

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES, CULTURA E LINGUAGENS

Bruna Schelb Corrêa

CADERNO DE ERRÂNCIAS: exercícios de criação para roteiristas

Juiz de Fora

2026

Bruna Schelb Corrêa

Caderno de Errâncias: exercícios de criação para roteiristas

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do grau de Doutora em Artes, Cultura e Linguagens. Área de concentração: Teorias e Processos Poéticos Interdisciplinares.

Orientadora: Profa. Dra. Rosane Preciosa Sequeira

Juiz de Fora

2026

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Corrêa, Bruna Schelb.

Caderno de errâncias : exercícios de criação para roteiristas / Bruna Schelb Corrêa. -- 2026.
126 p.

Orientadora: Rosane Preciosa Sequeira

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design. Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, 2026.

1. Roteiro cinematográfico. 2. Processos criativos. 3. Jogos. 4. Axiomas. 5. Exercícios práticos. I. Sequeira, Rosane Preciosa, orient. II. Título.

Bruna Schelb Corrêa

Caderno de Errâncias: exercícios de criação para roteiristas

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Doutora em Artes, Cultura e Linguagens. Área de concentração: Teorias e Processos Poéticos Interdisciplinares.

Aprovada em 22 de setembro de 2026.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Rosane Preciosa Sequeira - Orientadora

Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof.^a Dr.^a Letícia de Alencar Bertagna

Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Fabrício Mário Maia Fava

Universidade do Porto - UPORTO

Prof.^a Dr.^a Ana Paula Dessupoio Chaves

Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Wagner Perez Morales Júnior

Faculdade Santa Marcelina - FASM-SP

Juiz de Fora, 29/07/2026.



Documento assinado eletronicamente por **Rosane Preciosa Sequeira, Usuário Externo**, em 05/10/2026, às 19:41, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Fabrício Mário Maia Fava, Usuário Externo**, em 06/10/2026, às 10:05, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ana Paula Dessupoio Chaves, Professor(a)**, em 06/10/2026, às 10:46, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Wagner Perez Morales Junior, Usuário Externo**, em 06/10/2026, às 22:43, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Letícia de Alencar Bertagna, Professor(a)**, em 07/10/2026, às 13:32, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no Portal do SEI-Uffj (www2.uffj.br/SEI) através do ícone Conferência de Documentos, informando o código verificador **3112651** e o código CRC **7DA0742B**.

Dedico este trabalho à minha orientadora Rosane Preciosa Sequeira,
que me mostrou como é bom gostar das palavras.

AGRADECIMENTOS

O ato de agradecer me coloca num estado de humildade e paradoxalmente me dá a sensação de ser enorme porque é nessas horas que a gente sente que todos aqueles que nos amam moram dentro da gente. E moram. Ficamos grandes pra ter espaço.

São tantas pessoas que moram em mim e que me fazem grande que aquilo que é meu se embaralha com o que é deles. Ao agradecer, portanto, não consigo ser breve ou organizada, mas intuo que isso é natural porque assim opera o amor, ele é uma força embaralhada.

Começo pela minha mãe, Luiza Alves Schelb, a primeira que me fez crescer. É tão emocionante pensar que existe no mundo esse poder de fabricar alguém usando o próprio corpo e concluir que se meu corpo existe é porque existe o dela. Não existe vocabulário ou gramática para abraçar uma mãe o suficiente. Nenhum agradecimento basta ou alcança o que eu gostaria de dizer. Se ando hoje pelo mundo é porque desde o primeiro dia em que existi ela me amou.

Nessa minha construção vem então meu pai, João Mário Paes Corrêa, que com seu modo único me fez e me faz crescer porque me ergue, me incentiva e jamais duvida de mim ainda que eu duvide. Não há também um repertório léxico que dê conta de explicar o tamanho que é quando alguém acredita em você da forma que meu pai acredita em mim. Talvez esse seja um dos segredos da vida, nascemos como uma fábula e nos tornamos verdade quando alguém passa a crer em nós.

Junto à minha mãe e meu pai estão suas mães e seus pais, e que privilégio imenso foi crescer com meus avós. Elizabeth Alves Schelb, Luiz Wagner do Carmo Schelb, Nilza de Almeida Paes e João Mário Carvalho Corrêa. São tantos nomes, tantas mãos que me trouxeram até aqui. Meus avós são o que há de mais rico na minha história porque além de me protegerem, me ensinarem, me acompanharem e me amarem, sempre me convocaram a me divertir com as menores e maiores coisas da vida.

Nesse percurso que fiz para crescer acredito que todos os caminhos me levariam ao Luis. Luis Valverde Bocchino, meu marido, meu amigo, meu companheiro. De todas as coisas que eu já fiz a melhor delas foi tê-lo encontrado. Também me embaralho para achar as palavras que gostaria de dizer, mas um agradecimento que deve ficar por escrito é pelas tantas vezes que seus olhos leram esse e todos meus outros trabalhos. Todo dia é um bom dia porque todo dia Luis está ao meu lado (assim como nossa gata Nefasta, nossa companheira há 14 anos).

Fico grande também pela existência dos meus irmãos, Bianca, Arthur, Maria e Giovanna a quem pude ver crescer e ensinar coisas certas e erradas. Hoje aprendo com eles.

Além desses nomes de óbvia importância gostaria de mencionar mais alguns que contribuem de maneiras específicas com o meu caminho. Minha prima e amiga Paula Mercante Kuhlmann com quem tanto compartilho ideias, reflexões e boas memórias. Janis Souza por ter desenvolvido um trabalho minucioso e criativo na diagramação desse trabalho, além de ser minha amiga. Stella Alves Schelb por tão generosamente partilhar comigo aquilo que é seu.

Agradeço agora à figura totalmente única e inspiradora que é minha orientadora, Profa. Dra. Rosane Preciosa Sequeira. Quanta beleza se passa a ver na vida quando é possível conviver e aprender com uma pessoa tão disposta ao maravilhoso quanto ela. Há treze anos atrás, a primeira aula que tive no Instituto de Artes foi uma aula sua e logo nesse primeiro encontro me emocionei. Chorei de emoção pela vida, pelo mundo, pelo grande das coisas. Tenho plena consciência da sorte de tê-la ao meu lado no desenvolvimento deste trabalho e por isso sou muito grata.

Agradeço também a aquele que foi meu orientador na graduação, no mestrado e numa porção do doutorado, Prof. Dr. Sérgio José Puccini Soares, sempre pronto a me fazer insistir naquilo que é bom e investigar as coisas com vontade verdadeira. Caminhamos juntos por muito tempo e terei sempre agradecimentos a lhe fazer por todos os passos que dei em minha trajetória.

Deixo, aliás, um agradecimento sincero a todos os professores que passaram pela minha vida. Cada um deles ajudou a construir a pessoa que eu hoje sou. Aproveito para mencionar e agradecer aos membros da banca de qualificação e defesa, que generosamente leram meu trabalho e emprestaram seu tempo à minha pesquisa.

Agradeço com carinho também a Flaviana Polisseni e Lara Velloso por todo auxílio prestado nesses tantos anos que passei no PPG.

Por fim, agradeço à Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES, cujo apoio foi essencial para a realização dessa pesquisa.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

RESUMO

Esta tese reúne e propõe a aplicação de técnicas criativas idealizadas pelas vanguardas Dadaístas e Surrealistas, pelo grupo OuLiPo e pela própria autora, adaptadas à criação de roteiros cinematográficos de ficção. As metodologias, chamadas de “receitas”, “jogos” e “axiomas”, respectivamente, são apresentadas, na tese, como técnicas que podem ser empregadas de maneira análoga a exercícios no fazer artístico, compreendido de forma ampliada, servindo como estímulos à criação. O estudo aposta na possibilidade de que operações lúdicas impulsionam a imaginação, e que a prática desinteressada em resultados pode ser benéfica a longo prazo para o autor/criador. Como resultado do estudo, foi elaborado o que aqui ficou chamado de “Caderno de Exercícios”, consistindo na reunião de 50 atividades práticas com instruções e observações que esclarecem e orientam o leitor/criador em seu uso e aplicação na atividade de criação de roteiros cinematográficos de ficção.

Palavras-chave: roteiro cinematográfico; processos criativos; jogos; axiomas.

ABSTRACT

This thesis compiles and proposes the application of creative techniques devised by the Dadaists, the Surrealists, the OuLiPo group, and the author herself, adapted to the creation of fictional film screenplays. The methods, called “recipes”, “games” and “axioms”, respectively, are presented as techniques that can be employed as exercises in artistic endeavors, understood in a broad sense, serving as stimuli for creation. The study raises the possibility that playful operations foster the use of creativity and that practice unconcerned with results can be beneficial for the author/creator in the long term. As a result of the study, an "Exercise Book", as it was called, was developed, consisting of 50 practical activities with instructions and observations that clarify and guide the reader/creator in its use and application in the activity of creating fictional film screenplays.

Keywords: screenplay; creative processes; games; axioms.

SUMÁRIO

Introdução

Mapas e coleções: importâncias	13
---	-----------

1. Processos criativos: operações de rotina	22
--	-----------

1.1. Das condições para a criação	25
---	----

1.2. Brincadeiras e exercícios, jogos e treinos	30
---	----

2. Mapas distintos: todos os caminhos levam à liberdade	33
--	-----------

2.1. Vias automáticas	36
-----------------------------	----

2.2. Vias voluntárias	41
-----------------------------	----

3. Chamando nomes: uma conversa com o roteirista	52
---	-----------

3.1. Roteiros e ficções: de onde saímos	53
---	----

3.2. Para onde podemos ir	60
---------------------------------	----

4. Caderno de exercícios: propostas para a atividade criativa	62
--	-----------

4.1. Métodos do irracional	62
----------------------------------	----

4.2. Métodos do racional	88
--------------------------------	----

Conclusão

Outros mapas: o importante é fazer a viagem	110
--	------------

Referências bibliográficas	122
---	------------

Introdução

Mapas e coleções: importâncias

O desenvolvimento deste trabalho não se deu de forma linear. Como disse Riobaldo Tatarana¹, “contar seguido, alinhavado, só mesmo as coisas de rasa importância.”. Fui fazendo o mapa enquanto descobria ainda o caminho e por ele fui errando. Lá pelo meio entendi que os desvios me levavam onde eu nem sabia que queria ir, e percebi que a errância enriqueceu o percurso.

No início da pesquisa eu tinha alguma clareza do que queria fazer e talvez até soubesse como faria, mas não me atentei aos *porquês*. Num chão que é virgem a estrada ali colocada vem assim ou assada porque alguém escolheu seu formato. O mapa que vem depois pra ser guia, também vem desse jeito ou daquele por igual motivo. O que fica, fica porque tem importância para quem colocou. Então, o primeiro *porquê* poderia ser o “por que fiz assim?” que, traduzido para o íntimo seria “o que é que aqui tem tanta importância pra mim?”.

Diante dessa pergunta que só apareceu depois de tudo, como um emblema do fim da viagem, precisei voltar, desfazer o percurso, e nessa revinda notei que, realmente, nunca tinha conseguido “contar alinhavado”, porque tudo aquilo que eu trouxe comigo eu trouxe no coração. Tudo muito pessoal, tudo de grande importância. Isso, quem sabe, explica o modo como desenhei meu mapa: caminho irregular, desalinhado, numa estrada que sozinha já era sinuosa. Essa fresca compreensão responde uma coisa, mas já vem perguntando outra: “pra que é que eu quis fazer essa viagem?” e eis aqui, talvez, a verdadeira questão.

Essa pesquisa é um esforço pessoal de recobrar a vontade de criar perdida num mundo que quer a todo custo evitar o erro, a imprecisão, o inútil, a tolice. Uma objeção à sensação de que aquilo que não é exato não presta para a criação. Quando comecei a escrever histórias o fazia sem motivo, sem meta, ambição ou propósito, igual quem brinca. Inventava pelo invento, pela satisfação de ver o inventado, e é isso que eu fui procurar nessa viagem: o caminho de volta para a brincadeira, que traduzido em termos formais seria: “essa é uma pesquisa que busca validar a aplicação de processos lúdicos no empenho da criação”.

