

LINGUASAGEM

O DESENHO DISCURSIVO DAS PERSONAGENS NA CONSTRUÇÃO DE ROTEIROS AUDIOVISUAIS: A CRIAÇÃO DE DIÁLOGOS FICCIONAIS A PARTIR DA METODOLOGIA DA ANÁLISE DO DISCURSO

Pedro Henrique Varoni de Carvalho¹
Kethillin Trepichio²

RESUMO

O artigo aborda o processo de criação de personagens em ficções audiovisuais, com ênfase na construção de diálogos. A partir de conceitos oriundos da Análise do Discurso de orientação francesa, particularmente enunciação e formação discursiva em Michel Foucault, procuramos discutir como esse referencial teórico pode ser uma ferramenta aplicada à elaboração da caracterização de personagens e de diálogos em roteiros audiovisuais. Para tanto, traçamos um paralelo entre aspectos técnicos dos manuais de roteiro e a teoria do discurso, resultando na criação do quadro discursivo da personagem como ferramenta de operacionalização na construção dos roteiros e de valorização da figura do dialogista na cadeia produtiva do audiovisual, aspecto pouco valorizado no Brasil. Propomos, nesse sentido, uma co-relação entre contribuições teóricas da análise do discurso de orientação francesa e a construção de diálogos ficcionais no audiovisual.

PALAVRAS-CHAVE: Roteiro cinematográfico; Diálogo; Discurso.

ABSTRACT

The article approaches the process of creating characters in audiovisual fictions, with emphasis on the construction of dialogues. Based on concepts derived from the French-oriented discourse analysis, particularly enunciation and discursive formation in Michel Foucault, we seek to discuss how this theoretical framework can be a tool applied to the development of characterization of characters and dialogues in audiovisual scripts. In order to do so, we draw a parallel between technical aspects of script manuals and discourse theory, resulting in the creation of the discursive framework of the character as a tool for operationalization in the construction of scripts and for valuing the figure of the dialogist in the audiovisual production chain, an aspect little valued in Brazil. In this sense, we propose a correlation between theoretical contributions of French-oriented discourse analysis and the construction of fictional dialogues in audiovisual.

KEYWORDS: Cinematographic script; Dialogue; Discourse.

¹ Professor do Departamento de Letras e do Programa de Pós Graduação em Linguística, ambos da UFSCar. Jornalista com prática no mercado audiovisual. E-mail: pedrovaroni@ufscar.br.

² Graduada em Linguística pela UFSCar e criadora do site *Entreter-se*, audiovisual <https://entretrese.com.br/>. E-mail: kethillinmotta@gmail.com.

Introdução: apresentando a questão

Qualquer narrativa ficcional, literária ou audiovisual, possui alguns elementos essenciais para a história acontecer; entre eles, as personagens, seres que dão vida às ações da trama, são fundamentais. Essas figuras fictícias, criadas pelo roteirista e trabalhadas pelo diretor e atores, são um dos principais agentes de identificação do público com a história, seja em narrativas que emulam a vida real, seja na concepção de mundos singulares, ancorados na fantasia. A construção das personagens, principalmente no roteiro, é indissociável da manifestação linguística: diálogos, monólogos, solilóquios são alguns dos aspectos mais importantes na construção ficcional audiovisual, tanto que, por vezes, é a última etapa a ser trabalhada no processo de escrita da história. A palavra escrita ganha corpo no trabalho dos atores, podendo ser modificada na prática interpretativa, mas é preciso que a base de construção dos diálogos seja sólida. Os manuais de roteiro (Comparato (2010), McKee (2013) e (2018), Field (2001)) costumam dedicar algumas páginas à arte da criação dos diálogos e sua importância no desenvolvimento de uma boa história. McKee (2018) chegou a criar um manual específico sobre o tema, em que trabalha técnicas para que a escrita do diálogo não soe artificial, excessiva, incompleta, inverossímil. Encontrar a medida certa da expressão linguística está relacionado ao enredo da trama e as características da personagem: “toda fala responde a uma necessidade, empenha um propósito e efetua uma ação” (McKee, 2018, p.21).

A cadeia produtiva do cinema brasileiro não tem, tradicionalmente, a figura do dialogista, o profissional que trabalha especificamente na construção dos diálogos nos roteiros. O objetivo deste artigo é fazer uma discussão sobre a viabilidade de linguistas desempenharem essa função, a partir de habilidades analíticas desenvolvidas na prática da Análise do Discurso de orientação francesa, particularmente os estudos discursivos foucaultianos. A criação de um experimento em um laboratório oferecido aos alunos de graduação em linguística, desenvolvido na *Universidade Federal de São Carlos (UFSCar)*, que contou com a participação de pesquisadores e profissionais da indústria do cinema, motivou o desenvolvimento desse estudo que procura investigar:

- a) A possibilidade de estabelecer uma relação teórico-metodológica entre orientações relativas à escrita de diálogos em manuais de roteiro (Comparato

(2018), Field (2001), McKee (2013 e 2018)) e conceitos oriundos da Análise do Discurso de orientação francesa, sobretudo aqueles resultantes das contribuições de Foucault (2004), particularmente o método de análise desenvolvido na *Arqueologia do Saber*.

b) A partir da pertinência do desenvolvimento dessa relação, propor um modelo teórico-operacional aplicável à cadeia produtiva do processo de escrita de roteiro, considerando aspectos do fluxo de trabalho dos roteiristas.

Não se trata, entretanto, de uma discussão de caráter eminentemente teórico, mas a busca por uma efetiva agregação desses saberes no processo produtivo da escrita dos roteiros, vislumbrando um possível lugar para os cientistas da língua na elaboração criativa dos diálogos. Os manuais técnicos de roteiro afirmam a importância do diálogo na construção de personagens complexos como fator decisivo nos processos de identificação com o público. "Diálogo, portanto, é o principal veículo que um escritor tem para moldar sua personagem" (McKee, 2018, p. 60).

A proposta de aplicação/operacionalização de ferramentas discursivas para a escrita de diálogos deve levar em conta dois riscos extremos: de banalizar conceitos complexos ou tornar o procedimento inacessível às exigências de uma cadeia produtiva que trabalha em perspectiva multidisciplinar, como é o caso do audiovisual, submetida também a um ritmo de produção definido pelos orçamentos e prazos. O desafio que se apresenta é encontrar um ponto de ajuste para uma possível contribuição de linguistas (cujo pressuposto é a relativa familiaridade com os conceitos discursivos) e o incremento desses conceitos num processo produtivo já de alguma maneira estabilizado (os métodos e técnicas de escrita de roteiro).

