho, enquanto prateleiras começam a se encher de potes com partes de animais e líquidos viscosos.

BABAU está sentada no centro da casa, muito gorda e deformada, com o rosto macilento, como se os músculos não tivessem força para sustentar o peso da gordura. Os olhos estão fechados. Ao redor de BABAU há um círculo de crânios com velas vermelhas como sangue sobre eles. BABAU, sem roupa, com a pele nojenta de feridas e de dobras de gorduras que fazem com que o corpo quase não pareça humano. BABAU balança-se e canta um mantra, com voz rouca. Do lado de fora, o sol se põe e nasce 3 vezes, enquanto no interior a bruxa não para. Sombras com imagens demoníacas desenham-se nas paredes. Gritos e gemidos de dor saem das velas. Os crânios assumem feições de desespero.

#### **Cena 13. Ext - manhã - floresta**

Um MENINO e uma MENINA caminham de mãos dadas, assustados. Eles olham ao redor e chegam mais perto um do outro quando ouvem o grasnar de um corvo.

**Cena 14. Int - manhã - casa**

BABAU abre os olhos e levanta os braços. BABAU caminha até a janela e, escondida, olha as duas crianças saindo da floresta.

**Cena 15. Ext - manhã - saída da floresta começo do quintal da casa**

O MENINO e a MENINA veem uma casa feita de doces e arregalam os olhos. Eles soltam as mãos e correm em direção à casa.

**Cena 16. Int - manhã - casa**

BABAU olha, ainda escondida, para o MENINO e a MENINA que comem pedaços da casa: uma lasca de madeira e um pedaço de barro. Ela sorri satisfeita e começa a murmurar a canção que a mãe murmurava, sem desviar os olhos das crianças em nenhum momento.

## 6. CONCLUSÃO

A tentativa de realizar um roteiro adaptado do conto "Dias Estranhos" foi bastante proveitosa. Durante esse processo, muitas de minhas previsões em relação às dificuldades que um adaptador enfrenta se confirmaram. Transpor uma história de uma mídia textual para uma fílmica mostrou não ser simplesmente atravessar a narrativa de um ponto a outro, mas sim, reconstruir toda uma história com ferramentas diferentes em um meio diferente.

Ao iniciar esse projeto, imaginei que adaptar as partes do texto que exploram imagens que não são apreendidas através da audição e da visão seriam as mais difíceis de encontrar um equivalente. Contudo, apesar disso realmente ter sido complicado, a herança cinematográfica possibilitou muitas referências para pesquisa, o que facilitou o trabalho, como no caso do cheiro de putrefação que a caverna de Mãe Goethe exalava.

Outro aspecto que imaginava difícil era a expressão de pensamentos e sentimentos, já que não queria usar voz *off* para revelá-los, a fim de não diminuir o ritmo da narrativa. Nesse sentido, a experiência foi incrível, pois pude compreender ainda mais como a junção de diversos elementos, já no roteiro, possibilitam a exposição desses. Durante a conversa com Mãe Goethe, em que Nazareth passa por um caleidoscópio de sensações e percepções, foi exatamente através de reações físicas, interrupções na fala e até mesmo, descrição do cenário, que as sensações e pensamentos puderam ser transmitidos.

Ao mesmo tempo, um empecilho que não constava nas minhas pressuposições iniciais surgiu. A construção da jornada de aventura de Nazareth e o passo-a-passo de sua iniciação foram bastante complicados. Ao ler o conto e imaginá-lo como um roteiro, pela primeira vez, essa parte surgiu como diversas imagens que em minha mente funcionavam bem, mas que na hora de construí-las cinematograficamente, tornavam-se confusas e não colaboravam para a evidência da mudança irreversível em Nazareth.

A necessidade de fazer toda uma reestruturação mental para a composição de tal parte foi inicialmente frustrante. Em um primeiro momento, realmente escrevi todas aquelas ações em forma de narrativa linear, mas desse jeito também não forneciam o impacto que eu desejava. Por isso, precisei fazer a seleção de quais maldades seriam apresentadas e quais seriam omitidas, bem como decidir como focar apenas no caminho de transformação da bruxa. A omissão de situações foi o

que mais me frustrou a princípio, pois gostaria que o conto estivesse completo no roteiro, mesmo que modificado em alguns momentos.