¹ Personagem narrador e protagonista de “Grande Sertão: Veredas” (ROSA, 2019. p.76).

Esse exercício criativo de conceber histórias tal qual o conhecemos tem muitos auxiliares comumente conhecidos como Manuais. Eles tratam de fazer valer as vontades de organizar que existem no mundo: estruturação, sistematização e formatação das ideias. Podem ser bons companheiros ao criador, mas, em geral, são faltosos com uma etapa preciosa: a de *ter* a ideia. Não se fala o suficiente sobre métodos claros que propiciem o encontro com elas. Quando se trata desse assunto aquilo que é dito fica vago por ser segredo ou por ser mistério: não se quer dividir ou não se sabe como. O que ocorre é que de fato não há solução definitiva para esse problema, nem o molde correto para preencher essa lacuna² e, portanto, esse estudo existe mais pela pergunta do que pela resposta; mais pela experimentação do que pela realização³ e, novamente, festejar a insistência em inventar pela invenção.

Acho justo, portanto, afirmar que essa pesquisa foi concebida errante, porque é adequado que a metodologia da sua concepção esteja alinhada à proposta que ela apresenta. Proposta esta que é muito modesta: considerar a possibilidade de que a diversão favorece à criação. Que não tem certo ou errado no resultado, porque “certo, errado e resultado” talvez estejam superestimados. Grandes demais no caminho do criador.

² Para que fique claro, essa conduta não é bandeira leviana *anti-manuais*, que têm seu valor. É apenas resultado da aceitação de que não há método definitivo que resolva a questão, e já está aceito e entendido que essa pesquisa existe dentro dessas condições sem prejuízo.

³ É possível que as certezas inspirem no leitor mais confiança que as perguntas. As certezas, porém, são como um lugar ao qual já chegamos e conhecemos, têm algo de “caso encerrado”, algo de final, algo de limite. Existe, porém, uma certeza paradoxal que empresto de Brecht³ por ser adequada à forma deste estudo: “de todas as coisas certas, a mais certa é a dúvida” (BRECHT, 1991, p.193). Perguntas são generosas pois transformam os limites em possibilidades, no lugar de encerrar desdobram, se multiplicam. São, ao mesmo tempo, todas as potenciais respostas e resposta nenhuma, mas outras perguntas. Ao mesmo tempo, e novamente em paradoxo, as perguntas definem limites e implicam na exclusão para se organizar. Para saber sobre um assunto devo deixar outros de lado, e dentro do próprio assunto existirão outros, que levarão a outros e assim por diante. É como cavar um buraco para o infinito: apesar de poético, impossível. Entretenendo essas contradições podemos nos desprender dos desejos por concepções definitivas e deixar que tudo aquilo que está suspenso, oculto no mistério se demonstre encantador justamente porque não conhecemos. Além de não conhecer, ainda, podemos descobrir que é possível entender um mesmo assunto através de respostas diversas. As perguntas, assim, são uma ferramenta deliberadamente escolhida neste trabalho sem o desejo de que se transformem em respostas ou certezas, mas de celebrá-las como vetores de possibilidades.

Quando se afirma algo assim é possível que o leitor já se lance a conclusões desconfiadas, mas é bom deixar escrito que diversão não anula a existência do trabalho nem o erro diminui o mérito do processo. É feita aqui, talvez, uma proposta de suspensão de hábitos para que o trabalho prospere, desvencilhando o ato de criar da rigidez da finalidade; das certezas metodológicas de formatações; de construções previamente erguidas por gente que nem é a gente e possibilitar que a criação nasça (pelo menos nasça) livre, e não seja estafa, repetição, enfado.

Falo isso, faço isso, porque aconteceu comigo o infortúnio de ir parar nesse estado. Então, “pra que é que eu quis fazer essa viagem?” está bem respondido: para voltar a gostar de fazer outras.

Estão, assim, reunidas aqui atividades que podem ser vistas de maneiras distintas, a depender dos olhos de cada leitor: propostas para diversão criativa; exercícios para colocar a imaginação em forma; mapas para percorrer os caminhos da criação; experimentos para errar ou, por fim, um nome simples que resume sua forma e não sua função: uma coleção de importâncias. Tudo muito pessoal.

Sobre isso, erremos mais um pouco porque dar nome às coisas é procurar entendê-las. Segundo o dicionário uma coleção é um “conjunto de coisas da mesma natureza, reunidas para fins de estudo, comparação ou exposição, ou apenas pelo desejo e prazer de colecioná-las⁴”. A palavra é cabível pra tratar uma pesquisa, mas é bom realçar o desejo e o prazer porque é aí que está fincada nossa bandeira: os sentimentos são os caminhos mais verdadeiros para chegar ao conhecimento. Ainda sobre as coleções, diz María Negroni: “toda coleção é feita de espécimes embalsamados, relíquias que foram postas a salvo do continente referencial da enunciação [...] daí sua coerência, tão secreta quanto férrea” (NEGRONI, 2022, p. 21). Por debaixo dessas palavras mora mais um indício do valor deste nome: importa mais o ato de juntar do que os motivos e desdobramentos que desse ato resultam. O processo pelo processo e a lealdade consigo mesmo: “Qualquer lista é uma forma ordenada da arte ou do jogo, uma lealdade exclusiva aos tempos privados do sujeito” (NEGRONI, 2022, p. 21).

Negroni fala do processo de colecionar para contar sobre uma metodologia usada por Walter Benjamin⁵, a de “organizar fragmentos”, resultando em “um

⁴ Segundo o Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa Michaelis.

⁵ Ensaísta, crítico literário, filósofo (1892 – 1940).

meticuloso inventário de tudo o quanto lhe interessava.” (NEGRONI, 2022, p. 22). Olhar para uma pesquisa dessa maneira faz com que os objetos de fato se tornem relíquias preciosas, aumentando o verdadeiro desejo do pesquisador e, com sorte, o interesse do eventual leitor.

Há uso e critério em fazer esta definição e a encontramos ainda em Benjamin e seu método, que consistia em criar

um arquivo do pensamento, das percepções, da história e da arte do século em que viveu. Fiel às coisas que, em sua materialidade, constituem sempre um protesto contra o convencional, Benjamin priorizou não seu valor utilitário, mas a cena em que essas encontram seu destino. Refiro-me a esses detalhes dos quais é possível ver surgir, prestando a devida atenção, acentos de indisciplina, movimentos anárquicos, algo que, ao menos por um instante, substitua um mundo petrificado por uma enciclopédia mágica. (NEGRONI, 2022, p. 23).

Cada entrada da enciclopédia mágica está no mundo, basta que queiramos reuni-las sem abandonar uma pergunta essencial: “o que seria uma coleção completa se não uma coleção morta?” (NEGRONI, 2022, p. 24). Há sempre algo que nos escapa, felizmente. Há sempre a próxima pergunta e há sempre as perguntas às quais não encontraremos resposta. Esta coleção viva traz, portanto, alguns exemplares de importâncias que querem ser companheiras de outros criadores, e diante da ocasião de mostrá-la a outrem se faz necessária alguma atenção sobre como se deu essa reunião. Uma coleção, afinal, fala muito de seu colecionador. Daí, novas perguntas: quais foram os primeiros objetos e as motivações para seguir procurando outros? Qual seria a ordem ideal para exibir aquilo que juntei? Deveria eu tentar alinhar uma retrospectiva ordenada e cronológica deste processo? Só as próprias importâncias é que podem responder a essas perguntas e, assim sendo, ei-las:

Meu percurso de estudos, que carinhosamente também relaciono com o ato de colecionar, tem uma característica interdisciplinar. Antes de conhecer o Cinema conheci o Surrealismo (que será muito mencionado nesta pesquisa). Na ausência de uma profissão com o título “Surrealista”, me tornei “Roteirista” e, desde meu primeiro roteiro cinematográfico, empreguei metodologias que conheci através dessa vanguarda. Pessoalmente, noto que esta operação, a de criar um roteiro, passa por caminhos que vão além do estudo do Cinema em si. Para cada criação uma pequena coleção particular se inaugura e as chamadas “referências” vêm de todo e qualquer lugar para chegar a outros. Entendo que os processos criativos partem de e desembocam em lugares diversos e podem ser itinerários de viagem intercambiáveis

entre qualquer um dos campos criativos. O que quero dizer é que um roteirista pode usar uma metodologia de criação que outrora foi empregada por um poeta ou um músico (e vice-versa) pois o que importa é o método e não a intenção com a qual se criou o método.

Sabendo, ainda, que não sou poeta, pintora, escultora etc., a escolha de focar o ponto de partida deste estudo no roteiro cinematográfico pode ser análoga a de escrever uma obra em uma outra língua. A tradução é sempre possível, mas nossas palavras são mais facilmente encontradas na língua materna. Escrever a partir do exercício cinematográfico foi a maneira de organizar meus pensamentos dadas as minhas experiências anteriores neste ofício. Sublinho, porém, que apesar de tratar de processos criativos aplicados ao âmbito cinematográfico não abandono o espírito da interdisciplinaridade possível entre as artes. Acredito verdadeiramente que processos criativos são sistemas pessoais (e, portanto, únicos) e não ficam restritos a uma só área de conhecimento. Este estudo, assim, sai de um ponto específico por ser pessoal, mas está muito disposto a ir ao encontro do outro. Em função deste desejo, fez-se de extrema importância considerar este outro durante o desenvolvimento desta pesquisa e sua construção. Isto se traduz não só no que diz respeito à escolha e disposição das informações, mas também na invocação do leitor: chamá-lo, convocá-lo se fez importante para reafirmar a consideração com a sua presença.

Antes, enfim, de passar aos pormenores do que aqui de fato está contido, algumas palavras sobre a elaboração dessa pesquisa e das escolhas que a compõem. Partindo do pressuposto de que todos criam, de que todo ser humano é dotado e faz uso de faculdades de criação é um desejo inerente à concepção deste estudo que seu conteúdo possa ser acessado e compreendido por pessoas que não necessariamente tenham feito na vida os mesmos caminhos que me trouxeram até aqui. Assim, o primeiro princípio adotado ao desenvolver cada capítulo foi um que é simples: ao leitor que não conhece Cinema, breves esclarecimentos sobre o Cinema. Ao leitor que não conhece movimentos de Arte, breves esclarecimentos sobre movimentos de Arte. Entendo que é imprescindível ser generoso na partilha de conhecimento para que esse esteja realmente sendo compartilhado e não somente sendo exposto. A linguagem e as escolhas de escrita deste trabalho têm verdadeira intenção de ser um convite a qualquer um que queira aceitá-lo.

O primeiro capítulo, assim, faz considerações sobre o ato criativo. Antecipando o que virá adiante, são feitas perguntas sobre as definições do conceito de “criatividade” e através do diálogo entre os autores David Morley, James Kaufman, Vlad Glaveanu e Fayga Ostrower, tenta-se abrir um panorama acerca do que se entende sobre a faculdade humana que é a utilização da imaginação. Adiante, são expostas as barreiras impostas à criação e possíveis maneiras de transpô-las, já introduzindo as metodologias surrealistas e oulipianas que construirão o caderno de exercícios.

A seguir, o segundo capítulo entra na atividade criativa em si, já propondo caminhos metodológicos existentes em movimentos de Arte, que neste caso são os surrealistas e oulipianos. Paralelamente, o capítulo serve como uma apresentação destes movimentos artísticos e suas visões acerca do ato de criar lançando mão dos autores criadores (que neste caso podem ser chamadas de figuras de liderança, pois não criaram sozinhos) destes movimentos: André Breton para o Surrealismo e Raymond Queneau para o OuLiPo, ao lado de autores que comentam os dois movimentos.

Ficam colocadas, então, as fundações para a construção do nosso Caderno de Exercícios. O que nele está contido é fruto da existência e possíveis ligações entre o que foi preconizado pelo Surrealismo - metodologias baseadas no acaso, na escrita automática e jogos, por exemplo; e o que foi e ainda está sendo experimentado no contexto do OuLiPo - os axiomas matemáticos, sistemas lógicos e combinatórias. Tudo isso em função da criação e suas possibilidades.