Não é difícil sustentar a ideia de que a escrita e a interpretação de diálogos nos produtos ficcionais audiovisuais demandam saberes linguísticos; aspectos relacionados ao universo sintático e semântico da expressão das personagens se complementam pela manifestação fonológica, a prosódia, o ritmo da fala, o tom de voz. Fatores históricos e culturais, tais como regionalismos, estratos sociais específicos, também estão presentes na expressão verbal das personagens como variedade linguística. A construção de diálogos é um processo que se inicia na criação do roteiro e ganha materialidade audiovisual na interpretação dos atores e na montagem do produto final. O processo de

escrita de diálogos parece pressupor, portanto, um potencial ponto de encontro entre a linguística e a cadeia produtiva do audiovisual. É com base nessa potencialidade que pensamos em uma proposta de operacionalização dos conceitos em um quadro metodológico que denominamos de *desenho discursivo da personagem*. A aplicação prática da teoria da Análise do Discurso surge como possibilidade de desenvolvimento e aprofundamento em processos produtivos, em que se poderá experimentar sua real viabilidade e promover ajustes. O propósito deste artigo é sistematizar diretrizes para essa prática, como um primeiro passo para uma aproximação que pode trazer benefícios mútuos: os roteiristas passariam a dispor de conhecimento especializado para a difícil arte de escrita de diálogo e os linguistas um novo e estimulante universo de trabalho e pesquisa.

A Análise do Discurso é tradicionalmente uma disciplina de interpretação e de problematização do próprio ato de interpretar. O que propomos aqui é um deslocamento, no sentido da aplicação do referencial teórico-metodológico, particularmente dos conceitos de enunciado foucaultiano e formação discursiva, para pensar o processo de produção dos roteiros audiovisuais, com ênfase na expressão verbal das personagens, tomadas em uma perspectiva discursiva. Em certo sentido, trata-se de uma inversão metodológica: se o método da Análise do Discurso consiste em partir do enunciado em sua materialidade linguística para alcançar a materialidade discursiva (Courtine, 2016), o que temos no cenário é partir dos elementos visuais, dos gestos, da ambientação, dos acontecimentos descritos no roteiro, para a construção do diálogo e o lugar da palavra como enunciados discursivos. Desafio teórico que é empreendido com a ajuda da leitura de Deleuze (2017) sobre a arqueologia foucaultiana, reforçando a relação entre os regimes de dizibilidade e visibilidade no pensamento de Foucault.

O desenvolvimento do artigo se dá em três movimentos complementares. Iniciamos por uma breve descrição/interpretação das relações entre a construção das personagens e sua expressão verbal, tomando por base as técnicas dos manuais de roteiro. Um filme, uma série, promovem recortes na vida desses seres ficcionais e sugerem pistas para essa mesma vida fora dos limites da tela. Esse processo, fundamental na construção das personagens pelos atores, pode ser ampliado pela incorporação de saberes discursivos. A ideia de pensar os diálogos como enunciado e a inscrição dos sujeitos ficcionais em formações discursivas permitem apreender a personalidade construída na relação entre o

que se diz, o não dito e o indizível (McKee, 2018). O que se qualifica como indizível nos manuais de roteiro, pode ser pensado, em perspectiva discursiva, como o fato de que o sujeito não é integralmente dono do dizer, há sempre limitações que fazem com que determinados enunciados possam ou não circular. Identificar esse espaço de indizibilidade na construção de personagens ficcionais pode ser um diferencial importante no aporte teórico discursivo às práticas de escrita de roteiro.

A construção do diálogo é indissociável de aspectos mais gerais da história contada, da inscrição dos sujeitos-personagens em determinadas formações discursivas que se fazem presente na relação que a história estabelece com sua criação de mundo. Não se trata, portanto, de uma maquinaria de representação do real na ficção, mas de perceber nas próprias malhas da criação, a possibilidade de pensar sujeitos, discursos e enunciados numa perspectiva das contribuições do dispositivo teórico, deslocando os conceitos e sua aplicação.

O segundo movimento diz respeito à discussão de base teórica, a perspectiva em que tomamos o conceito de enunciado em Foucault, a discussão sobre a heterogeneidade das formações discursivas, com base em Authier Revuz (1990) e (2004) e Courtine (2016). O risco de tomar o conceito de formação discursiva como um bloco homogêneo, sem contradições, pode resultar em personagens planos. A proposta de uma abordagem discursiva, ao contrário, é sinalizar as contradições do sujeito consigo mesmo. Pretendemos também discutir, de forma breve, a pertinência desse deslocamento da teoria para a criação ficcional. Como prevê a teoria arqueológica foucaultiana, a ordem do discurso de cada tempo ou contexto cultural se dá pelo aspecto relacional dos enunciados, assim, as ficções - mesmo as revisitações históricas - têm sentido no presente em que irrompem. De forma complementar, a leitura muito original empreendida por Deleuze (2017) do enunciado foucaultiano, nos faz ver a relação intrínseca entre os regimes de enunciabilidade e dizibilidade, algo que está na gênese da linguagem audiovisual. As relações entre ver e dizer não são nunca harmônicas, nos diz Deleuze (2017), mas uma espécie de combate que produz os regimes discursivos de cada contexto.

A partir desse percurso chegamos ao terceiro movimento: a proposta de *desenho discursivo da personagem*, trazendo dois exemplos de produções audiovisuais de contextos diversos. O primeiro se refere à personagem da série norte-americana *Breaking Bad*, o professor-trafficante, Walter White, e uma personagem icônica do cinema

Brasileiro, Dora, interpretada por Fernanda Montenegro, no filme *Central do Brasil*. A escolha de universos temáticos e culturais diversos procura demonstrar a aplicação da proposta em diferentes dimensões da indústria audiovisual, para finalidades diversas. Não faremos, nos dois casos, uma análise discursiva das personagens; fazê-lo seria fugir a proposta de operacionalização da teoria que nos guia. Os exemplos devem servir para pensar a viabilidade e a aplicabilidade do *desenho discursivo da personagem* nos processos produtivos do fazer cinematográfico, indicando o contexto em que se poderia desenvolver essa ideia. Nessa parte, descrevemos também, de forma breve, a experiência do laboratório de escrita de diálogos, ocorrida entre janeiro e abril de 2022, no curso de bacharelado em Linguística da UFSCar.

As conclusões apontam para os desafios da implementação dessa ferramenta adicional do *desenho discursivo da personagem* como contribuição real para a construção de diálogos audiovisuais, considerando que a figura do dialogista não é uma tradição da cinematografia brasileira. “Eu não sinto isso tão valorizado no Brasil, embora exista demanda e potencial. Mas se você for olhar, por exemplo, nos filmes franceses, existe a função de dialogista, aquele que trabalha com o diálogo” (Cataldo, 2021).

Um outro aspecto a ser considerado é o fluxo de trabalho dos roteiristas, particularmente no que se refere a construção dos diálogos, considerado um dos grandes desafios dos criadores e a última etapa a ser concluída. É comum a utilização do método de leitura em voz alta como força de aperfeiçoar as falas dos personagens. Acreditamos que a proposta do desenho discursivo seja um elemento a mais para conseguir resultados satisfatórios, diante do reconhecido desafio da escrita dos diálogos, como ponto de dificuldade na criação dos roteiros.