Ao finalizar essa parte, que de início me causou tanto sofrimento, fiquei satisfeita e pude perceber que, às vezes, é necessário sim retirar alguns elementos para que a adaptação se torne mais coesa e tenha um clímax mais impactante.

Também tive que mudar de ideia quanto ao ponto de onde seria o clímax da história. A princípio, queria que fosse quando Nazareth é tomada por Mãe Goethe para ser iniciada na bruxaria. Mas durante uma primeira escritura, foi-me mostrado que cinematograficamente a estrutura que eu propunha por McKee (2006), crise-clímax-resolução, não se sustentava dessa forma. O que fez com que eu precisasse mudar de caminho.

Ao finalizar o roteiro, apesar desses esbarrões e desvios, pude me sentir satisfeita com o resultado. Ao lê-lo, consigo identificar nesse diversos elementos do conto que mantêm a narrativa central, as características dos personagens, assim como alcançam o impacto final quando nos é revelado que Babau é na verdade a bruxa da casa de doces de João e Maria.

A utilização do texto de Paech (2000) como base inicial para o pensamento de adaptação intermédias foi fundamental para que eu pudesse encontrar um limite entre a interferência criativa e a transposição do conto para o roteiro. Assim como a jornada do herói de Campbell (1997) me possibilitou o caminho nos momentos mais difíceis: escolher o que ficaria e o que seria retirado. Também a opção pela tríade crise-clímax-resolução como é proposta por McKee fez com que eu pudesse analisar os próprios elementos do conto de uma forma mais aprofundada, encontrando os componentes necessários para reconstruir o conto em forma de roteiro.

Outro aspecto fundamental para a boa realização desse roteiro foi ter uma fonte extra de informações sobre o universo que estava sendo explorado. Durante a composição dos personagens, especialmente para a manutenção mais aproximada possível das características que os compunham no conto, precisei explorar bastante a trilogia "Dragões de Éter" da qual faz parte.

Assim, criar um roteiro adaptado de um conto se mostrou um desafio intrigante e que me permitiu aprofundar ainda mais no universo da intermedialidade. Dentre surpresas, frustrações e satisfações, um elemento se destacou ainda mais em relação ao papel do roteirista adaptador. Esse é aquele que precisa conhecer

muito a fundo tanto a obra de origem quanto o meio para o qual está adaptando. Quanto melhor conhecer o texto que se propõe a adaptar, melhor saberá os limites que sua interferência criativa poderá atingir sem que deforme por demais a origem. Ao mesmo tempo, é necessário também conhecer bastante a mídia roteiro, de forma que compreenda as limitações impostas a essa.

É impossível transformar por completo um texto escrito em um texto audiovisual, a não ser da forma proposta por Paech (2000), em que o livro seja filmado página por página e lido. Afinal, a adaptação não é um simples transpor de imagens mentais provocadas pelo que está escrito para outro espaço, o cinematográfico. Ao mesmo tempo, a construção da adaptação de um roteiro permite ferramentas complexas que permitem contar a mesma história, se esse for o desejo, utilizando elementos um pouco diferentes, mas que podem surtir efeitos interessantes e sentimentos de reconhecimento, no futuro espectador, dos componentes da obra de origem.

Para trabalhos futuros, espero poder me aprofundar ainda mais nos aspectos de intermedialidade através dos pensamentos dos mais diversos autores, como Agnes Petho, Jens Schröter, Joachim Paech. Assim como aplicar esses conhecimentos na criação de novos roteiros adaptados tanto de contos como de livros, a começar por "Causa Secreta" de Machado de Assis e até mesmo do primeiro livro da coleção "Dragões de Éter": "Caçadores de Bruxas".

## REFERÊNCIAS

CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. 10ª ed. São Paulo. Editora Pensamento Ltda, 1997. 211 páginas.

DRACCON, Raphael. Caçadores de Bruxas. Dragões de Éter. 1ª ed. 2ª reimpressão. São Paulo. Leya. 2010. 438 páginas.

DRACCON, Raphael. Corações de Neve. Dragões de Éter. 1ª ed. 2ª reimpressão. São Paulo. Leya. 2010. 495 páginas.

DRACCON, Raphael. Círculos de Chuva. Dragões de Éter. 1ª ed. 2ª reimpressão. São Paulo. Leya. 2010. 534 páginas.