No terceiro capítulo, comparecem as prometidas anotações sobre Cinema, uma conversa com o roteirista. Visando apresentar aos interessados um ponto de vista sobre roteiro de ficção e suas definições, bem como a ficção cinematográfica e suas especificidades, são citados reputados autores da área como Steven Price, Syd Field e Jean-Claude Carrière que formam um breve panorama acerca deste ofício, suas funções e possíveis aplicações. Este capítulo, aliás, poderá ser tratado pelo eventual leitor como um apêndice caso ele esteja já familiarizado com o ofício cinematográfico ou simplesmente não se interesse pelo tema em específico. É importante imaginar que existirão muitos tipos de leitores e não devemos excluir aqueles a quem essas informações serão bem-vindas.

Para retornar à interdisciplinaridade há pouco mencionada e exemplificar o potencial de ramificação e diálogo natural entre as artes, não é necessário ir longe. O há pouco citado Surrealismo é um movimento que nasce de um ímpeto literário e se expande para outras expressões artísticas, entre elas o Cinema. O OuLiPo, por sua vez, nasce também inclinado à literatura, com o adendo especial da matemática. Semelhante ao Surrealismo, desemboca em outras expressões artísticas, entre elas também, o Cinema.

O Caderno de Exercícios, portanto, reúne 50 metodologias de criação ou “técnicas de imaginar”, e entre os exercícios surrealistas e oulipianos estão alguns que eu mesma criei e podem ser considerados “misturas” das duas aparentemente opostas propostas. Foram deixados espaços intencionais para que o leitor se transforme em criador diante das instruções e possa escrever nas páginas em que estão dispostos os jogos, axiomas e receitas.

Por último vamos olhar para outras possibilidades, deixando (ligeiramente) de lado as palavras dos teóricos para tocar nos criadores. Ainda dentro do ofício cinematográfico, este capítulo fez falar outros diretores e roteiristas, mas quer enxergá-los acima de tudo como criadores. Os autores que falam neste capítulo são parte da minha coleção que entrego ao leitor com imensa afeição. Se for possível dizer que minha trajetória até aqui é um caminho, estes autores podem ser vistos como guias, mestres ou companheiros. Estão lá Maya Deren, cineasta, coreógrafa, escritora e fotógrafa nascida na Ucrânia; Federico Fellini, diretor e roteirista italiano; Manoel de Oliveira, cineasta português; Glauber Rocha, criador, diretor, roteirista, crítico e pensador brasileiro, entre outros. Estes criadores são figuras basilares da minha atividade criativa, são exemplos, referências, objetos de sincera estima e estão juntos neste capítulo para deixar o coração atento e apresentar ao leitor as pessoas que existem para além das teorias e técnicas quando se trata de conceber e produzir arte.

Entre seus outros objetivos, essa pesquisa quer, assim, ser um convite à apreciação das intercessões metodológicas possíveis para criar, sem separação ou distinção entre suas procedências e funções primeiras. Quer levantar o espírito de que, quando se cria, toda e qualquer referência está pronta para se transformar ou ser a próxima.

Voltando ao nosso início, ao que catalisou esse estudo, um último ponto a ser levantado nessa introdução é o da apresentação visual deste trabalho. Tentando escapar da qualidade de enunciados e postulados, a vontade é que os exercícios apareçam dispostos como *propostas* e não como um compilado de instruções, daí a vocação de ser Caderno e não manual. Fica aberta ao leitor a oferta de que ele use o mesmo espaço no qual estão as palavras impressas para colocar as suas, à mão.

Aqui vale a pena uma última digressão, para mencionar Antonin Artaud, um autor que passou pelo grupo Surrealista e, embora expulso em 1928, me marcou por sua trajetória e sem dúvida influenciou a proposta do formato de caderno. Internado em um asilo psiquiátrico, Artaud recebe do médico encarregado cadernos de caligrafia e passa a explorá-los de uma maneira não convencional.

No prefácio do livro de correspondências do autor enquanto internado, Ana Kiffer aborda brevemente os cadernos: “Ele começa experimentando a página e abandonando a exclusividade da escrita da esquerda para a direita. Desse modo, acaba por entrelaçar o traço do desenho ao traço da escrita.” (2017, p. 9). Kiffer menciona ainda o uso das margens das páginas de seus cadernos, o que torna sua leitura uma experiência física, já que para tal os mesmos devem ser revirados.

Esses cadernos sobrevivem nessa espécie de espaço em suspensão, posto que tampouco alçam o voo ou o desejo de serem ‘mais’ do que cadernos para existirem nas vitrines de museus como ‘livro de artista’, afinal eram apenas cadernos de caligrafia escritos por um escritor internado em um asilo psiquiátrico” (KIFFER *in* ARTAUD, 2017, p.9)

Sem pensar necessariamente no que ocorre com os cadernos *depois* de escritos, mas pensando no ato de escrevê-los, é empolgante encarar esse suporte tão familiar como um espaço de experimentação, com potencial de reconfigurar a experiência da criação e vislumbrar os possíveis resultados dessa proposta. Esse espírito, essa atitude para com a atividade criativa estão, aos meus olhos, presentes também nas propostas Surrealistas e Oulipianas.

Tudo o que vem proposto na etapa do “Caderno”, assim, quer deixar essas experiências se misturem, entendendo que em algum momento se sobressairá uma ou outra e que ao leitor, talvez, uma demonstre ser mais proveitosa ou útil a seu processo, importando apenas escrever, se exercitar e não necessariamente o que virá depois disso.

Se retornamos, aliás, à alcinha de mapa para os caminhos da criação aventada no início desta introdução, podemos dizer que um trajeto feito de chão, retas, curvas e bifurcações convoca o indivíduo a fazer escolhas. O mesmo é verdade para os processos criativos: “Em toda criação humana, revelam-se certos critérios que foram elaborados pelo indivíduo através de escolhas e alternativas.” (OSTROWER, 2018, p. 11). Vale ressaltar, porém, que diferente das cidades, a imaginação não tem mapas precisos. É possível argumentar que, para produzir, o artista é capaz de lançar mão de *técnicas* que podem ser entendidas como uma ferramenta cartográfica. Para inventar, conceber, encontrar-se com uma ideia, porém, as direções são de outra ordem porque a rota é geralmente desconhecida. Mesmo sem saber para onde, o essencial é ir. Cada artista terá seu guia. Em outras palavras,

A intuição caracteriza todos os processos criativos. Ao ordenar, intuimos. As opções, as comparações, as avaliações, as decisões nós as intuimos. [...] Intuindo, procura-se estabelecer relacionamentos significativos – significativos para uma matéria e para nós. Seja qual for a área de atuação, a criatividade se elabora em nossa capacidade de selecionar, relacionar e integrar os dados do mundo externo e interno, de transformá-los com o propósito de encaminhá-los para um sentido mais completo. Dentro de nossas possibilidades procuramos alcançar a forma mais ampla e precisa, a mais expressiva. Ao transformarmos as matérias, agimos, fazemos. *Formar é mesmo fazer. É experimentar.* Enquanto o fazer existe apenas numa intenção, ele ainda não se tornou forma. (OSTROWER, 2018, p. 11)

Esta coleção e este caderno, aqui apresentados, querem, enfim, ser um lugar de inventar, errar, experimentar e, com sorte, ser para o leitor um guia para navegar pelos caminhos da criação com confiança e desejo renovados.

1. Processos criativos: operações de rotina

É possível procurar definições para “criatividade” em muitas áreas do conhecimento. Um artigo publicado pelos autores James Kaufman e Vlad Glaveanu no livro *The Cambridge Handbook of Creativity*⁶ (2019) traz a seguinte descrição do termo: “Há um consenso razoável no que diz respeito à definição de criatividade, que é algo ao mesmo tempo novo e apropriado a uma tarefa.”⁷ (2019, p. 27). Para David Morley, o esforço criativo de um autor “não é um conhecimento sistematizado nem uma ciência empírica; ensiná-lo e aprendê-lo não é como ensinar ou aprender medicina⁸” (MORLEY, 2007, p. 7). Kaufman e Glaveanu, aliás, reconhecem que enquanto a criatividade é um tema muito presente na academia esse é um assunto que gera mais opiniões do que trabalhos acadêmicos⁹.

Devido à impossibilidade de exatidão e consenso entre as áreas é improvável que um estudo cubra todos os pontos de vista que podem definir este termo. Diante das múltiplas possibilidades de entendimento do conceito, os autores, então, trazem no título do artigo sua proposta metodológica: a de entender quais perguntas estão sendo feitas¹⁰ para então procurar as teorias que talvez as respondam:

Indo além da definição básica, porém, as coisas se tornam mais complicadas. Criatividade pode significar tantas coisas diferentes que apenas catalogar as teorias mais citadas seria tão coerente quanto aprender cinema moderno vendo um vídeo de um minuto com cada filme que já ganhou o Oscar. Erraremos, portanto, cobrindo

⁶ Tradução nossa: Guia da Criatividade de Cambridge.

⁷ Tradução nossa. No original: “There is reasonable consensus regarding the definition of creativity, which is that it is something both new and task-appropriate”

⁸ Tradução nossa. No original: “Writing is not painting, neither is it a systematised knowledge. It is not empirical science; teaching and learning writing is not like teaching and learning medicine.”

⁹ “Como o amor ou a felicidade, a criatividade está em todo e nenhum lugar na academia. Todos têm uma opinião, mas trabalhos acadêmicos sobre o tema ainda podem provocar certo espanto.” (p. 27) Tradução nossa. No original: “Like love or happiness, creativity is everywhere and nowhere in academia. Everyone has an opinion, yet scholarly work can still provoke a raised eyebrow.” (p. 49)

¹⁰ “A quais perguntas estamos tentando responder?” Tradução nossa. No original “What questions are we trying to answer?”

menos teorias, mas tentando delinear algumas das perguntas chaves que estão sendo feitas. Há, claro, uma certa subjetividade em nossa síntese. Muitas outras estruturas poderiam ter sido adotadas¹¹. (KAUFMAN e GLAVEANU, 2019, p. 29)

É preciso demarcar, portanto, que enquanto uma miríade de outras definições poderiam ser aqui elencadas e estariam corretas, foi de maior valor delimitar um “perímetro”¹² para este estudo, que é o campo das artes.

A autora Fayga Ostrower afirma que o potencial criativo existe em todo ser humano. As aplicações desse potencial podem e irão variar, mas a atividade de elaboração é inerente a estar vivo (2018, p. 165). Criar não é uma operação exclusivamente relacionada à arte ainda que simbolicamente o termo “atividade criativa” esteja associado a este campo. Podemos dizer que o artista é aquele que faz da sua atividade criativa um ofício e mesmo dentro do campo das artes as aplicações do ato criador variam. Em outras palavras, o potencial criativo aplicado ao campo das artes pode resultar nas diversas expressões que foram convencionadas como arte, como a música, a pintura, a literatura, a performance, o cinema etc. O ponto é que para se alcançar o exercício de cada uma dessas expressões foi realizada uma mesma operação: criar. Em outros termos, ter uma ideia.

Cada expressão artística desenvolveu ao longo de sua existência técnicas e convenções particulares que acabam por interferir na obra final do artista e, para além das regras internas de cada campo das artes há também o mundo em si, que a todo momento carrega o sujeito com estímulos. Consideremos, porém, que sem o indivíduo as convenções e os estímulos não se transformam em arte, permanecem sendo convenções e estímulos, e aí podemos entender que a criação é uma ação única,

¹¹ Tradução nossa. No original: “Going beyond a basic definition, however, it gets more complicated. Creativity can mean so many different things that simply cataloging the most cited theories would be as coherent as learning modern cinema by seeing a minute-long clip of every Oscar-winning movie. We will therefore err on the side of covering fewer theories but trying to outline some of the key questions that are being asked. There is, of course, a certain amount of subjectivity in our synthesis. Many other possible frameworks could have been selected.”

¹² “Os limites não são áreas proibitivas, são áreas indicativas” (OSTROWER, 2018, p. 160).

pessoal e particular¹³. Em outras palavras: “cada um de nós absorve, normalmente, das influências apenas aquilo com que já tem afinidade” (OSTROWER, 2018, p. 148).