Relações de identificação do público com as personagens

A construção das personagens se inicia no trabalho do roteirista ou escritor. Para Brait (2017, p. 19) tanto na literatura quanto no cinema “o problema da personagem é, antes de tudo, um problema linguístico-artístico, pois a personagem não existe fora das palavras”. Nesse caso, não importa se o caminho é uma representação da realidade ou a criação de um universo narrativo próprio. O que conta é a coerência da obra, não necessariamente o mundo exterior ou real, a “verossimilhança interna da obra é

extremamente pertinente” (Brait, 2017, p. 40). Brait (2017) discorre acerca de verossimilhança e veracidade, trazendo como exemplo o filme *Indiana Jones e o Templo da Perdição*, de 1984. Se observarmos a sequência de cenas em que o herói protagonista e seus companheiros lutam e vencem seus poderosos inimigos, o conceito de verossimilhança interno da obra se mostra mais claro. Ao optar por analisar as sequências de ação através dos dados plausíveis da nossa realidade, notamos a falta de veracidade e passamos a considerar o filme totalmente absurdo. Entretanto, ao observar que o comportamento do protagonista e o desfecho das suas ações na história apoiam-se nas necessidades de encaminhamento da trama, concluímos que o filme mantém a sua verossimilhança interna, ou seja, dentro da realidade da obra, as coisas fazem sentido.

O processo de identificação do público com as personagens se dá através de uma espécie de pacto de sedução que acontece no desenrolar da história a ser contada. Para Brait (2017, p. 22), “não se trata de uma emoção superficial, provocada apenas pelo dado da surpresa: a releitura do romance não impede que a emoção seja revivida”. As personagens não precisam ser humanas e nem ter forma humana. Podem ser animais, seres extraterrestres e até seres inventados, como acontece com o filme vencedor do *Oscar de Melhor Animação* em 2016, a animação infantil *Divertida Mente (Inside Out)*, da *Pixar*, em que as personagens principais são sentimentos e emoções humanas, como alegria, tristeza, medo, nojo e raiva. Em casos como esse, se as personagens não são reais, nem humanas e nem possuem matéria física, o diálogo, a manifestação linguística, é o elemento que promove a proximidade com o espectador.

A personagem pode ser considerada uma habitante de uma realidade ficcional, diegética, que pode, em alguns casos, ganhar materialidade na vida cotidiana. Um exemplo de personagem ícone do cinema brasileiro contemporâneo é a Dona Hermínia Amaral, da série de filmes *Minha Mãe É Uma Peça* (2013-2019). A personagem, interpretada pelo ator Paulo Gustavo, é uma mãe irreverente, dramática e que costuma utilizar frases comuns ao cotidiano de muitas mães brasileiras, adaptadas ao contexto de humor e performance do ator. A forma como Dona Hermínia se expressa diante dos problemas que precisa enfrentar enquanto dona de casa de meia idade, divorciada do marido, que a trocou por uma mulher mais jovem, e mãe de dois filhos adolescentes em crise chamou a atenção do público, pois a expressão verbal da personagem é única e exclusiva dela. Apesar do fato de que suas falas soarem naturais e corriqueiras, quem

conhece pelo menos um dos filmes em que a personagem participa, sabe que esse diálogo pertence a ela. A força da personagem a torna única, assim como sua expressão linguística.

Quando uma personagem original busca dentro de si sua expressão, sua voz será um efeito colateral de sua personalidade, experiência, conhecimento, locução e sotaque únicos. O ideal é que a linguagem de uma personagem seja tão plausível, tão aparentemente natural, tão idiossincrática que qualquer frase de qualquer cena soa como uma improvisação que ninguém, a não ser aquela personagem específica, naquele momento específico, poderia inventar (McKee, 2018, p. 154).

A popularidade da personagem se estendeu para além do filme em que ela aparece. Nas redes sociais, até hoje, anos após o lançamento do primeiro filme da trilogia, muitos perfis de compartilhamento de *memes* são criados, reproduzindo ou adaptando falas da personagem. Em novembro de 2021, no mesmo ano do falecimento do ator Paulo Gustavo que deu vida à personagem nas telas, Dona Hermínia ganhou uma estátua sua como parte de uma homenagem ao ator, no parque *Campo de São Bento*, na cidade de Niterói, no Rio de Janeiro.

A criação de personagens tão marcantes segue sendo um dos principais desafios dos escritores de roteiro. Para Comparato (2018), quando criamos uma personagem, devemos levar em consideração três aspectos: veracidade, verossimilhança e realidade. As personagens são seres ficcionais, entretanto, é necessário ocasionar a sensação de realidade, mesmo que toda a trama seja baseada em premissas falsas. Esse equilíbrio entre verossimilhança e veracidade independe, como vimos, do roteiro pretender ser uma representação da realidade.

Field (2001) pensa a caracterização da personagem no audiovisual em duas categorias básicas: interior e exterior. O roteirista afirma que a vida interior compreende desde o nascimento até o início do filme ou série e esse é um processo que forma a personagem. Já a vida exterior acontece desde o início até o final do filme e trata-se de um processo que revela a personagem, mas que permite manter algum mistério sobre sua vida pregressa, como elemento imaginativo presente na fruição por parte do espectador. Esse aspecto de uma vida possível para a personagem fora da estrutura narrativa da peça audiovisual é fundamental para se pensar, como veremos, a inserção de aspectos discursivos na sua construção. Tomar a obra como um recorte de uma vida possível, ainda

que fictícia, é um elemento que pode ajudar na construção dos diálogos nas narrativas audiovisuais.

O processo criativo pode, nesse sentido, estender os recortes para além do que aparece na história em si. Esse aspecto é o que garante, por exemplo, a construção de personagens complexas nas séries de longas temporadas, tal como se dá com Tony Soprano em *The Sopranos* ou com Don Draper em *Mad Man*, cada nova temporada revela outras facetas das personagens, já que a complexidade da vida humana não cabe em duas horas de exposição, mesmo em registros documentais.

Assim, na construção criativa das personagens no processo de escrita, encontramos alguns pontos nos manuais de roteiro que servem de base para uma reflexão à luz das teorias do discurso. No caso de histórias sem referencialidade direta com o real, baseada na criação de mundos fantasiosos, é preciso considerar que mesmo as peças ficcionais emergem com enunciados num contexto cultural, social e histórico específico que torna isso possível. Ou seja, por mais características fantasiosas que tenham, seu surgimento diz respeito à ordem do discurso (Foucault, 1971), do tempo histórico de sua produção. Seguindo as pistas foucaultianas, é o caso de se perguntar por que aparece uma fantasia e não outra em seu lugar, ou porque em determinados contextos, revisitamos um tipo de fantasia e não outro.

Dessa forma, a contribuição metodológica dos estudos discursivos foucaultianos para a escrita de diálogos passa necessariamente pelas relações entre práticas discursivas e não discursivas, como sugere Foucault (2004). A nossa proposta pressupõe um processo inverso às análises discursivas que partem do enunciado para encontrar seu sentido na relação com os sujeitos, os objetos, os conceitos e as estratégias, tal como descreve Foucault na *Arqueologia do Saber* (2004). Na criação de diálogos como enunciados foucaultianos, é preciso encontrar o enunciado a partir das práticas não discursivas, o que se vê, o que se conta de outra maneira que não a palavra, a percepção da personagem como sujeito do discurso.

