

TÍTULO DO GUIÃO / ROTEIRO

FEEDBACK GUIÕES 2016

Premissa: Personagem A, um ex-publicitário premiado, divide agora o seu tempo entre os roteiros de vídeos institucionais que é obrigado a escrever e a quantidade de álcool que ingere. No dia em que tem de escrever um roteiro sobre comandos de televisão, deriva numa desenfreada jornada que colocará em risco a sua própria integridade.

O guião/roteiro tem um elemento muito forte, tendo em conta o teor da narrativa: a sugestão de uma espécie de inciting incident (tarefa de escrita de roteiro sobre comando de televisão), que parece assumir-se como o grande conflito do filme mas que rapidamente é colocado de parte. Isso é bom, até porque o desenvolvimento do roteiro acaba por revelar que o filme não seguirá esse tipo de estrutura tradicional, sendo o mesmo muito mais sobre o delírio a toda a velocidade que o Personagem A abraça nessa sua jornada de libertinagem. Precisamente por isso, o guião/roteiro deve abstrair-se de seguir um conflito linear enquanto arco narrativo. Quanto mais nonsense o filme conseguir ser, melhor resultará.

Dentro dessa óptica, o estilo do filme poderia mover-se entre referências como *On The Road*, de Jack Kerouac, *Fear & Loathing in Las Vegas*, de Terry Gilliam, *The Big Lebowski*, dos irmãos Coen e/ou *Inherent Vice*, de PT Anderson. Ainda assim, este guião/roteiro poderá ser mais nonsense, sem encadeamento óbvio de cenas, quase como momentos separados da sua constante trip – mas em que cada uma dessas cenas resulte por si própria e tenha o seu devido interesse desprovido de um interesse maior, contíguo a todo o filme.

No entanto, existe um momento que é determinante para todo o filme: o assassinato do Personagem B – e tudo o que isso despoleta na trama. O Personagem A tem de “fugir” para o interior e novas peripécias surgem dessa mudança. Caso não se pretenda enveredar nessa lógica de nonsense e seguir em sua vez numa estrutura dramática de arco narrativo bem definido, esse momento do assassinato deveria surgir mais cedo na história. Deveria ser esse elemento a catapultar a maior parte das peripécias que o Personagem A vive enquanto “fugitivo”, para que o espectador

possa ser movido pelo sarilho em que ele se vê envolvido. Sendo esse o caso, seria pertinente reconsiderar as sequências número 5 e número 7. Precisamente porque exigem muito tempo de filme até chegar ao momento do assassinato.

Caso se pretenda seguir a lógica do nonsense, esse tipo de sequências deveriam ser ainda mais reforçadas. Abstraindo-se de qualquer lógica narrativa, para além dos episódicos momentos de deboche que o Personagem A vive, e hiperbolizando o estado mental em que ele se arrasta. Quase como um filme de vampiro (salve-se a comparação) em LSD (a cor, a montagem, o som/música e a fotografia serão muito importantes neste filme, do ponto de vista sensorial), substituindo a sua necessidade de sangue por drogas e sexo.

Seguindo essa lógica do nonsense, acho que cada episódio do delírio deve ter a sua personagem feminina bem definida (e nenhuma delas ser transversal à história). Cada episódio ser distinto do outro, e ter a sua própria personagem feminina, não as transportando para outros episódios da jornada do Personagem A.

Outra reflexão que suscitamos prende-se com a necessidade do explícito. Até que ponto poderá ser importante ser tão explícito em algumas cenas (correm o risco de se tornar gratuitas), até porque pode ser limitador em questão de um eventual lançamento do filme. Por vezes o indício tem mais impacto visual/mental do que a exibição explícita. E o gratuito, em filme, é tremendamente eficaz a afastar algum público. Se por outro lado se pretenda fazer disso uma das imagens de marca do filme, acho então que o roteiro deverá ser ainda mais arrojado e explorar o explícito de uma forma inteligente e inovadora (há muito espaço por ocupar nesse campo).

A mota. E seus vários protagonismos na história. É um bom elemento, quase surreal. Talvez se pudesse extrapolar ainda mais esse elemento, quase como algo divino que vai pontuando os vários episódios da sua jornada. Se é para ser nonsense, nada melhor do que uma mota desse estilo para metáfora celestial de toda a trama, nada melhor do que esse elemento para ilustrar o seu permanente delírio entre o material e o espiritual/mental.

A maioria dos diálogos estão de acordo com o estilo e o ritmo que se pretende para o filme (acho que a voz over do Personagem A deveria assumir ainda maior

protagonismo – afinal, é o seu estado mental que queremos acompanhar nessa viagem), embora alguns deles possam ser revistos. Algumas coisas dos diálogos podem ser escritas, mas não ditas, na lógica de fluxo natural de diálogo. Algumas falas, (tais como as da cena 14) servem o único propósito de introduzir algumas filosofias ou elementos que não serão importantes no filme, ao ponto de lhe retirarem alguma da sua identidade. Procura-se, portanto, mais fluidez e menos lirismo. Para que o filme, no seu esplendor nonsense, consiga ser o mais íntegro possível e para que o espectador, ávido de loucura, possa deixar-se levar de forma inconsciente na identidade própria dessa viagem.