A autora relaciona o ato criativo a uma “ordenação interior” que aparece diante daquilo que nos é externo e, “nessa busca de ordenações e de significados reside a profunda motivação humana de criar” (2018, p. 7). Entendendo, enfim, a característica individual do processo criativo, a relação com as influências externas, que por sua vez são múltiplas, e adicionando a isso o fato de que “a criatividade pode se manifestar em variados domínios¹⁴” (KAUFMAN e GLAVEANU, 2019, p. 28), a pergunta que se apresenta é “como é que criamos?”, para além do “o que é criar?”. Dito de outra forma, “Como é que nos encontramos com uma ideia?”, ao que reflete Fayga, “É esta a dificuldade: imaginar o imaginar, imaginar as formas específicas em que se imagina” (OSTROWER, 2018, p. 35).

Para abordar essa questão Fayga propõe que a sensibilidade seria um recurso para entender os processos alheios, podendo ser acompanhados através de “analogias de estrutura e não de operações mecânicas” (OSTROWER, 2018, p. 35), ou seja, diante dessa pergunta são evocados caminhos mais subjetivos do que técnicos, mais abstratos do que científicos e, como consequência, as soluções provavelmente não serão precisas.

Diante da aceitação do indeterminado, podemos buscar em experiências individuais as analogias que descrevem um processo criativo a fim de que possamos vislumbrar, de alguma maneira, o que é que o ativa e o que o inibe. Sabendo dessas

¹³ Como descrever, portanto, algo que se enquadra na categoria do inefável? Como, aliás, fazer recomendações sobre um processo que jamais se repete? Partindo dessas perguntas posso esclarecer ao leitor a razão pela qual esse trabalho faz tantos caminhos pelo roteiro de ficção cinematográfica. Tratando de um processo único, o meu, posso tentar buscar respostas às perguntas feitas anteriormente se não me esqueço de que ainda que aplicando a uma expressão específica, sou antes de roteirista, uma artista, uma criadora, uma pessoa exercendo a operação de criar.

¹⁴ Tradução nossa. No original: “an assortment of theories consider how creativity can manifest itself across many domains.”

condições podem ser propostos caminhos de estímulo que não serão o processo criativo em si, mas poderão impulsionar seus inícios.

1.1. Das condições para a criação

Muitos criadores entendem o início como um primeiro entrave. Começar. Estar diante da página ou tela em branco, da pedra a ser esculpida. É preciso sublinhar aqui um ponto que diretamente influencia o trabalho criativo: a providência. Não a divina, mas a humana. Um artista deve tomar providências diante de seus impulsos se quer ser um artista, e não esperar que seu desejo seja o suficiente para que sua obra exista. Antes de chegar nesse dito início, porém, existem outros entraves no caminho que podem se demonstrar desafiadores pois escapam de seu controle: tudo aquilo que lhe é externo e lhe precede, o mundo e a realidade em que está inserido, e o que tudo isso acarreta¹⁵.

O processo do mundo real obriga o indivíduo a se conformar e, como consta no último parágrafo do Manifesto Surrealista, o não-conformismo absoluto deve ser, diante disso, um testemunho de defesa (BRETON, 1985, p. 81). Há, ainda, no modo de viver ao qual o indivíduo é submetido, uma “utilidade arbitrária”, que faz com que a imaginação, eventualmente, o abandone (BRETON, 1985, p. 34). Em outras palavras, para imaginar, o sujeito deve encontrar meios de transpor as barreiras que lhe foram impostas nesse chamado “processo do mundo real” não se deixando resignar diante daquilo que lhe tolhe a capacidade de criar. Deve se libertar daquilo que lhe constrange a imaginar para então chegar naquele início, na página em branco, na pedra a esculpir.

Se levarmos em conta o que escreveu Breton¹⁶, é possível dizer que para seguir seus impulsos e tomar suas providências o artista deve ter a capacidade de ser livre. Talvez essa afirmação diga algo sobre este trabalho. O que aqui está disposto não é exatamente um manual voltado à prática artística em si, mas um guia para se ver capaz de *iniciar* a prática artística, de como se possibilitar a imaginar enquanto criador. O resultado final, que em tese é a obra, fica a cargo do artista. Queremos

¹⁵ Questões de classe, raça e gênero, por exemplo.

¹⁶ André Breton. Autor, fundador do Surrealismo (1896 – 1966).

levá-lo até a porta. Se ele entra ou não e o que faz da porta pra dentro (ou da porta pra fora) é de sua responsabilidade.

Retornando à questão da liberdade, outros grupos e pensadores além dos surrealistas se preocuparam com a relação entre ela e a criação. Enquanto há divergências acerca das maneiras de se libertar, há o entendimento sobre a necessidade de fazê-lo.

Talvez a palavra liberdade soe muito forte ou ingênua para os dias de hoje onde muitos de nós nos acreditamos já livres, principalmente quando nos comparamos com um sujeito de um século atrás. O fato é, que esse grupo de artistas que assinou um manifesto há cem anos apontava para questões que até hoje permanecem vivas, metamorfoseadas ou estáveis. A liberdade individual e a liberdade social, submetidas ao controle exercido pela razão e lógica dos já citados processos do mundo real podem ser vistas de dois vieses muito caros ao surrealismo, o Freudiano e o Marxista¹⁷. Enquanto Freud propõe que os recalques inibem o sujeito a fazer uso da liberdade em sua expressão a nível individual, na visão marxista, a razão e o recalque são políticos e a manutenção destes é aquilo que impossibilita a revolução a nível pessoal e coletivo. Agora, passados cem anos, estamos realmente livres, principalmente enquanto artistas, desses entraves?

Nesse contexto, “liberdade” significa abandonar deliberadamente o que nos foi imposto pelo mundo como hábito, como comportamento, para acessar aquilo que já está (ou já esteve) em nós e nos foi tolhido: a capacidade de usar a imaginação de maneira plena, ou seja, livre. Tudo isso, aliás, extrapola a arte:

¹⁷ “Presidem essa investigação dois nomes, que terão um peso determinante em toda a experiência surrealista: Marx e Freud. Marx como teórico da liberdade social, Freud como teórico da liberdade individual. A esse respeito, fazendo o balanço das posições do surrealismo Breton disse: ‘Proclamamos desde há muito a nossa adesão ao materialismo dialético, do qual fazemos nossas todas as teses: primado da matéria sobre o pensamento [...], concepção materialista da história... necessidade da Revolução social como resolução do antagonismo que se declara, em certa etapa do seu desenvolvimento entre as forças produtivas materiais da sociedade e as relações de produção existentes (luta de classe). Da psicologia contemporânea, o surrealismo retém essencialmente aquilo que tende a dar uma base científica às pesquisas sobre a origem e as mudanças das imagens ideológicas. É nesse sentido que o surrealismo atribuiu uma importância particular à psicologia do processo do sonho assim como Freud a explicou. (MICHELI, 1991, p. 153)

Com notável clareza, o fundamental do surrealismo, que marca sua diferença com relação a uma série de manifestações artísticas da modernidade é: a produção de obras de arte, a implantação de um determinado estilo ou forma, de uma 'estética' não são seu objetivo terminal. Com efeito, todos esses métodos - e muitos outros - não eram nem são exercícios gratuitos de caráter estético. Seu propósito é subversivo: abolir esta realidade que uma civilização vacilante nos impôs como sendo unicamente verdadeira. (PAZ in BRETON, 1985, p. 17)

Se quisermos ir além, poderíamos dizer que a arte seria uma ferramenta para se alcançar uma libertação ainda maior.

Agora, ao *como*: um caminho proposto seria através de uma revisão da linguagem. Diante do uso banalizado e normatizado desta que deveria ser uma ferramenta, o sujeito se encontra em uma inércia cognitiva e, por consequência, criativa, que o impede de exercer sua faculdade de criação de maneira satisfatória (ao menos pra si mesmo). Olhar a linguagem e as imagens por outro ângulo seria uma maneira de criar escapando dos entraves sociais e políticos impostos pelo mundo exterior ao indivíduo. Chegamos, assim, à proposta: para criar seria aconselhado libertar a linguagem e as imagens de seu uso habitual.

Como não havia uma “cartilha de libertação da linguagem de seu uso habitual”, uma série de experimentações foi necessária para que se chegasse a caminhos possíveis, como narra Philippe Soupault¹⁸ em suas memórias:

A poesia nos parecia paralisada por uma série de tabus [...] Nos impressionamos com a notável importância das imagens e as comparamos com as que ornamentavam a linguagem corriqueira. Entusiasmado por essa revelação, só podia pensar em conduzir experimentos. [...] A esta altura, enquanto André e eu ainda não havíamos sido batizados de Surrealistas, queríamos nos dedicar apenas aos experimentos. Eles nos levaram a encarar a poesia como uma liberação, como uma possibilidade (talvez a única) de proporcionar uma liberdade que tínhamos somente em nossos sonhos, de nos libertar completamente do maquinário da lógica¹⁹. (SOUPAULT, 2016, p. 17)

¹⁸ (1897-1990) Poeta francês participante do Dadaísmo e um dos fundadores do Surrealismo.

¹⁹ Tradução nossa. No original: "It seemed to us that poetry was still paralyzed by a number of taboos [...] We were struck by the remarkable importance of images and compared those that ornamented everyday language. Excited by this revelation, I thought only of pursuing

As propostas resultantes dessas experimentações passam por um ponto que poderá ser de muita utilidade ao criador: a de se deixar abrir para o mundo como uma criança, que para além da inclinação à brincadeira possui também um certo privilégio por não ter sido ainda totalmente moldada pelas convenções impostas pelos processos do mundo real, do mundo social.

O conceito do *Homo Ludens*, abraçado pelos dadaístas e, adiante adotado pelos surrealistas²⁰, tem influência significativa nos métodos que surgiram das experimentações de Breton, Soupault e companhia. Fazendo justiça à proposta antes dada de “uma nova ordem mundial que adotasse a perspectiva de uma criança” (GOMPERTZ, 2013, p. 243) os métodos surrealistas foram então chamados de *jogos*.

Essa predileção pelo ingênuo, pela diversão, pelo lúdico não significa que não haja método nas propostas, mas sim que as características da infância devem ser celebradas e colocadas a serviço da criação. Um uso da vocação criativa sem as restrições do mundo, como brinca uma criança:

No curso de nossas investigações percebemos que, realmente, se livre de toda a pressão crítica e dos hábitos acadêmicos, a mente proveria imagens e não proposições lógicas, e que se estivéssemos dispostos a adotar o que o psiquiatra Pierre Janet chamou de escrita automática, seríamos capazes de registrar textos nos quais descreveríamos ‘universos’ ainda não explorados. Então, decidimos por dar-nos duas semanas a escrever de forma colaborativa, um trabalho em que estávamos proibidos de corrigir ou apagar nossos ‘voos de extravagâncias’²¹. (SOUPAULT, 2016, p. 17-18)

experiments. [...] At this time, while André and I had not yet been baptized Surrealists, we wanted to devote ourselves only to experiments. They lead us to regard poetry as a liberation, as the possibility (perhaps the sole one) to give the mind a freedom that we had only in our dreams to free us from the entire machinery of logic."

²⁰ Esta sequência de eventos está diretamente ligada à relação que tem o Surrealismo com o Dadaísmo, que o precedeu. É relevante também reiterar a presença de Breton e Soupault no movimento dadaísta.

²¹ Tradução nossa. No original: "In the course of our research we had noticed, indeed, that, freed from all critical pressure and scholarly habit, the mind provided images and not logical propositions, and that if we were willing to adopt what the psychiatrist Pierre Janet called automatic writing, we would record texts in which we described a 'universe' heretofore unexplored. So we decided to give ourselves two weeks to write collaboratively a work in which we prohibited correcting or erasing our 'flights of fancy'."

Eis, pois, que o resultado desse resgate da inocência, desse encontro com o fantástico, dessa permissão ao uso do pensamento automático, e, por consequência, uma predileção ao acaso (por não se ter garantias dos resultados), resultariam numa facilitação para o criador.