É preciso pensar essa intervenção discursiva para a escrita de diálogos a partir do roteiro já encaminhado, em fase final da produção. O analista, escritor de diálogos, deve interpretar o roteiro como um *corpus* de pesquisa que lhe permitirá apreender a materialidade discursiva do texto, indicadora de um processo de construção criativa e fundamentada dos diálogos. Nesse processo de leitura, um elemento importante é o que

roteiristas como McKee (Story, 2013) definem como *arco da personagem*. Trata-se de um estudo que mapeia as transformações sofridas pela personagem no desenvolvimento da história, acontecimentos e motivações subjetivas que se refletem, por vezes, em mutação nas formas de expressão física – gestos, figurinos - e na expressão verbal. A busca da melhor expressão e da identificação de determinada personagem a uma formação discursiva (como veremos) supõe essa atenção ao arco da personagem como técnica auxiliar na elaboração do desenho discursivo. Retomaremos esses pontos um pouco a frente; antes vamos investigar as regularidades dos manuais de roteiro no ponto específico sobre a escrita de diálogos que nos ajudarão na fundamentação do *desenho discursivo da personagem*.

Diálogos no roteiro audiovisual

A função do diálogo em uma ficção audiovisual vai muito além de revelar informações relevantes para a história, uma vez que define e constrói a personagem que produz aquele diálogo, se tornando algo intrínseco a ela, e estabelece a conexão com o público, revelando a história pessoal da personagem, seus sentimentos mais profundos, sua jornada na narrativa e humanizando-a. O recurso disponível para isso é a ferramenta mais humana possível, a língua. A originalidade do diálogo começa no vocabulário, de maneira que cada personagem fala com palavras que ninguém mais usaria. Na língua estão contidos e são perceptíveis ricos detalhes sobre quem fala, como seu contexto econômico, seu cenário sócio-histórico, a formação ideológica em que estão inseridos e suas relações com os outros. Fiorin (2009, p. 150) afirma que “a língua é produto do meio social e, uma vez constituída, tem um papel ativo no processo de conhecimento e comportamento do homem”.

Quando falamos sobre a função de diálogos em uma narrativa ficcional, seja um filme ou uma produção seriada, é comum pensarmos na exposição, visto que o diálogo é uma ferramenta que pode ser utilizada para expor e auxiliar a compreensão de fatos da história e das personagens. Entretanto, nas ficções audiovisuais, existe a necessidade de contextualizar o público, tarefa que pode ficar a cargo da ambientação, dos figurinos, dos objetos de cena utilizados, entre outros elementos expressivos e visuais que envolvem o espectador no desenrolar da história e são mais sutis do que o diálogo excessivo que expõe

muito, mas possui pouco ou nenhum subtexto. Essa relação entre o visível e o enunciável se dá como prática discursiva e não discursiva no interior da história e constitui a matriz de sentido da linguagem audiovisual. O diálogo não costuma ser o último elemento escrito na redação do roteiro somente pela sua função estratégica na história, ele resulta também da identificação do que não pode ser demonstrado de outra forma. Mostrar ao invés de dizer ainda é uma das regras de ouro da linguagem cinematográfica. Logo, cabe ao diálogo o essencial, a palavra certa, no *timing* certo.

Para McKee (2018), o diálogo possui três funções essenciais: exposição, caracterização e ação. O primeiro termo se refere a ambientação de fatos ficcionais, o que demanda o talento para que ela se torne o mais invisível possível. “Em condições ideais, nas artes performáticas do palco e da tela, a exposição flui despercebida pelo público dentro das palavras ditas”. (McKee, 2018, p.51). A caracterização implica na apresentação de características específicas da personagem que se dão nos outros elementos narrativos visuais, como gestos, exposição dos ambientes, roupas, idades, estrato social, mas muitas vezes necessitam da palavra como reforço ou elucidação de pontos específicos da trama. No caso da ação, McKee (2018) retoma a romancista Elizabeth Bowen na ideia de que diálogo é o que as personagens fazem umas com as outras.

O desafio do diálogo se dá, de acordo com o roteirista, em um nível mais profundo, demarcado por três esferas concêntricas, “uma personalidade dentro de outra personalidade dentro de outra personalidade” (McKee, 2018, p. 57) que correspondem ao dito, ao não dito e ao indizível. O dito está na superfície do que é falado e suporta significados mais sólidos em relação às palavras utilizadas, tanto em sua denotação como em sua conotação. A segunda esfera, o não dito, se move internamente na personagem, no espaço interno do qual a pessoa enxerga o mundo. Nesse nível, os pensamentos e sentimentos da personagem se formam e são retidos de maneira intencional. Entretanto, através do dito, o público tem a intuição de ir além das palavras e entender o não dito, ou seja, espiar o que aquela personagem realmente pensa e sente. O dito corresponde ao texto e o não dito às entrelinhas, que não estão escritas, mas se fazem presentes, por isso os diálogos devem visar tornar essa sensação possível, sem que o não dito seja acidentalmente deduzido. Na terceira esfera, ainda mais profunda e abaixo do não dito, está o indizível, uma camada turva entre os impulsos e necessidades subconscientes da

personagem, que estimulam suas escolhas e ações, espaço discursivo que compreende o campo das interdições. No roteiro, em momentos de grande pressão, a personagem age motivada por um desejo inquestionável, revelando seu verdadeiro eu e expondo seu caráter primitivo. Sendo assim, as escolhas de uma personagem começam na esfera mais interna.

O diálogo para roteiros audiovisuais deve ser escrito de forma a atingir esse objetivo, levar o público a enxergar através das palavras ditas para deduzir as esferas mais internas do que está sendo transmitido. Criar os diálogos para uma personagem é um processo de fazer escolhas linguísticas que poderiam ser utilizadas naquela época e naquele contexto e que possam representar a personagem, além de possuir carga dramática para fazer a história evoluir. Para Field (2001), o diálogo é como uma função da personagem, de forma que quando o roteirista conhece bem a sua personagem, seus diálogos fluem facilmente no desdobramento da história.

A cineasta Elza Cataldo (2021), em entrevista realizada no processo de pesquisa que resulta neste artigo, descreveu a prática de escrita do diálogo em seus filmes. Há momentos em que parece que os roteiristas chegaram ao seu limite e não sabem mais como aprimorar aquele diálogo. Por isso, ela enfatiza a importância das leituras de mesas, feitas pelos atores e atrizes escolhidos para a interpretação. Para Cataldo (2021), “quando se chama o ator tudo muda, porque o ator, quando é um bom ator, lê uma frase e coloca um sentido, uma entonação, uma motivação, uma realidade, algo mais orgânico, uma credibilidade”.

Assim, a escrita do diálogo sempre deve considerar a expressão oral e a materialidade da voz como aspectos fundamentais do processo criativo, o que evidencia o caráter de criação coletiva audiovisual. A participação, na leitura de mesa, de um profissional especializado na elaboração dos diálogos em perspectiva discursiva, como propomos, pode, em conjunto com a direção de atores e os atores, chegar a resultados interessantes, na medida em que promove uma interpretação do roteiro para além dos aspectos da literalidade linguística.

Cada diálogo criado é um teste, sustenta McKee (2018), entre o significado literal das palavras e o não dito que o espectador percebe no subtexto. “Se o significado implícito e o explícito de uma cena são iguais, subtexto vira texto, a profundidade seca, as falas parecem piadas e as atuações desabam por completo” (McKee, 2018, p. 259).