MCKEE, Robert. Story. 1ª ed. 3ª reimpressão. Curitiba, PR. Arte & Letra Editora, 2006. 432 páginas.

PAECH, Joachim. Art Work – Text – Medium. Steps en route to intermediality. ESF “Changing Media in Changing Europe”. Paris 26-28, maio, 2000.

VYGOTSKY apud GOMES. *A formação Social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. [S.l.]: São Paulo, Martins Fontes, 1989

ANEXO A

DIAS ESTRANHOS  
por  
Raphael Draccon

do universo da série fantástica  
"Dragões de Éter"

## DIAS ESTRANHOS

Aquele dia seria um dia estranho.

A menina caminhou na direção da caverna, buscando água gelada para garganta seca. Não devia ter mais do que doze anos. Ou treze. Estava seminua, machucada, e fugindo de algo perigoso. [o quanto?]. Extremamente perigoso. [um monstro?]. Um homem.

Um homem extremamente perigoso.

Arfava antes. Agora, porém, inspirava fundo, sentia o coração bater forte – da forma como batem os corações em receio – e expirava pesado, como se o ar fosse carregado de chumbo. Como se seu pulmão fosse invadido por areia, e como se tais resíduos saíssem de seus poros feito suor.

A caverna, de fora, parecia um bicho empalhado em tamanho gigantesco. A entrada mais lembrava uma bocarra que mantinha a mandíbula aberta, mas não como uma planta carnívora que blefa para atrair a presa. A entrada, na verdade, mais lembrava um maldito crocodilo que mantinha a boca aberta para que algum pássaro lhe limpasse os dentes afiados, ao mesmo tempo em que se alimentasse de restos de comida em um curioso processo de simbiose.

Afinal, no fim das contas, era isso; era isso que aquela caverna era.

Uma maldita simbiose.

A bocarra aberta daquela caverna não era o blefe de uma armadilha. Era um convite.

E se alguém resolvesse entrar ali, era isso que sua vida inteira passaria a ser.

## NAQUELE DIA

A menina entrou na caverna, e sentiu cheiro de putrefação.

Havia uma velha sentada no meio de um círculo de treze crânios, com sete velas de cor vermelha em cima. Algumas velas não estavam acesas porque a cera já tinha queimado. As poucas que sobraram iluminavam o soturno ambiente bem menos do que o coração do homem de bem gostaria, mas o do ruim pouco se importava.

A menina não sabia dizer se a iluminação a incomodava. Ou não.

A velha no centro tinha cabelos de esponja, e sorria um riso de dentes negros. A menina não conseguia olhar para aquela criatura por muito tempo, e desviava o olhar para as velas acima dos crânios.

Ela podia jurar que aquela cera derretida parecia sangue.

Talvez realmente o fosse.

– Como é teu nome, fugidia? – perguntou a velha com a mesma voz que uma galha teria se pudesse falar, e um maestro a pedisse para cantar no menor tom.

– É Nazareth. – a menina respondeu, ou *achou* que respondeu, pois havia sussurrado tão baixo que não se escutou.

– Vosmecê parece com fome. – a bruxa disse sorridente, como se qualquer criança perdida no meio de uma floresta não tivesse tal característica. – Vosmecê tem fome?

A menina queria dizer que sim. Na verdade, ela *também* achou que havia sussurrado um “sim”.

Mas, na verdade, não dissera nada.

– O que vosmecê gosta de comer? Carne de bichos?

– Prefiro doces. – ela disse sem tirar os olhos de um anel que prendia uma bola esbranquiçada e cheia de nervos, que parecia um glóbulo ocular. – Eu *gosto* de doces.

– Chega mais perto. – a bruxa estendeu a mão, e chamou com dedos esqueléticos preenchidos com outros anéis de ossos. – Então chega mais perto do círculo, que Mãe Goethe alimenta vosmecê.

Nazareth se aproximou. Um passo de cada vez. Muitas batidas de coração entre cada um. E muito pouca respiração.

O último passo parou na linha que antecedia a entrada no círculo.

– Mais um passo só.

– Eu não posso. – a menina afirmou.

– E por que não?

– Porque você vai me atacar. E me arrancar a pele. E me devorar os ossos.

A velha pareceu surpresa. E excitada.

– E por que eu faria isso com vosmecê, menina fugidia?

– Porque é isso que bruxas fazem. E você é uma bruxa.