Alguns anos depois, porém, surge um grupo que, apesar de concordar que a liberdade era necessária, entendia também que a maneira de se chegar até ela era diretamente oposta. O acaso foi por eles visto como um empecilho para o criador e o caminho por eles proposto estava nas restrições. É relevante abrir um breve parêntese histórico, aliás, pois esse grupo foi liderado por um sujeito que foi uma vez um surrealista e pôde também experimentar dos métodos por eles propostos.

Numa postura de oposição direta, o OuLiPo aparece para propor uma troca da escrita automática pela escrita voluntária. Do acaso pela lógica. Em poucas palavras, o pensamento era o de que organizar e restringir um processo criativo o deixaria mais livre. Algo que parecia incomodar Queneau²², o ex-surrealista, e agora líder do grupo oulipiano era o fato de que, se apoiando no aleatório e no acaso, o criador estaria sujeito à noção romântica do artista como um gênio criativo, colocando a questão artística acima da própria e, idealmente pura, linguagem. “O OuLiPo, então, em sua primeira era, pode ser visto como um antídoto a isso [o Surrealismo]: é rigoroso, objetivo, analítico²³”. (DUNCAN, 2019, p. 89)

Autores do grupo demonstram seu desprezo pela noção de inspiração artística, concebida como “o escritor solitário e noturno em seu sótão, esperando que o texto desça a ele através de sabe-se lá qual transcendência²⁴” (FOURNEL *apud* DUNCAN, 2019, p. 79). Acreditavam que deixar a produção artística à mercê do acaso impedia que o resultado, a obra, fossem de fato uma expressão verdadeira deles mesmos.

²² Raymond Queneau. Autor francês, fundador do grupo OuLiPo (1903 – 1976).

²³ Tradução nossa. No original: “The Oulipo, then, in its first era, is seen as an antidote to this: rigorous, objective, analytical.”

²⁴ Tradução nossa. No original “the writer, solitary and nocturnal in his garret, waiting for the text to descend on him from who-knows-what transcendence”.

Na busca, então, para essa expressão verdadeira de si enquanto artista, o OuLiPo propõe o uso da matemática e da lógica como metodologias para o fazer artístico²⁵. Esses métodos são chamados de restrições, o que é uma tradução livre da palavra francesa *contraintes*. Esses constrangimentos estão relacionados à missão de encontrar o potencial literário através de restrições previamente impostas ao autor. A partir de proposições matemáticas ou de limitações do uso de letras específicas do alfabeto para a construção de um texto, por exemplo, os oulipianos acreditavam que o autor acessaria possibilidades de vocabulário e construção de estruturas fora daquelas de seu uso habitual, se libertando, assim, para criar com verdadeira autonomia.

Agora, um passo atrás para o traçar de alguns paralelos: que ambas as metodologias surrealistas e oulipianas estão à serviço da busca à liberdade para a criação, é algo que aqui já foi dito, mas vale a pena ser repetido. Não o suficiente, quanto à construção dessas metodologias, existem outras duas semelhanças valiosas. A primeira é a seguinte: as propostas de ambos os grupos são baseadas em pequenos conjuntos de regras aplicadas a um fim específico. Em outras palavras, cada jogo surrealista tem suas regras internas assim como cada *contrainte* oulipiana. A segunda semelhança engloba algo que pode ser chamado de espírito ou de bandeira: a experimentação.

Entre esses aparentemente opostos procedimentos podemos encontrar, portanto, bons companheiros para a jornada da criação. Suas diferenças nos levam a intuir que talvez o leitor tenha predileção por um ou por outro. Suas semelhanças, porém, levantam a possibilidade de que, talvez, exista uma terceira opção a surgir, na qual o acaso e a lógica trabalhem em conjunto.

1.2. Brincadeiras e exercícios, jogos e treinos

Os nomes que damos às coisas importam muito e podem conter em si um subtexto maior do que deixam aparentar. A relação prévia de Queneau com o grupo surrealista talvez tenha feito com que a nomenclatura “jogo” fosse evitada mesmo que

²⁵ Com um enfoque inicial na produção literária, mas que eventualmente se expande para outras expressões artísticas, inclusive o cinema.

as propostas pudessem assim ser chamadas, por suas características. Ainda que isso seja apenas uma suposição, é notável a inclinação do grupo para a diversão e a ludicidade aplicadas a um propósito.

Queneau tem algumas descrições positivas sobre o grupo, mais notadamente, a de que o trabalho do OuLiPo é ‘divertido (para nós, ao menos)’, e defende o valor da ludicidade usando exemplos da história da matemática: ‘Devo insistir neste adjetivo “divertido”. Certamente, alguns de nossos trabalhos, na atribuição de simples “brincadeiras” ou “jogos de palavras”, podem parecer análogos a certos “jogos de salão”²⁶.’ (DUNCAN, 2019, p. 16)

Este termo, “jogo de salão”, é comumente associado às práticas surrealistas, jogos estes vistos como um meio irrestrito de crítica à realidade²⁷. Um jogo, aqui visto como ferramenta, possui definições que reforçam a possibilidade de seu emprego para o fazer artístico:

Enumeremos uma vez mais as características que consideramos próprias do jogo. É uma atividade que se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um dado número de regras livremente aceitas, e fora da esfera da necessidade ou da utilidade material. [...] Ora, dificilmente se poderia negar que estas qualidades também são próprias da criação poética. (HUIZINGA, 1971, p. 147)

Vinte anos depois da publicação de Huizinga, Roger Caillois traz pontos que desdobram as observações de seu antecessor: no jogo, “as leis confusas e complicadas da vida cotidiana são substituídas, nesse espaço definido e durante esse tempo determinado pelas regras definidas.” (CAILLOIS, 2017, p. 18). A riqueza do

²⁶ Tradução nossa. No original: “Queneau also has a few positive descriptions of the group, most notably that the Oulipo’s work is ‘amusing (at least for us)’, and he goes on to defend the value of playfulness using examples from the history of mathematics: ‘I must insist on this adjective “amusing”. Certainly, certain of our works, in the domain of simple “jests” or “wordplay”, might seem analogous to certain “parlour games”.’”

²⁷ [...] Em práticas que iam desde perambulações aleatórias a jogos de salão modificados e rituais automatistas destinados a provocar manifestações irracionais, os surrealistas encontraram no jogo um meio irrestrito para a sua crítica da realidade. (LAXTON, 2009, p. 29) Tradução nossa. No original: “the Surrealist aim to overthrow the rational norms that ruled perceptions of reality. In practices that ranged from aleatory wandering to modified parlor games to automatist rituals designed to elicit irrational manifestations, the Surrealists found in play an unrestricted medium for their critique of reality.”

jogo para o fazer artístico, assim, é a de se demonstrar como um espaço seguro para uma expressão honesta, propiciando que, livre daquilo que o limita, o artista possa criar. Nesse “universo reservado, fechado, protegido, ou seja, um espaço puro” (CAILLOIS, 2017, p. 17), que é o do jogo, não há inibições para a experimentação.

Acerca da experimentação, aliás, lembremo-nos de considerá-la como um fim em si mesma, do testar pela diversão, assim como jogamos, já que “o jogo não tem outro sentido que ele mesmo.” (CAILLOIS, 2017, p. 18). A proposta de encarar aquilo que precede ou acompanha a atividade criativa como *exercício* é a de entender que a experimentação pode ser um lugar que permite erros, ou melhor, que encoraja os erros, uma vez que isso é praticar. Encoraja ainda, e além, a ressignificar o que entendemos como erro, um engano que pode estar associado aos processos que dizem respeito ao mundo exterior e não ao processo criativo individual.

As propostas trazidas por esses dois momentos artísticos, utilizadas juntas ou separadas podem, portanto, servir como uma abertura ao criador para que este se entenda livre para exercer suas faculdades criativas de maneira plena. Para além de metodologias, o que fica aqui ofertado ao leitor é um modo de olhar também o mundo e, com sorte, imbuí-lo de uma noção para acompanhá-lo: “Acima de tudo, a diversão”, como disse Breton (1996, p. 53)²⁸.

²⁸ Escrito em um catálogo publicado em 1948, tratando do jogo surrealista Cadáver Exquisito: “Embora, como medida defensiva, por vezes esta atividade fosse chamada por nós de ‘experimental’, procurávamos acima de tudo a diversão. O que lá pudemos descobrir de enriquecedor em termos de conhecimento só veio mais tarde”. Tradução nossa. No original: “Bien que, par mesure de défense, parfois, cette activité ait été dite, par nous, ‘expérimentale’, nous y cherchions avant tout le divertissement. Ce que nous avons pu y découvrir d’enrichissant sous le rapport de la connaissance n’est venu qu’ensuite”. (BRETON, 1996, p. 53)

2. Mapas distintos: todos os caminhos levam à liberdade

Já feita a convocação à diversão e a apresentação de mapas com caminhos opostos, desçamos mais um degrau para dentro do subterrâneo da criação. Diante do objetivo de navegar por essa gruta, muitas propostas podem ser feitas sem que se esqueça que apesar de seguir caminhos diferentes, o que sempre se quer é navegar. Pois bem, conheçamos melhor os dois exploradores que querem o mesmo: explorar, ainda que caminhando de maneiras distintas.

De um lado o Surrealismo e do outro o OuLiPo. Digamos que o mapa surrealista é fruto do Escritório de Pesquisas Surrealistas²⁹ e o Oulipiano da Oficina de Literatura Potencial que existe dentro do Colégio de Patafísica. Muitas palavras que merecem explicação.

Em 1924, quando André Breton lançou o *Manifeste du Surréalisme* e o primeiro número da revista *Revolution Surréaliste*, foi fundado, ao mesmo tempo, um escritório destinado a investigações oníricas, chamado de *Bureau de recherches surréalistes* (TELES, 1978, p. 164). Dentre os muitos objetivos surrealistas o que aqui nos interessa diz respeito à liberdade para a criação, liberdade essa que estava sendo buscada através de métodos que podem ser chamados de científicos, como a hipnose, a exploração do inconsciente, narrações de sonhos e jogos linguísticos. O objetivo era o de que tais métodos libertassem o sujeito de seus recalques sociais, que impediriam a criação plena, “fora da lógica, da razão, da inteligência crítica, fora da família, da pátria, da moral e da religião - o homem livre de suas relações psicológicas e culturais.” (TELES, 1978, p. 164).

Dando prosseguimento à imagem da gruta da criação, pode-se dizer, portanto, que o mapa do Surrealismo quer guiar seu viajante à liberdade e que os caminhos que indica passam pelo inconsciente e pelo acaso. Uma célebre passagem deste mapa ficou chamada de Escrita Automática ou Voluntária, à qual retornaremos em breve.

²⁹ [...] em 1924, quando André Breton lançou o *Manifeste du surréalisme* e o primeiro número da *Revolution Surréaliste*, funda ao mesmo tempo um escritório destinado a investigações oníricas, *Bureau de recherches surréalistes*. (TELES, 1978, p. 164)

Um outro explorador, de nome Raymond Queneau³⁰, recebeu de André Breton o mapa surrealista, mas durante sua jornada concluiu que aqueles caminhos não o guiavam à liberdade, mas sim, a uma relação de subordinação ao acaso e ao inconsciente. Raymond, então, torna-se fundador do OuLiPo, afirmando que uma “ideia muitíssimo falsa [...] é a equivalência que existe entre inspiração, exploração do subconsciente e libertação; entre acaso, automatismo e liberdade” (QUENEAU *apud* FUX, 2016, p. 34), aproveitando para chamar metodologias como as surrealistas de escravidão.

Dentro da Oficina de Literatura Potencial, então, é criado um novo mapa, em paralelo direto ao mapa surrealista, no qual os caminhos passam pela lógica, pelas estruturas, pelas restrições, com uma também célebre passagem que pode ser chamada de Escrita Axiomática, sobre a qual também trataremos adiante.

A título de contextualização histórica, o Surrealismo precede o OuLiPo. O primeiro surgiu diante da Primeira Guerra Mundial, em 1924, e o OuLiPo após a Segunda Grande Guerra, em meio à Guerra Fria, no ano de 1960. Ambos os movimentos³¹ nasceram de coletividades que haviam perdido a confiança nas estruturas sociais que as levaram até o contexto do horror de uma guerra, sendo uma dessas estruturas, segundo eles, a linguagem. Com características e objetivos semelhantes desse ponto de vista – de aumentar as possibilidades presentes na realidade –, a divergência entre as propostas de cada grupo existe no *como* fazê-lo.