Há, como procuramos argumentar, um aspecto discursivo implícito na orientação dos manuais de roteiro para a escrita de diálogos e eles se referem a três regularidades encontradas nas diferentes abordagens. O primeiro diz respeito a ideia do arco da personagem, técnica que procura descrever as transformações das personagens no decorrer da história. Há sempre um aspecto da mobilidade que transforma a vida dos seres ficcionais; conhecer e identificar essas mudanças contribui para uma boa caracterização das personagens. O segundo aspecto é a diferenciação feita por McKee (2018) entre o não dito, o dito e o indizível e o reconhecimento de que um bom texto é aquele que traz as camadas do subtexto, algo além ou aquém do dizer, que deve orientar o trabalho dos roteiristas. É com base nessas três regularidades, o arco discursivo da personagem, as relações entre texto e subtexto, o dizível, o não dito e o indizível, que podemos avançar no aporte da teoria do discurso no processo de construção das personagens e elaboração dos diálogos.

Conhecer a história para encontrar o enunciado

A contribuição da teoria discursiva para elaboração dos diálogos ficcionais deve partir de um roteiro já em estágio avançado de construção, tomado como um *corpus* discursivo num trabalho de leitura e interpretação que deve identificar, no seu interior, dois elementos essenciais no método arqueológico foucaultiano: as práticas discursivas e não discursivas. A interpretação discursiva/arqueológica tem também natureza relacional, é preciso pensar no domínio associado ao relacionar a peça do roteiro com elementos outros, históricos ou culturais, num trabalho de identificação da ordem do discurso que o circunscreve. Há um trabalho de pesquisa a ser feito a partir do roteiro que contribui para identificar as formas de expressão linguística.

Deleuze (2017) percebe a natureza audiovisual do arquivo foucaultiano e critica muitas interpretações da arqueologia que se fixam na dimensão linguística do enunciado. Os diferentes tempos e contextos históricos se dão em uma relação tensa, conflituosa entre o que se diz e o que se vê. O que se diz não está no que se vê e o que se vê não está no que se diz, como demonstra Foucault (1988) em seu texto *Isso não é um Cachimbo*. O desafio que se apresenta é o de encontrar o enunciado a partir dos outros elementos narrativos, tendo de um lado a relação estabelecida por McKee (2019) entre o dito, o não

dito e o indizível, o texto e subtexto e, de outro, a própria concepção de enunciado no trabalho de Foucault. “O enunciado é ao mesmo tempo não visível e não oculto” (Foucault, 2004, p. 124).

Na interpretação de Deleuze (2017), as relações entre os regimes de enunciabilidade e dizibilidade em Foucault (2008) se fazem presentes na diferenciação entre práticas discursivas e não discursivas. Se as práticas discursivas dizem respeito aos enunciados e as não discursivas remetem ao domínio da visibilidade, o saber consiste em entrelaçar essas duas formas heterogêneas e não comunicáveis: o visível e o enunciável. “O que é verdadeiramente original em Foucault, parece-me, é a demonstração histórica da heterogeneidade das duas formas: o visível e o enunciável” (Deleuze, 2017, A6, p.8).

Como observamos anteriormente, o desafio que se apresenta para o deslocamento da teoria ao universo ficcional diz respeito ao encontro do enunciado que funcione como um bom diálogo, capaz de sugerir o subtexto, de atuar como exposição, caracterização ou ação, na medida certa. Como apreender, a partir da leitura do roteiro, esse processo de criar o enunciado adequado ao universo discursivo do filme?

A atenção a dois aspectos parece ser imprescindível para encontrar o enunciado-diálogo: o arco da personagem, suas variações na trama, e as formas de contar mostrando os aspectos imagéticos. É a atenção a esses elementos que revelará o peso certo da palavra no contexto, a busca do equilíbrio. Ao primeiro elemento corresponde a ideia de formação discursiva, as variações no arco da personagem são capazes de demonstrar os conflitos, contradições, a partir da inscrição do sujeito em diferentes formações discursivas; o segundo elemento diz respeito ao que Foucault denomina práticas não discursivas e que Deleuze (2017) elucida como os regimes de visibilidade de cada tempo histórico.

São as práticas não discursivas que darão pistas para as práticas discursivas desenvolvidas no interior da história. As práticas discursivas não se reduzem à formulação expressiva de um indivíduo, nem à competência racional de um sujeito falante, mas dizem respeito “ao conjunto de regras anônimas, históricas, sempre determinadas no tempo e espaço, que definiram em uma dada época e para uma determinada área social, econômica, geográfica ou linguística, as condições de exercício da função enunciativa” (Foucault, 2004, p. 133). As práticas não discursivas, de acordo com Deleuze (2017), fazem o mesmo em relação aos domínios de visibilidade.

A própria descrição metodológica descrita por Foucault (2004) em sua *Arqueologia do Saber* permite pensar na inversão dos procedimentos: partir das práticas não discursivas para encontrar o enunciado.

Pode-se dizer que a demarcação das formações discursivas, independentemente dos outros princípios de possível unificação, revela o nível específico do enunciado; mas pode-se dizer, da mesma forma, que a descrição dos enunciados e da maneira pela qual se organiza o nível enunciativo conduz à individualização das formações discursivas. Os dois procedimentos são igualmente justificáveis e reversíveis. (Foucault, 2004, p. 132).

A partir dessa possibilidade é possível revisitar alguns aspectos do conceito de enunciado, tal como trabalhado por Foucault (2004). A descrição do enunciado, de acordo com Foucault, está ligada ao aparecimento dos objetos de que fala, os tipos de enunciação (que tem a característica de não ser repetível), aos conceitos e escolhas estratégicas. Ou seja, a relação entre o dito, o não dito e o indizível está posta nessa relação da língua pensada de forma contextual, discursiva. Uma abordagem que garante a permeabilidade da teoria como ferramenta complementar no processo produtivo da escrita de roteiro. A ideia de pensar os diálogos ficcionais como enunciados se dá, portanto, nos aspectos relacionais dentro do universo da própria história. A função enunciativa pode se tornar, no processo criativo, uma espécie de mapa do dizer da personagem, de maneira articulada com as transformações descritas no arco da personagem.

Esse ponto de vista considera as relações entre saberes e poderes do ponto de vista foucaultiano. Deleuze (2017) chama atenção para o fato de que o saber tem uma forma (que corresponde ao encontro dos regimes de enunciabilidade e visibilidade), o poder não tem forma, é uma força que atua nos regimes discursivos, como um elemento invisível, mas sempre presente, uma vez que a concepção de poder em Foucault o percebe como constitutivo de todas as relações sociais; onde há poder, há resistência.

A interpretação discursiva do roteiro deve ser capaz de identificar as relações de poder, as regras anônimas que definem a função enunciativa e, a partir delas, encontrar as formações discursivas que atravessam a vida das personagens. Entender esse jogo complexo pode permitir um espaço outro de criação, a partir da história, suas relações (através do visível e do enunciável) para elaborar o diálogo como enunciado. Trata-se de um processo criativo, amparado pelo referencial teórico, num jogo relacional com os

roteiristas, os atores e diretores. A reversão teórica que propõe partir da relação entre práticas não discursivas e discursivas para encontrar o enunciado na formulação dos roteiros diz respeito à formação do linguista e sua base de atuação. No exercício de pensarmos em uma forma de operacionalização dos conceitos, propomos, a seguir, a ideia do *desenho discursivo da personagem*.