– *Algumas* fazem isso. Eu gostaria de fazer isso; e afirmo: eu já o fiz. Mas não o farei hoje. Hoje, eu vou alimentar vosmecê; e vou deixar vosmecê escolher entre a *boa vida* e a *vida eterna*.

– E qual a diferença entre elas?

– Só existe *boa vida* para aquela que morre.

– Eu não quero morrer... – disse a menina, franzindo a testa e aproximando as sobrancelhas.

– É por isso que pessoas como nós duas preferem a *vida eterna*.

Diante do comentário, a menina *quase* entrou no círculo.

– Mas... se eu tiver a *vida eterna*, eu não vou ser boa?

A bruxa modificou a atitude:

– Diz pra mim: por que vosmecê está machucada e corre só pela floresta hoje, fugidia?

– Porque um homem me persegue. Como perseguiu minha mãe, e machucou ela, e bateu nela, e entrou nela.

– E matou ela? – a bruxa perguntou, com uma voz que trazia muito mais curiosidade do que compaixão. Na verdade, apenas curiosidade.

A menina balançou a cabeça fazendo uma careta que projetava um beijo, e começou a chorar.

– Está vendo? – disse a bruxa. – Ainda bem que existiu a morte para sua mãe, não é?

A pequena Nazareth limpou as lágrimas, ofendida.

– Não. Ela morreu, e isso não pode ser bom...

– Vosmecê conseguia pensar em outra forma de terminar com o sofrimento dela?

A menina tentou. Juro que tentou arrumar uma resposta.

Mas não conseguiu.

– Por isso, a *boa vida* depende da morte. Porque a vida é apenas sofrimento. E a morte é alívio.

– Não para a alma que vai para Aramis... – disse a menina.

– Sim, ainda assim. Porque a alma escura que vai para lá estará entre os seus iguais. E, ainda assim, e talvez por isso, se sentirá bem.

– Então... – ponderou a menina. –... quem vive a *vida eterna*, vive sofrendo eternamente...

A menina era inteligente. Extremamente inteligente. [o quanto?]. O suficiente para ser conduzida *antes* que passasse a tomar suas próprias decisões.

– Quem vive a *vida eterna*, fugidia... – sussurrou a bruxa na voz baixa de gralha. –... acaba com o sofrimento de quem vive a *boa vida*. Compreende?

A menina balançou a cabeça, com a boca aberta em surpresa.

– Então quem vive a *vida eterna* não são pessoas ruins?

– Não, não são.

– Bruxas vivem a *vida eterna*, bruxa?

– Só as que compreendem isso.

– E que tipo de bruxa é você?

– Eu sou uma das *melhores*.

A menina deu o passo que adentrou o círculo. Imediatamente, seus pêlos se eriçaram, e ela sentiu uma eletricidade que começou arrepiando na nuca, e se alastrou pela coluna vertebral.

Ela não sabia dizer se a sensação era boa. Ou não.

– Você quer viver a *vida eterna*, querida? Tenho a certeza da morte de uma estrela de que um dia poderá me pagar...

A bruxa estava pronta para ouvir a menina *confirmar*. E então ela iria atacá-la. E lhe arrancar a pele. E lhe devorar seus ossos.

Mas a menina disse:

– Não. Quero que me dê uma *boa vida*, bruxa.

Mãe Goethe parou assustada, e guardou seus dentes negros novamente na boca, fechando os beiços.

– Como é, fugidia?

– Sabe, eu não vivo a *vida eterna*, mas você vive. Eu vivo em sofrimento. Você então pode acabar com o meu sofrimento. – não havia medo nem mesmo nas palavras mais sombrias. – Porque você é eterna, e uma das melhores.

A bruxa acariciou o cabelo da menina, e lembrou-se de quando seu cabelo era assim.

– Vosmecê... – ela disse, com orgulho no tom. –... *merece* a *vida eterna*, muito mais do que a *boa vida*.

– Mas eu não quero a *vida eterna*. Eu quero morrer. Agora eu quero morrer.

“E esse é o primeiro passo para a sua *iniciação*.”