Entre as técnicas surrealistas temos propostas de metodologias baseadas no acaso, na escrita automática, na utilização da linguagem presente no consciente onírico, na busca de uma descoberta de si, do inconsciente, para então lidar com a realidade exterior. Naquilo que propõem os oulipianos, por outro lado, o conjunto de técnicas idealizadas representa, à sua maneira, uma resposta às concepções

³⁰ Autor, fundador do OuLiPo (1903 – 1976).

³¹ É importante ressaltar aqui que enquanto o Surrealismo pode ser formalmente visto como um movimento artístico por apresentar manifestos e membros signatários ao lado de ideais políticos, o Oulipo se apresenta mais como um grupo do que um movimento. Assim como o Surrealismo, possui manifestos e membros signatários, mas em relação a regras e posicionamentos, os oulipianos mantinham uma postura muito mais amena do que os surrealistas. Para além de questões semânticas, portanto, pode-se tratar tanto o Surrealismo quanto o Oulipo por grupo ou movimento, desde que fiquem sublinhadas as sutis diferenças envolvendo essas nomenclaturas e a organização de ambos momentos artísticos.

surrealistas, através da utilização de axiomas matemáticos, sistemas lógicos e combinatórias para os processos criativos.

Tratemos mais a fundo dessa aparente oposição: a gênese do Surrealismo ocorre antes da do Oulipo, este sendo, aliás, um desdobramento direto do primeiro, como aponta Fux:

O Oulipo seria, se analisado em relação à sua estrutura, um contraponto ao surrealismo [...]. Repleto de regras, regulamentos e inúmeras discussões entre seus membros, o surrealismo primava pela escrita automática, pelos desenhos espontâneos, pela livre exploração psíquica dos sonhos, do inconsciente e do subconsciente. Raymond Queneau, que inicialmente vinculava-se ao grupo surrealista, após uma mudança na sua concepção da visão mítica de poeta inspirado, resolve fundar o Oulipo (FUX, 2016, p. 49)

Indo mais a fundo, digamos que se no Surrealismo a criação se dá através da exploração de um automatismo psíquico, na onipotência do sonho, visando ultrapassar as barreiras dos recalques sociais (BRETON, 1985, p. 58) para que então se produza uma obra, no OuLiPo a resposta é diretamente contrária. “O OuLiPo sempre reivindicou, contra o Surrealismo, uma recusa absoluta do acaso” e “uma ruptura com a visão do ‘poeta inspirado’ [...] utilizada pelos surrealistas. O OuLiPo é, assim, o antiacaso”. (FUX, 2016, p. 32).

Diz o mapa surrealista que a liberdade individual (nesse caso para criar) poderia ser atingida através de seus métodos relacionados à imaginação e o acesso ao acaso, como argumenta Breton no manifesto de 1924:

Só o que me exalta ainda é a única palavra: liberdade. [...] Entre tantos infortúnios por nós herdados, deve-se admitir que a *maior liberdade* de espírito nos foi concedida. Devemos cuidar de não fazer mau uso dela. Reduzir a imaginação à servidão, fosse mesmo o caso de ganhar o que vulgarmente se chama a felicidade, é rejeitar o que haja, no fundo de si, de suprema justiça. Só a imaginação me dá contas do que *pode ser*, [...] sem receio de me enganar (como se fosse possível enganar-se mais ainda). (BRETON, 1985, p. 35).

Da mesma forma, o Oulipo almeja essa tal liberdade, mas a encontra fora deste local de imaginação quase mística invocada por Breton. No lugar da escrita automática, a escrita *voluntária*, isto é, um exercício autoimposto, enxergando a matemática como um fator a potencializar o trabalho criativo empenhado em uma

obra. Entre eles: lipogramas, anagramas, palíndromos, algoritmos, matrizes e *bicarrés*. O oulipiano acredita que a liberdade está na lógica:

A estrutura é liberdade. [...] Esta é a novidade que se encontra na ideia da multiplicidade ‘potencial’ implícita na proposta da literatura que venha a nascer das limitações que ela mesma escolhe e se impõe. Convém dizer que no método do Oulipo é a qualidade dessas regras, sua engenhosidade e elegância que conta em primeiro lugar [...] Em suma, trata-se de opor uma limitação escolhida voluntariamente às limitações sofridas impostas pelo ambiente. (CALVINO, 2007, p. 270)

A escolha da reunião destas duas propostas distintas se dá, portanto, pelos seus objetivos – que são similares: encontrar outras perspectivas para a criação e superar, encontrar o potencial, naquilo que já está à nossa disposição: a linguagem, aquilo que utilizamos para criar.

O que ocorre aqui, em particular, é que tendo experimentado pessoalmente o Surrealismo de Breton, Raymond Queneau idealiza o OuLiPo para ser uma proposta de contestação ao Surrealismo, o que coloca as práticas desses dois grupos em diálogo direto. A busca, portanto, existe em semelhança nos dois grupos, com o que veio depois julgando que seu antecedente, apesar de pertinente na intenção, peca em metodologia (ou assim acreditam).

Como bem sublinhou Carrière, falando especificamente de roteiro cinematográfico, “existem exercícios específicos que liberam e ampliam a imaginação. [Para criar um roteiro,] pode-se, assim, recorrer a jogos com frequência utilizados pelos surrealistas e a outros tipos de jogos” (CARRIÈRE, 1996, p. 41).

Compreendendo que nomenclaturas são relevantes para a discussão, entende-se por *jogo* um conjunto de regras aplicadas a um fim, podendo as regras dizerem respeito a algo lúdico como fica proposto no Surrealismo, ou a estruturas como posto pelo OuLiPo, através de algoritmos, axiomas, *bicarrés* entre outros sistemas.

2.1. Vias automáticas

Acerca do Surrealismo e seus métodos do irracional, escreve Gilberto Teles,

tanto a poesia como a pintura não passavam de meios de investigação que lhes permitiam, como ‘cientistas’, explorar o inconsciente, o sonho,

o maravilhoso. Esse grupo, que estudava Freud e fazia experiências com o sonho e com o sono hipnótico, procurou superar o sentido de grupo destinado apenas à divulgação de suas ideias [como os dadaístas, que os antecederam] para se transformar numa equipe de estudos e experimentações psicanalíticas. (TELES, 1978, p. 165)

São belas imagens: artistas como uma equipe de estudo e experimentações, cientistas, exploradores, assim podem ser e são chamados os surrealistas. A arte, por sua vez, entendida como ferramenta de libertação, num círculo perfeito que encontra o fim em seu começo, a liberdade como ferramenta para a arte. O Surrealismo traz em sua espinha a crítica à razão, através de “investigações conduzidas pela arte e pela polêmica, manifestações e demonstrações, amor e política.”³² (GOODING in BROTHIE, 1995, p. 10) Tratemos de definir a *razão* criticada pelos surrealistas e o próprio movimento com as palavras do primeiro manifesto de 1924:

Definição formal do surrealismo: automatismo psíquico puro, pelo qual se pretende exprimir, seja verbalmente, seja de qualquer outra maneira, o funcionamento real do pensamento. Ditado pelo pensamento, na ausência de qualquer controle exercido pela razão, fora de qualquer preocupação estética ou moral. (BRETON, 1985, p. 58)

Em outras palavras, os métodos surrealistas querem alcançar a criação livre de entraves morais ou estéticos, sendo estes frutos dos recalques da razão, que impedem o indivíduo (ou criador) de acessar seus pensamentos (ou criações) de maneira plena.

Aqui surgem algumas perguntas que podem nos desviar da rota principal, mas devem ser colocadas: é possível comparar o mundo de 1924 ao de 2024³³? Qual é a

³² Tradução nossa. No original: “[...] investigations were conducted through art and polemic, manifesto and demonstration, love and politics.”

³³ Apesar de ser possível traçar paralelos entre os momentos separados por cem anos, essa coleção de exercícios não pretende fazer juízo de valor acerca da razão, do aceitável e das metodologias de pesquisa acadêmicas. O que, na verdade, quer se explorar aqui é a riqueza que reside nas metodologias de criação propostas pelo Surrealismo a nível individual, de cada criador. São legítimas as reivindicações da vanguarda, e seus métodos atrelados aos seus ideais são aquilo que produzem uma obra verdadeiramente surrealista. Aquele que utilizar dos métodos aqui dispostos, assim, não produzirá obras de fato surrealistas. Seria melhor dizer que seu processo de criação utilizará o mapa surrealista, mas o resultado não necessariamente será uma obra surrealista pois o foco dos exercícios é o de libertar o criador do hábito. O que o criador fará com essa liberdade depende apenas de seu desejo e suas próprias reivindicações.

relação de um artista com os laços criados pela razão? É perfeitamente compreensível dizer que se quer um mundo menos recalcado e desmazelado, livre do horror da guerra e das desigualdades, mas como, a nível individual, livrar a própria criação de tais noções? Deve-se fazê-lo? Há ainda guerra, há ainda desigualdade, as mazelas e os recalques – pode um criador sonhar fora desse mundo sem abandoná-lo? Olhando bem para a palavra *Surrealismo* podemos encontrar algumas sombras de respostas: Guillaume Apollinaire³⁴ cunhou o termo *Surréalisme* de forma consciente. Do francês, a palavra *sur*, significa acima, ou seja, algo acima da realidade. O termo se mostrou similar ao que idealizava André Breton, e o poeta escolheu usar “Surrealismo” como nome para o pensamento que então germinava³⁵. (ARGAN, 1992, p. 361).

Acima da realidade. O surrealista reconhece a existência da realidade, não a abandona. Parte dela para encontrar sua criação, mas a supera pois reconhece que tal realidade está atrelada a fins que não necessariamente lhe interessam:

Partindo da experiência de que uma sociedade ordenada segundo a racionalidade-voltada-para-os-fins limita cada vez mais as possibilidades de desdobramento do indivíduo, os surrealistas procuraram descobrir momentos do imprevisível na vida cotidiana (BÜRQUER, 2012, p. 120).

Deste ponto de vista, a liberdade social e individual, segundo o Surrealismo, depende do abandono de hábitos cotidianos, a fuga de uma razão estabelecida segundo os costumes burgueses, a luta contra uma inércia cognitiva. O verdadeiro propósito da arte surrealista (como pelo menos acreditou ou quis Breton) era o de produzir obras de arte que fundamentalmente cumprissem tais “tarefas”, sem necessariamente atender a proposições estéticas como um grupo. Uma obra surrealista, visual e tecnicamente, pode ser muito diferente de outra contemporânea. “Com efeito, todos esses métodos - e muitos outros - não eram nem são exercícios

³⁴ Escritor e crítico de arte (1880 – 1918)

³⁵ No manifesto de 1924, Breton comenta a decisão: “Em homenagem a Guillaume Apollinaire, que morrera há pouco, e que por diversas vezes nos parecia ter obedecido a um arrebatamento desse gênero, sem entretanto ter aí sacrificado mediocres meios literários, Soupault e eu designamos com o nome de SURREALISMO o novo modo de expressão pura, agora à nossa disposição, e com o qual estávamos impacientes para beneficiar nossos amigos. (BRETON, 1985, p. 56)

gratuitos de caráter estético. Seu propósito é subversivo: abolir esta realidade que uma civilização vacilante nos impôs como sendo unicamente verdadeira.” (PAZ in BRETON, 1985, p. 17) A questão surrealista mora (ou deveria morar) na intenção, em seu objetivo, que era social, político e revolucionário. Duplessis, aliás, faz um apontamento bastante preciso acerca dos propósitos surrealistas: “o alvo dos surrealistas é extraliterário, pois visa nada mais nada menos do que libertar o homem das coações de uma civilização demasiado utilitária” (DUPLESSIS, 1963, p. 7).