Em busca do *desenho discursivo da personagem*

Considerando a criação de personagens marcantes, propomos relacionar as técnicas de escrita de diálogo com as contribuições do campo linguístico-discursivo, a fim de analisar o lugar da palavra nas narrativas ficcionais audiovisuais, através da abordagem do dito, não dito e indizível na construção das personagens. A problematização do discurso é a relação entre o dizer e o não dizer que deixa suas marcas no dito. A partir da leitura de livros técnicos sobre a escrita de diálogos e roteiros cinematográficos (Comparato, 2018; McKee, 2013, 2018) foram encontrados pontos de contato com teorias linguísticas.

Ao pensarmos nas esferas do não dito e do indizível, podemos encontrar as motivações que existem no nível interior da personagem e que a movem a escolher e utilizar um enunciado ao invés de outro, em determinada situação, levando-nos à esfera do dito. A proposta é que os diálogos sejam construídos através do processo de pensar o interior da personagem, partindo da sua formação discursiva (cujas pistas são dadas no desenvolvimento do arco da personagem), trabalhando no indizível e no não dito para que, ao final, possamos encontrar as palavras que expressem melhor o que a personagem tem a dizer.

Esse processo, que resulta de uma interpretação discursiva do roteiro para perceber nele as relações de saber/poder, os regimes de dizibilidade e enunciabilidade, prepara o terreno para uma proposta operacional que pode se somar às práticas de escrita de roteiro, particularmente no momento da escrita de diálogos.

Para mobilizar o conceito de formação discursiva em Foucault de forma operacional, propomos um quadro que chamamos de *desenho discursivo da personagem*. O objetivo desse quadro é analisar a caracterização das personagens a partir do seu caráter, trajetória de vida, assim como da heterogeneidade das suas formações

discursivas, com objetivo de compor um mapa do dizer para a personagem, analisando as possibilidades sintáticas e semânticas para sua expressão.

O aspecto da heterogeneidade da formação discursiva é essencial para evitar a construção de personagens planos, sem complexidade ou contradição. Authier Revuz (2004) nos ensina que a heterogeneidade é constitutiva das formações discursivas, sempre frequentadas pelo seu outro. Essa relação de alteridade é o que garante o esboço do arco da personagem em uma perspectiva discursiva:

Todo discurso se mostra constitutivamente atravessado pelos ‘outros discursos’ e pelo ‘discurso do Outro’. O outro não é um objeto (exterior, do qual se fala), mas uma condição (constitutiva, para que se fale) do discurso de um sujeito falante que não é fonte-primeira desse discurso (Authier-Revuz 2004, p. 69).

Courtine (2016) trabalha o conceito de enunciado dividido para demonstrar que um mesmo enunciado pode compreender duas ou mais formações discursivas, o que é também um aspecto a ser considerado na ideia de heterogeneidade, evitando as formulações muito marcadas e sem contradições que empobrecem a relação de verossimilhança indispensável à criação das peças ficcionais por mais fantasiosas que sejam.

Para exemplificar a aplicação do quadro, faremos uma breve análise da personagem Walter White, o protagonista da série *Breaking Bad*, interpretado por Bryan Cranston, do canal de televisão *AMC*, que foi ao ar entre os anos 2008 e 2013. Walter White é um homem de 50 anos, que foi diagnosticado com câncer pulmonar de nível 3. Casado e com dois filhos, sendo um deles um adolescente com paralisia cerebral e o outro um bebê, Walter é um professor de química do ensino médio público que vive na cidade de Albuquerque, Novo México, nos Estados Unidos. Ele é um cidadão americano suburbano de classe média, inserido na sociedade do consumo, do trabalho e da ordem. Para Walter, a família vem sempre em primeiro lugar e, como pai de família, ele se coloca na posição de prover o sustento e a segurança de sua esposa e filhos. Em meio a uma crise financeira, Walter é diagnosticado com câncer em estágio avançado. Nesse momento de desespero, ele encontra na criminalidade uma maneira de garantir a sobrevivência de sua família antes de sua morte, produzindo e vendendo drogas. A partir desse ponto de virada, acompanhamos a subversão dos valores de Walter White, que agora exerce desobediência

em relação às determinações do seu papel social de professor e cidadão, cedendo ao mundo do crime.

Caracterização da personagem (descrição física, idade etc.)	Caráter (características morais, valores, contradições)	Formações discursivas na trajetória da personagem	Heterogeneidade das formações discursivas	Organizações sintáticas e semânticas possíveis para sua expressão (mapa do dizer):
<p>Homem branco, de aproximadamente 50 anos.</p> <p>Estatura mediana, é um clássico cidadão americano.</p>	<p>Walter coloca sua família sempre em primeiro lugar. Zela pela segurança da sua esposa e filhos e vive uma vida pacata, dentro da lei.</p> <p>Contradições: Em um momento de desespero, busca na ilegalidade o sustento e segurança da sua família.</p>	<p>Cidadão americano de classe média, suburbano, da sociedade do consumo, do trabalho e da ordem.</p> <p>Subversão dos valores da primeira formação discursiva. Desobediência em relação às determinações do seu papel social de professor e cidadão.</p>	<p>Walter passa por uma subversão dos seus valores, cedendo ao mundo do crime, ao perceber que sua família precisa de segurança financeira.</p>	<p>No começo: “Eu faço isso por minha família”</p> <p>No final: “Eu fiz por mim. Eu gostei de fazer. E eu era bom naquilo. E eu me sentia...vivo”.</p>

Quadro 1 - Desenho discursivo de Walter White, de Breaking Bad³

Pensando acerca da existência dessa mutação discursiva na construção da personagem, podemos destacar duas falas que expressam a dualidade de Walter, ambas no quadro anterior. A primeira frase diz respeito à motivação que o levou a encarar a criminalidade: a sua família. Todo e qualquer crime cometido por ele poderia ser justificado pelo bem-estar de sua esposa e filhos no futuro. Já a segunda frase trata-se de

³ Fonte: Elaboração própria

uma descoberta que a personagem faz ao longo da série, mas que apenas reconhece no final: todas as suas ações o traziam satisfação pessoal, ao passo que ele pôde encontrar nessa subversão de valores espaço para ser ele mesmo e, por isso, afirma ter feito tudo por si próprio, porque se sentia bem e vivo.

A personagem Walter White percorre a maior parte da série lutando com a heterogeneidade da formação discursiva na qual se insere como sujeito do discurso. Já no sexto episódio da quarta temporada, ele revela ter finalmente cedido ao mundo das drogas e da criminalidade através de uma cena que é considerada a mais icônica da série. Nessa cena, Walter e sua esposa Skyler estão conversando no quarto. Ela, já ciente das atividades criminosas do esposo, insiste que ele está sendo forçado a permanecer no esquema de drogas e quer chamar a polícia. Nesse momento, ele revela suas reais intenções com as atividades ilegais e é nesse ponto da série que a personagem demonstra optar pelo lado do crime. Desde o primeiro episódio, a caracterização de Walter era de um homem nervoso, inseguro e sempre na defensiva.