### OUTROS DIAS

Nazareth tornou-se discípula de Mãe Goethe. E a menina passou décadas aprendendo segredos sussurrados diante de crânios putrefatos, e de velas que queimavam sangue. Ela aprendeu como enforcar recém-nascidos, e como arrancar olhos de crianças sem que elas gritassem. Muito. Aprendeu como azedar o leite de grávidas, e fazer um cão babando espuma atacar a mão que o alimentava. Descobriu como usar o

ego de um homem para enlouquecê-lo, e como usar a vaidade para fazer uma mulher vender a alma. Entendeu o poder da carne humana, e se viciou no sangue que era servido em taças desgastadas com ela. Acendeu velas a semideuses sombrios. Deu nomes à bonecas sem vida. Cantou mantras proibidos, e dormiu nua no meio de homens que mais tarde devorou. Conheceu outras bruxas, as de *vida eterna* e as de *boa vida*, e freqüentou reuniões em que foi convidada, e outras em que foi expulsa.

Passaram-se muitos anos, e mesmo quando a Caçada de Bruxas começou, a mulher sobreviveu. Mesmo quando sua mentora achou que ela estava pronta e se foi para que ela seguisse o próprio caminho, ela sobreviveu. E ganhou respeito para ser aceita em um Conselho de bruxas e magos escuros dos *piores* tipos.

Escondeu-se como bicho. Escapou de caçadores, e deu-se um novo nome.

Conheceu bruxas brancas, mas considerou-se *melhor* do que elas. Alimentou-se da carne de mulheres e crianças, queimou casas de humildes e lhes tomou os filhos dos braços. Dizem também que envenenou a água de vilarejos, mas sempre dizem isso de todas as bruxas.

E as décadas se passaram, e, um dia, os caçadores vieram. E tombaram os *covens*, e impediram o *sabbat*. Bruxas foram torturadas e queimadas, e esconderam-se nas sombras das próprias existências para não sucumbirem de vez ante sua própria *vida eterna*. Os cavaleiros de armaduras escuras, porém, tinham uma missão, e cada mulher que já riscou um pentagrama em vida ou percorreu labirintos escuros, terminava como artifício para fogueiras que exalavam o mesmo cheiro de churrasco da queima dos corpos de animais. [*carne de bichos?*].

Nazareth quando retornou até a antiga caverna, encontrou apenas corpos em decomposição e anéis de ossos derretidos. Um deles, porém, havia rolado junto com um dedo da queimada, e sido chutado sem perceber por um caçador.

Ela *reconhecia* aquela jóia branca cheia de nervuras, que mais parecia um globo ocular.

E, naquele momento, tomando nas mãos o dedo arrancado e reparando melhor a jóia macabra, ela enfim percebeu que talvez realmente o fosse.

Era um fato; Mãe Goethe estava morta.

E cabia agora a ela a vida eterna.

### **HÁ POUCOS DIAS**

A bruxa estava com fome. Ela orava para que sua mentora estivesse em Aramis, sorridente, ao lado dos seus. Já que... [*a alma escura que vai para lá estará entre os seus iguais.*]... ela era uma das *melhores* entre as suas.

Estava escondida e isolada, mas precisava comer. Foi então que resolveu ir até o lado de fora daquela casa, e ecoar seus mantras escuros. E dançar suas danças eufóricas. E acender suas velas de sangue. E as repousar sobre seus crânios putrefatos.

Esperou por três dias até que o alimento aparecesse. As presas vieram de mãos dadas. E caminharam até ela.

Ela viu quando eles chegaram. Não eram de tamanhos suficientes, mas seriam ótimos alimentos para uma bruxa negra a cada dia mais fraca. Eles pararam diante daquele esconderijo como se fosse uma velha caverna, e ela sabia o que eles sentiam.

Afinal, aquela casa para seus recém-chegados não era o blefe de uma armadilha.

Era um convite. [*uma simbiose...*].

Uma maldita simbiose.

E se alguém resolvesse entrar ali, era isso que sua vida inteira passaria a ser.

Naquele dia, contudo, ela sabia que não era a forma da bocarra aberta de um grande crocodilo que aqueles dois fugidios veriam. Não; não naquele dia. Não naquele instante.

Não aqueles ali.

Afinal, era um fato; *aquela* bruxa sempre gostara de doces.

\*\*\*

João e Maria Hanson pararam diante daquela casa estranha, sem acreditar no que estavam vendo. Lá de dentro, Babau os observava se aproximarem fascinados dentre sombrias frestas de ângulos tortos.

Aquele dia seria um dia estranho.