Para além do que se almejava nesses âmbitos, e talvez até como ferramenta para alcançar as já expostas intenções, começa a ficar clara que a relação do Surrealismo com o mundo em que está inserido também é regida pelas próprias leis. Para o surrealista, não é a realidade que tem limites e sim as formas de olhá-la que se encontram limitadas. “No intuito de sabotar a lógica, a razão, o bom gosto, a estética, a moral, as religiões e as ideologias, os surrealistas tentavam fazer brotar na realidade a surrealidade do *outro mundo*.” (NAZARIO in GUINSBURG e LEIRNER, 2008, p. 24). De maneira organizada (talvez mais organizada do que gostariam alguns membros) e científica, “foram muitas as formas encontradas para atingir esse objetivo.” (NAZARIO in GUINSBURG e LEIRNER, 2008, p. 24) Agora o que de fato nos interessa são as maneiras de atingir esse objetivo: “especial e notoriamente foi através de jogos, brincadeiras, técnicas de surpresa e metodologias do fantástico que eles subverteram métodos acadêmicos de pesquisa e minaram as certezas complacentes dos razoáveis e respeitáveis.³⁶” (GOODING in BROTHIE, 1995, p. 10)

Em se tratando de jogos e brincadeiras é preciso fazer menção à relação do Surrealismo com o Dadaísmo. Se o *Bureau de Recherches Surréalistes* trabalhava com esse tipo de método (entre outros, como o já mencionado psicanalítico), é devido à influência prévia do dadá³⁷ e o conceito de *homo ludens*, noção que toma o jogo

³⁶ Tradução nossa. No original: “specially and remarkably, it was through games, play, techniques of surprise and methodologies of the fantastic that they subverted academic modes of enquiry, and undermined the complacent certainties of the reasonable and respectable.”

³⁷ Phillipe Soupault, um dos fundadores do movimento menciona em suas memórias que “ter participado de forma tão ativa no movimento dadaísta foi uma grande contribuição em nos libertarmos, e nos permitiu realizar o experimento que foi o nascimento do Surrealismo”. (SOUPAULT, 2016, p. 18)

como elemento da cultura, inato ao homem. Para o dadaísta um encontro (ou reencontro) direto com a infância. Encarnando o ideal, os experimentos do *Bureau*, não só faziam alusão ao acaso, tão caro na batalha contra o hábito, como traziam também à tona a aversão surrealista à ordem do racional, do utilitário, do socialmente aceito no mundo das artes e das letras; o mundo burguês.

No centro da provocação surrealista às normas burguesas estavam os jogos infantis, que exploravam o imprevisível, o acaso, o acidente e descobriam novos usos para o automatismo psíquico. “Os jogos e procedimentos surrealistas são destinados a livrar as palavras dos constrangimentos do racional” (GOODING *in* BROTHIE, 1998, p. 10) o que, veremos, é exatamente ao que se opõe o OuLiPo. Dentro dos métodos do irracional, portanto, exploraremos exercícios que buscam colocar o criador em contato com sua espontaneidade, com o maravilhoso, com aquilo que pode ser revelado, tudo aquilo que existe debaixo do véu do que lhe constrange.

Antes de passarmos ao racional, alguns avisos sobre os métodos do irracional.

1) Acerca da utilidade dos jogos surrealistas, escreve o crítico Roger Caillois³⁸,

se entra neles livremente; estão separados do ritmo da vida ‘séria’ e ordinária, circunscritos em seus próprios tempos e espaços; são incertos, seus resultados não são previamente determinados; são improdutivos economicamente e despreocupados com os interesses materiais³⁹ (*in* BROTHIE, 1995, p. 11).

O “jogo desinteressado do pensamento”, como definiu Breton no primeiro Manifesto do Surrealismo, se encontra, de fato, no campo do prazer, “a atividade do jogo, no surrealismo [...] dá forma e poder ao princípio de prazer, que é o que ele precisa para enfrentar dialeticamente a realidade” (MOREL *in* GUINSBURG e LEIRNER, 2008, p.774) e, portanto, se é possível falar de utilidade pura nos jogos essa seria ela. Ainda, no primeiro manifesto, um apontamento sobre a relação com as

³⁸ Crítico literário e ensaísta, associado à época do primeiro manifesto aos surrealistas. (1913 – 1978).

³⁹ Tradução nossa. No original: [...] they are freely entered into; separated from the run of ordinary ‘serious’ life, they are circumscribed by their own time and space; they are uncertain, their outcomes not predetermined; they are economically unproductive and not concerned with material interests.

brincadeiras infantis: “O espírito que mergulha no surrealismo revive com exaltação a melhor parte de sua infância [...] Talvez seja a infância que mais se aproxima da ‘vida verdadeira’.” (BRETON, 1985, p. 74)

Os jogos surrealistas, portanto, como as brincadeiras infantis, “são governados por regras; são associados a projeções imaginativas e faz-de-conta. [...] Se entra nos jogos por prazer e poderão deles surgir percepções não premeditadas.”⁴⁰ (GOODING *in* BROTHIE, 1995, p. 11). Caso a diversão não seja propósito o suficiente para o criador, lembremos de uma citação de Julien Levy⁴¹, tratando dos objetivos das atividades surrealistas: “explorar os mecanismos da inspiração”⁴². Coloquemos, ao lado do prazer, essa como mais uma das nossas “utilidades”.

- 2) Acerca dos resultados e desdobramentos da utilização de jogos para criar não há promessas nem milagres. Sobre a atividade surrealista, Breton nos atenta para o fato de que:

É importante observar que nenhum meio está *a priori* designado para conduzir este empreendimento, que até segunda ordem pode ser também considerado como sendo da alçada dos poetas, tanto como dos sábios, e o seu sucesso não depende das vias mais ou menos caprichosas a serem seguidas. (BRETON, 1985, p. 41)

Ao que completa Louis Aragon⁴³ “O *fundo* do texto surrealista tem uma extrema importância, pois é este fundo que dá o precioso caráter de revelação. Se escreverem, seguindo o método surrealista, tristes idiotices, estas permanecerão tristes idiotices. Sem desculpas.” (*apud* MICHELI, 1991, p. 158)

2.2. Vias voluntárias

Como vimos até aqui, os métodos surrealistas, com suas características, terão valor ao criador em sua jornada de invenção. Os aqui chamados de “métodos do irracional” poderão funcionar se experimentados, porém há aqueles que encontrarão

⁴⁰ Tradução nossa. No original: they are entered in for pleasure, and may bring unpremeditated insights.

⁴¹ Historiador e negociante de arte contemporâneo ao surrealismo (1906 – 1981).

⁴² Tradução nossa. No original: “To exploit the mechanisms of inspiration.” (*apud* GOODING *in* BROTHIE, 1995, p. 12).

⁴³ Membro do movimento surrealista, poeta, romancista e ensaísta (1897 – 1982).

mais frutos em algo que permita mais controle do processo e é exatamente dessa bifurcação que surge o OuLiPo com suas atividades que aqui chamamos de “métodos do racional”. Na origem dessa bifurcação está a relação de um dos fundadores do grupo, Raymond Queneau⁴⁴, com o movimento surrealista e as imposições de André Breton.

Acima de qualquer especulação ou boato (sem os quais o mundo da arte certamente não seria o mesmo), André Breton foi uma figura conhecida, entre muitos adjetivos, como intransigente. Expulsões e deserções eram atitudes comuns dentro da vanguarda surrealista pelo fato de que se exigia uma certa unidade política e ideológica que não agradava a muitos membros e esse desagrado não era aceito por Breton, que como autoproclamado dono desse direito tocava muitos surrealistas para fora do círculo, deliberadamente ou não. Queneau foi um desses membros dissidentes e a história se desenrola com detalhes preciosos devidamente registrados. Como narra o autor Dennis Duncan, em 1929 Queneau convocou surrealistas ativos e inativos (por expulsão ou renúncia) a se encontrarem em um bar levando consigo um documento de conciliação que os convidava a colocar suas diferenças de lado para atuarem juntos politicamente. O resultado desse encontro foi um desastre, uma vez que a pauta foi sequestrada por Breton, que aproveitou a oportunidade para expulsar mais alguns membros ativos ali presentes. Passados alguns meses a centelha do ocorrido ainda estava viva e diante de um desentendimento direto com Breton, Queneau sai oficialmente do grupo. A separação doeu em Raymond que,

[...] anos depois, lembrando desse momento de sua vida disse ter desenvolvido uma reação violenta, um ódio apaixonado pelo Surrealismo. Ainda que Queneau insistisse que suas razões para sair do grupo fossem apenas pessoais e não ideológicas não é necessário procurar muito para entender que o animus do OuLiPo para com o surrealismo é intelectual e teórico e que traços dessa relação podem ser encontrados na estrutura da gênese do grupo como também em suas atividades.⁴⁵ (DUNCAN, 2019, p. 83)

⁴⁴ Autor, poeta (1903 – 1976).

⁴⁵ Tradução nossa. No original: “Although Queneau would insist that his reasons for leaving were strictly personal rather than ideological, one does not need to look far to find that the Oulipo’s animus towards Surrealism is an intellectual and theoretical one whose traces can be found not just in the genial structure of the group but also in its activities.”

Pode-se dizer que os métodos oulipianos, portanto, acumulam referências outras, mas a relação com o surrealismo é inegável e de grande significância. A paixão, ainda que esteja alimentando o ódio, foi mais uma vez o combustível fundador que uniu artistas – muito similar à origem do próprio surrealismo, aliás, que se define tanto pelo que é contra quanto pelo que é a favor. Colocada essa relação, consideremos tudo que já foi dito sobre o Surrealismo até aqui para tratarmos do OuLiPo.

Criada em 1960, a *Ouvroir de Littérature Potentielle* ou Oficina de Literatura Potencial, foi um grupo composto por membros de origens ecléticas, acolhendo matemáticos, cientistas da computação, romancistas, engenheiros, teóricos da literatura que, em comum, tinham a relação com o *Collège de Pataphysique*, uma pseudo-ciência criada por Alfred Jarry⁴⁶ definida por ele como “a ciência das soluções imaginárias”. Essa relação com a Patafísica, aliás, é digna de nota, uma vez que a obra de Jarry também exerceu grande influência nos surrealistas. Desse bando diverso surge um grupo que propõe a “incorporação de estruturas matemáticas em trabalhos literários através de métodos restritivos” (FUX, 2016, p. 32), não à toa, mas para existir em verdadeira oposição à proposta surrealista.

Para reforçar a relação das propostas oulipianas com o surrealismo, algumas afirmações de Queneau:

o poeta que finge ‘mergulhar’ em seu inconsciente para trazer à tona maravilhas e novos mundos não é um experimentador, mas um empirista. Aguarda, com a boca aberta, pela inspiração, como um entomologista⁴⁷ que espera pegar um inseto.⁴⁸ (QUENEAU *apud* DUNCAN, 2019, p. 84)

⁴⁶ Poeta, romancista, dramaturgo. (1873 – 1907).

⁴⁷ Especialista em insetos.

⁴⁸ Tradução nossa. No original: “the poet who pretends to ‘dive’ into his unconscious to bring up the marvels and new worlds [...] is not an experimenter but an empiricist. He waits open-mouthed for inspiration like an entomologist hoping to catch an insect.”

Ainda, acerca da exploração do inconsciente para a criação:

Ora, essa inspiração que consiste em obedecer cegamente a qualquer impulso é na realidade uma escravidão. O clássico que escreve a sua tragédia observando um certo número de regras que conhece é mais livre que o poeta que escreve aquilo que lhe passa pela cabeça e é escravo de outras regras que ignora. (QUENEAU *apud* FUX, 2016, p. 34)

Por último e para concluir: “só há literatura voluntária.”, ao que completa Fux, “o OuLiPo é o anti-acaso.” (FUX, 2016, p. 34). Já está claro, em alguma medida, que a influência do surrealismo na fundação do OuLiPo e na construção de suas técnicas existe. O resultado, da busca de estruturas, da experimentação através das restrições e essas restrições como o caminho no mapa da liberdade vemos a seguir. Passemos aos manifestos do grupo OuLiPo.