A partir desse episódio, ele assume integralmente a sua outra personalidade, conhecida como Heisenberg, seu *alter ego*. Na Figura 1, podemos ver a comparação da caracterização física da personagem Walter White, interpretado por Bryan Cranston, no início da série e em um ponto mais próximo do final. As mudanças na aparência da personagem nesses dois momentos representam a mudança interior que ocorreu durante a construção e desenvolvimento.



Figura 1 - Antes e depois da personagem Walter White, de *Breaking Bad*⁴

Outra personagem em que observamos essa mutação discursiva é Dora, a protagonista do filme *Central do Brasil*, interpretada por Fernanda Montenegro. O filme brasileiro de 1998 é dirigido por Walter Salles e foi indicado ao *Oscar de Melhor Filme Internacional* e *Melhor Atriz* para Fernanda Montenegro, além de ser um dos filmes fundamentais da chamada retomada do cinema brasileiro, com repercussão internacional e premiado em diferentes festivais. Dora é uma mulher amargurada de cerca de 60 anos de idade. Ex-professora, solteira e sem filhos, ela ganha a vida escrevendo cartas para pessoas analfabetas, que ditam o que querem contar às suas famílias, na *Estação Central do Brasil*, no Rio de Janeiro-RJ. Secretamente, Dora embolsa o dinheiro de seus clientes sem sequer postar as cartas para seus destinatários, mas rasga algumas e guarda outras em uma gaveta de seu apartamento. De forma egoísta, Dora garante a sua sobrevivência fazendo o serviço incompleto e enganando seus clientes. A vida de Dora começa a mudar quando ela conhece o menino Josué e sua mãe, que gostaria de enviar uma carta para o pai do menino para informá-lo que ele queria o conhecer. Dora, convencida de que o pai não merecia conhecer o filho, decide não enviar a carta, que vai para sua gaveta. Outro dia, Josué procura Dora novamente querendo escrever mais uma carta para seu pai para

⁴ Fonte: Reprodução/TeleSeries

avisar que sua mãe havia morrido em um acidente. Com pena, Dora leva o menino para casa, mas depois o vende para traficantes de crianças. Arrependida, ela recupera o menino e decide levá-lo até o seu pai, no nordeste do Brasil, em uma longa viagem com destino incerto.

Dora é uma mulher de classe média baixa que precisa trabalhar para sobreviver. Apesar da sua idade a definir como idosa, ela é uma cidadã popular brasileira sem estrutura financeira, necessitando ainda correr atrás do seu sustento. Para isso, ela recorre a procedimentos ilegais, manipulando seus clientes não escolarizados para embolsar o dinheiro sem entregar o trabalho combinado. Sendo ex-professora, Dora domina um certo saber da língua, podendo se comunicar bem através da escrita, o que justifica o seu trabalho como escrevente. Entretanto, esse saber se torna um poder através da forma com que ela se relaciona com os seus clientes, se aproveitando da sua não escolarização e do analfabetismo e se tornando uma trapaceira.

A mudança na vida de Dora acontece a partir do momento em que ela conhece o menino Josué, que representa uma dimensão mais humana na vida da mulher, que se sensibiliza com a situação do menino órfão de mãe e assume para si a missão de ajudar o garoto, o que traz importância e sentido para sua vida. Ela passa por uma transformação e se lança na estrada, abrindo mão da sua rotina e seus compromissos, para ajudar Josué a viajar pelo país quase sem rumo. Dora sofre uma modificação por esse acontecimento, o que pode revelar uma nova esfera da sua vida e trajetória, não apresentada por completo no filme, que mostra apenas um recorte da vida da personagem. No passado da personagem, ela poderia ter sido uma professora honesta e comprometida com a ética, mas que, por algum motivo, podendo ser inclusive por necessidade econômica, sofreu um desvio que a levou a enxergar a vida por essa outra perspectiva da trapaça e da mentira. Ao encontrar Josué, o menino desperta nela essa transformação. No Quadro 2 abaixo representamos o *desenho discursivo da personagem Dora*.

Caracterização da personagem (descrição física, idade etc.)	Caráter (características morais, valores, contradições)	Formações discursivas na trajetória da personagem	Heterogeneidade das formações discursivas	Organizações sintáticas e semânticas possíveis para sua expressão
--	--	--	--	--

				(mapa do dizer):
<p>Mulher branca de aproximadamente 60 anos, de estatura mediana.</p> <p>Mulher do povo, de classe média baixa.</p> <p>Cidadã popular brasileira da época, sem estrutura financeira.</p>	<p>Amargurada e solitária, ela luta sozinha a cada dia pelo sustento, precisando recorrer a procedimentos ilegais para garantir a sua sobrevivência.</p> <p>Dora é ambivalente no aspecto moral.</p>	<p>Ex-professora, Dora domina um certo saber, que se torna um poder na forma com que ela se relaciona com as pessoas não escolarizadas.</p> <p>Trapaceira, embolsa o dinheiro sem entregar o serviço, o que contraria as determinações do seu papel social de ex-professora.</p>	<p>O menino Josué representa uma dimensão humana para Dora, trazendo sentido à sua vida. Ela passa por uma transformação, se lançando na estrada para ajudar o menino. Ela se modifica por esse acontecimento, o que pode revelar uma outra esfera na sua trajetória, além do recorte do filme.</p>	<p>A forma de falar de Dora revela também sobre a sua transformação. No início ela é sempre bruta e rude. Já no final do filme, ela é mais amigável e amável.</p>

Quadro 2 - Desenho discursivo de Dora, de Central do Brasil⁵

O momento que marca essa mudança de Dora ocorre após uma briga com Josué, quando o menino sai correndo, em meio à multidão reunida para a procissão de Nossa Senhora das Candeias, no interior de Pernambuco. Dora procura o garoto, correndo por entre a multidão de fiéis. A câmera gira alternando imagens de Dora em meio àquela multidão. Ela entra em uma espécie de transe e acaba desmaiada. Na manhã seguinte, ela acorda no colo de Josué. Embora nesse momento Dora já tenha tomado decisões que indicam sua transformação, essa cena pode ser considerada uma representação mais direta e pontual da mudança emocional na personagem da Fernanda Montenegro, que “renasce” com nova afetividade em relação ao problema do menino.

⁵ Fonte: Elaboração própria

Ambas as personagens brevemente analisadas, Walter White e Dora, vivenciam uma transformação que muda de forma brusca a sua forma de viver, pensar, agir e falar. Walter inicia sua história como pai de família suburbano e cidadão de bem e se transforma em um cozinheiro de metanfetamina, envolvido em um grande sistema de tráfico de drogas, imerso no mundo da criminalidade. Já Dora inicia sua história como uma ex-professora com necessidades financeiras que encontra no seu saber da língua uma forma de exercer poder e manipulação sobre pessoas não escolarizadas, para ao final se tornar uma mulher amável e doce que encontrou sua realização através de poder ajudar um menino, compreendendo a importância de cumprir o seu trabalho em ajudar pessoas que mais precisam. As duas personagens percorrem o mesmo caminho de transformação, mas em sentidos opostos: uma percorre o trajeto do bem para o mal, enquanto a outra vai do mal para o bem.

Essa dinâmica da transformação na vida das personagens é marca comum das histórias e elas envolvem transformações nas formas de expressão linguística. O que procuramos demonstrar é que pensar esse tema pelo ponto de vista das formações discursivas pode ser uma ferramenta auxiliar na construção dos diálogos e expressão verbal das personagens.

A proposta de se trabalhar o *desenho discursivo da personagem* a partir dos elementos descritos nos quadros anteriores (quadros 1 e 2) busca transpor para o universo produtivo da escrita de roteiros a metodologia discursiva baseada nos estudos de Michel Foucault. O uso dessas ferramentas não pretende criar uma cientificidade na escrita do roteiro, mas ser um potencializador do elemento criativo, indispensável à função de roteirista. Através de um deslocamento na teoria - considerado por Michel Foucault (2004) quando propõe as reversibilidades - partir da identificação das formações discursivas para o enunciado (como se propõe aqui) ou o contrário depende dos objetivos na singularidade de cada trabalho.

Conclusão

Pretendemos, neste artigo, sistematizar uma possível contribuição dos saberes linguísticos na cadeia produtiva da escrita de roteiros audiovisuais ficcionais, como resultado de uma prática laboratorial desenvolvida com alunos de graduação e pós-

graduação em linguística na *Universidade Federal de São Carlos*, que contou com a participação de profissionais do campo audiovisual.

A criação de uma ferramenta adicional para a escrita de roteiros, denominada *desenho discursivo da personagem*, foi problematizada com base no método arqueológico de Foucault. Propomos aqui uma inversão. Ao invés de partir da análise do enunciado dado, como é prática comum na Análise do Discurso derivada dos estudos foucaultianos, nossa proposta foi encontrar o enunciado a partir de uma interpretação discursiva do roteiro, considerando as relações estabelecidas entre os regimes de enunciabilidade e dizibilidade. Trata-se de uma adaptação da teoria para um processo criativo que poderá ser refinado com a base teórica.

Há muitos outros conhecimentos de base linguística que poderiam operar como suporte para a escrita de diálogos, desde a pragmática até a fonologia. Nesse sentido, a opção pelo ponto de vista discursivo sugere outros possíveis desdobramentos em uma pesquisa que está na fase inicial.

A forma de desenvolvimento de nossa argumentação para a criação do modelo de quadro discursivo da personagem passa pelas relações entre as técnicas de escrita de diálogos nos manuais de roteiro, os depoimentos da cineasta Elza Cataldo e as reflexões sobre a teoria foucaultiana, sobretudo a leitura feita por Deleuze (2017) das relações entre práticas discursivas e não discursivas. A mesma lógica que permite partir do enunciado para o não discursivo na teoria de Foucault, poderia sugerir um movimento contrário; partir do não discursivo para a construção do diálogo como enunciado. Esse é o principal ponto de vista teórico desenvolvido no artigo.

A aplicação prática do *desenho discursivo da personagem* poderia ser incrementada num processo produtivo da construção de roteiro para ajustes e refinamento da pesquisa. Essa é uma próxima etapa desejável da proposta aqui formulada.

REFERÊNCIAS

AUTHIER-REVUZ, J. Heterogeneidade mostrada e heterogeneidade constitutiva: elementos para uma abordagem do outro no discurso. In: AUTHIER-REVUZ, J. **Entre a transparência e a opacidade**: um estudo enunciativo do sentido. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004.

AUTHIER-REVUZ, J. Heterogeneidades enunciativas. **Cadernos de estudos linguísticos**, 19. Campinas, IEL. 1990.

BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Contexto, [1985] 2017.

CATALDO, Elza. Como fazer diálogos para o Cinema? [Entrevista concedida a] Kethillin Cristini da Motta Trepichio. **Entreter-se**, 08 de nov. de 2021. Disponível em: <https://entreterse.com.br/entrevistas/entrevista-com-elza-cataldo-como-fazer-dialogos-para-o-cinema/>. Acesso em: 28 de mar. 2022.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: Teoria e Prática**. São Paulo: Summus Editorial, 2018

COURTINE, J.J. Definição de orientações teóricas e construção de procedimentos em Análise do Discurso. **Policromias**, v. 1, p. 14-35, 2016. Disponível em: [Definição de orientações teóricas e construção de procedimentos em Análise do Discurso | Policromias - Revista de Estudos do Discurso, Imagem e Som](#). Acesso em: 13 nov. 2024

DELEUZE, Gilles. **Michel Foucault: as formações históricas**. Vols 1 ao 8. Trad. Cláudio Medeiros e Mário A. Marino. São Paulo: n-1 edições. Politea, 2017.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico / Syd Field**. - Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FIORIN, José Luiz. Língua, discurso e política. Alea. **Estudos Neolatinos**, v. 11, p. 148-165, 2009.

FOUCAULT, Michel. **Arqueologia do Saber**. Trad. Luiz Felipe Baeta Neves. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense-universitária, 2004.

FOUCAULT, Michel. **Isto não é um Cachimbo**. Trad. Jorge Coli. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.

MCKEE, Robert. **Diálogo: a arte da ação verbal na página, no palco e na tela**. Trad. de Chico Marés - Curitiba: Arte e Letras, 2018.

MCKEE, Robert. **Story, substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Tradução de Chico Marés - Curitiba: Arte e Letras, 2013.

OBRAS AUDIOVISUAIS CITADAS

BREAKING Bad [Seriado]. Direção: Terry McDonough. Produção: Vince Gilligan. Estados Unidos: Sony Pictures Television, 2008.

CENTRAL do Brasil. Direção: Walter Salles Júnior. Produção: Martire de Clermont Tonnerre e Arthur Cohn. Roteiro: Marcos Bernstein, João Emanuel Carneiro e Walter Salles Júnior. Brasil: Le Studio Canal; Riofilme; MACT Productions, 1998.

DIVERTIDA Mente. Direção: Pete Docter. Produção: Jonas Rivera. Roteiro: Meg LeFauve, Josh Cooley e Pete Docter. Estados Unidos: Walt Disney Pictures; Pixar Animation Studios, 2015.

GAME of Thrones. [Seriado]. Direção: Alan Taylor, Alex Graves, Mark Mylod e Jeremy Podeswa. Produção: Mark Huffam, Frank Doelger, Chris Newman, Greg Spence. Estados Unidos: HBO; Warner Bros. Television Distribution, 2011.

INDIANA Jones e o Templo da Perdição. Direção: Steven Spielberg. Produção: Robert Watts. Willard Huyck e Gloria Katz. Estados Unidos: Lucasfilm; Amblin Entertainment; Paramount Pictures, 1984.

MINHA Mãe É uma Peça. Direção: André Pellenz. Produção: Iafa Britz. Roteiro: Paulo Gustavo, Fil Braz e Rafael Dragaud. Brasil: Telecine Productions; Globo Filmes; Riofilme; Migdal Filmes, 2013.

Como referenciar este artigo:

CARVALHO, Pedro Henrique Varoni de; TREPICHIO, Kethilin. O desenho discursivo das personagens na construção de roteiros audiovisuais: a criação de diálogos ficcionais a partir da metodologia da Análise do Discurso. **revista Linguagem**, São Carlos, v.48, n.1, p. 60-85, 2025.

Submetido em: 19/07/2022

Aprovado em: 06/11/2024