Em seus primeiros anos o grupo teve uma atuação discreta uma vez que Queneau temia que inadvertidamente a oficina se tornasse um culto à personalidade como ocorreu com Breton e o Surrealismo. Em 1960, ocorreu o primeiro encontro do que viria a se tornar o grupo, como um subcomitê do Colégio de Patafísica, ao qual foi dado o nome de “Seminário de Literatura Experimental”. Alguns meses após esse encontro, Queneau, junto a dez outros membros fundadores chegaram ao nome que hoje temos, Oficina de Literatura Potencial, e iniciou seus reservados e “voluntariamente obscuros” (MOTTE JR, 2015, p. 1) trabalhos. Em dezembro de 1961 é publicado pelo Colégio de Patafísica um ensaio de título “*La LiPo*” (A Literatura Potencial), que se tornaria conhecido como o primeiro manifesto do grupo (DUNCAN, 2019, p. 17). A seguir algumas passagens com comentários. Tal como no primeiro manifesto surrealista, uma alusão ao dicionário, às definições:

Consultemos um dicionário para as palavras: ‘Literatura Potencial’. Não encontraremos nada. Vergonhosa lacuna. As linhas seguintes gostariam de, senão impor uma definição, ao menos propor algumas observações, simples aperitivos destinados a acalmar os famintos, aguardando o prato principal que saberão escrever outros mais dignos que eu. (LE LIONNAIS, 1961⁴⁹)

⁴⁹ Tradução de CARVALHO, Brune. A literatura potencial. Estadão, 2021. Disponível em: <https://estadodaarte.estadao.com.br/oulipo-primeiro-manifesto-brune-carvalho/#_ftn1> Acesso em: 17 de agosto de 2023.

Diante dessa quase-citação ao manifesto de Breton, e retornando ao Surrealismo, comenta Duncan que “o movimento ofereceu um modelo intelectual e social ao qual o OuLiPo pôde se opor e, por consequência se definir com clareza.”⁵⁰ (DUNCAN, 2019, p. 80), o que fica ainda mais explícito ao longo do texto, mas nos leva também a outros lugares:

Qualquer obra literária se constrói a partir de uma inspiração (é ao menos o que seu autor dá a entender) que é necessária para acomodar bem ou mal uma série de restrições e de procedimentos que entram uns nos outros como bonecas russas. Restrições do vocabulário e da gramática, restrições das regras do romance (divisão em capítulos, etc.) ou da tragédia clássica (regra das três unidades), restrições da versificação geral, restrições das formas fixas (como no caso do rondó ou do soneto), etc. (LE LIONNAIS, 1961⁵¹)

Em primeiro lugar, nota-se um certo deboche direcionado à escrita automática, seguido de uma reflexão que é verdadeiramente rica, digna de destaque para esse estudo: estamos sempre diante de restrições. No OuLiPo, as restrições são aplicadas voluntariamente pelo autor, mas ao refletirmos, como propõe essa afirmação, podemos perceber que, querendo ou não, enquanto criadores, há sempre algum tipo de restrição presente em nosso processo criativo. A restrição do vocabulário é um ótimo exemplo inicial. Só escrevemos com as palavras que conhecemos, “temos *contraintes* inatas, seja qual for a natureza dos nossos escritos, dentre os quais os mais básicos são as *contraintes* de vocabulário, gramática e versificação.” (FUX, 2016, p. 45). Se admitimos limitações incontornáveis e permanecemos criando por que não testar outras? O que custaria experimentar? São nessas perguntas que mora o “Potencial” contido no título da Oficina de Literatura.

... deve ser notado que o poeta nunca está inspirado, se por inspirado se quer dizer que a inspiração é uma função do humor, da temperatura, das circunstâncias políticas, da sorte subjetiva, ou do subconsciente. O poeta nunca está inspirado porque ele é o mestre daquilo que parece aos outros inspiração. Ele não espera pela inspiração nele cair dos céus

⁵⁰ Tradução nossa. No original: “[It is too easy to disavow the role of Surrealism altogether without exploring the ways in which] that movement offered a model, both intellectual and social, which the Oulipo could consciously oppose, and, in doing so, define itself with clarity.”

⁵¹ Tradução de CARVALHO, Brune. A literatura potencial. Estadão, 2021. Disponível em: <https://estadodaarte.estadao.com.br/oulipo-primeiro-manifesto-brune-carvalho/#_ftn1> Acesso em: 17 de agosto de 2023.

como aves assadas. Ele sabe caçar, e vive de acordo com o incontestável provérbio 'Deus ajuda aqueles que se ajudam'. Ele nunca está inspirado porque ele está incessantemente inspirado, porque os poderes da poesia estão sempre à sua disposição, sujeitos aos seus desejos, submisso à sua própria atividade.⁵² (QUENEAU *apud* MOTTE JR., 2015, p. 43)

Adiante, sobre a inspiração ou suposta inspiração, o manifesto marca que a missão oulipiana é a de trabalhar "sistematicamente e cientificamente".

Os membros do Oulipo nunca esconderam sua repugnância ao aleatório, aos videntes de araque e às loterias baratas: 'O OuLiPo é o anti-acaso', afirmou certo dia o oulipiano Claude Berge, com semblante sério, o que nos deixa certos de sua aversão aos jogadores de dados. Não se engane, porém: a potencialidade é incerta, mas não é uma questão de sorte. Sabemos perfeitamente tudo que pode acontecer, mas não sabemos se vai acontecer⁵³. (MOTTE JR, 2015, p. 17)

Essa é apenas mais uma entre muitas oportunidades aproveitadas pelo grupo de se referir ao surrealismo nas entrelinhas. O final do manifesto, por sua vez, aproveita para marcar uma postura, um tom, que são típicos da atividade oulipiana e estão relacionados à noção professada pelos surrealistas do *homo ludens*:

Uma palavra, enfim, dirigida à intenção das pessoas particularmente graves que condenam sem exame e sem apelo qualquer obra em que se manifeste alguma propensão à brincadeira. Quando são obra de poetas, jogos, farsas e logros pertencem ainda à poesia. A literatura

⁵² Tradução nossa. No original: "...it must be noted that the poet is never inspired, if by that one means that inspiration is a function of humor, of temperature, of political circumstances, of subjective chance, or of the subconscious. The poet is never inspired, because he is the master of that which appears to others as inspiration. He does not wait for inspiration to fall out of the heavens on him like roasted ortolans. He knows how to hunt, and lives by the incontestable proverb, 'God helps them that help themselves.' He is never inspired because he is unceasingly inspired, because the powers of poetry are always at his disposition, subjected to his will, submissive to his own activity..."

⁵³ Tradução nossa. No original: "The members of the Oulipo have never hidden their abhorrence of the aleatory, of bogus fortunetellers and penny-ante lotteries: 'The Oulipo is anti-chance,' the OULIPian Claude Berge affirmed one day with a straight face, which leaves no doubt about our aversion to the dice shaker. Make no mistake about it: potentiality is uncertain, but not a matter of chance. We know perfectly well everything that can happen, but we don't know whether it will happen."

potencial permanece assim a coisa mais séria do mundo. (LE LIONNAIS, 1961⁵⁴)

Jogos, brincadeiras, farsas e afins, quando colocadas a serviço da arte são metodologias verdadeiras e essa afirmação oulipiana é um dos motivos pelos quais o grupo faz parte de nossa coleção.

Ainda se tratando da gênese do grupo, uma característica do OuLiPo digna de nota é a de que não se deixa nunca de ser oulipiano:

Queneau se incomodava profundamente com o policiamento surrealista às suas próprias hierarquias e não queria nada disso para o seu movimento. Adequadamente, o OuLiPo não prescrevia comportamentos a seus membros [...], ao contrário, o grupo encorajava os membros a espalharem suas ideias por todo lado e a cooptarem autores que admiravam. Uma vez iniciado (ou cooptado para usar o termo oulipiano), você era para sempre um membro: nessa vida e além⁵⁵. (ESPOSITO e ELKIN, 2013, p. 11)

Essa liberdade, essa não-prescrição de comportamentos, aliás, gerava algumas divergências no grupo, divergências essas que no lugar de se tornarem desavenças pareciam enriquecer a reflexão. Por exemplo, se Le Lionnais, no primeiro manifesto, faz um elogio ao jogo e às brincadeiras, Queneau, por seus próprios motivos⁵⁶, compara com desdém o *cadavre exquis*⁵⁷ a um jogo de criança talvez não

⁵⁴ Tradução de CARVALHO, Brune. A literatura potencial. Estadão, 2021. Disponível em: <https://estadodaarte.estadao.com.br/ouliipo-primeiro-manifesto-brune-carvalho/#_ftn1> Acesso em: 17 de agosto de 2023.

⁵⁵ Tradução nossa. No original: "Queneau was deeply bothered by the Surrealists' careful policing of its own ranks, and he wanted none of that for his new movement. Accordingly, the Oulipo did not prescribe behavior to its members [...] to the contrary, the group encouraged its members to spread its ideas far and wide and began co-opting authors it admired. Once you were inducted (or co-opted, in Oulipian terms) into the Oulipo, you were a member forever: for your lifetime and beyond."

⁵⁶ A escolha de Queneau em comparar o Cadáver Exquisito surrealista a um jogo infantil pode ser vista como um ataque provocador, provavelmente porque Queneau foi expulso do grupo surrealista por seu então cunhado, fundador do surrealismo André Breton. (BERKMAN, 2022, p. 17)

Tradução nossa. No original: "Queneau's choice to compare the surrealist *cadavre exquis* to a children's game could be seen as a provocative attack, especially given that Queneau himself had been kicked out of the group by his former brother-in-law, founding member André Breton."

para diminuir a prática do jogo em si, mas para se colocar como um contra-exemplo à noção de inspiração artística e defender uma proposta matemática para a criação literária. Fica colocada então a questão: qual modelo provaria ser mais fecundo para esse fim? (BERKMAN, 2022, p. 17)

Apenas em 1973⁵⁸ é lançado um segundo manifesto e é a partir desse ano que o grupo passa a ganhar notoriedade entre o público do meio literário além de autores como George Perec e Ítalo Calvino publicarem obras associadas ao grupo. A essa altura já estão definidas de maneiras mais diretas e sucintas as propostas do grupo que, nas palavras de Queneau, seriam “uma busca por novas formas e estruturas que podem ser usadas por escritores de qualquer maneira que enxergarem adequadas⁵⁹” (QUENEAU *apud* MOTTE JR, 2016, p. 3) ao que Le Lionnais, co-fundador, completa: “A meta do OuLiPo é a de descobrir novas estruturas e prover para cada estrutura um pequeno número de exemplos⁶⁰” (LE LIONNAIS *apud* MOTTE JR., 2016, p. 3), algo

⁵⁷ Metodologia de criação surrealista, traduzida como Cadáver Exquisito. Veremos adiante acerca da prática.

⁵⁸ 1973 foi um ano chave para o OuLiPo, com a publicação de *La Littérature potentielle*, uma antologia de escritos oulipianos que trouxe ao grupo sua primeira grande exposição. Nesse ano se deu também a entrada de importantes membros como Italo Calvino e Harry Mathews (o primeiro norte-americano do grupo). Neste ano, François Le Lionnais também publicou o segundo manifesto oulipiano, encorajando o movimento a se expandir a todos os setores culturais. Importantes obras dessa época incluem “O Sumiço” (1969) e “Vida Modo de Usar” (1978) de Perec, “The Sinking of the Odradek Stadium” [sem tradução para o português] (1977) de Mathews, e de Calvino, “Cidades invisíveis” (1972) e “Se um viajante numa noite de inverno” (1979). A essa altura, algumas dessas obras se tornaram muito atrativas ao grande público, em sua língua original e traduções. Ainda assim, como um movimento, o OuLiPo se manteve decididamente fora do radar – leitores que amavam esses textos geralmente nunca tinham ouvido falar do grupo. (ESPOSITO e ELKIN, 2013, p. 13) Tradução nossa. No original: “1973 was a key year for the Oulipo, with the publication of *La Littérature potentielle*, an anthology of Oulipian writing that brought the group its first wide exposure. That year also saw the entry of key members Italo Calvino and Harry Mathews (the group’s first American). François Le Lionnais also published the second Oulipian manifesto in that year, encouraging the movement to broaden itself into all sectors of culture. Key works of that period include Perec’s *A Void* (1969) and *Life A User’s Manual* (1978), Mathews’ *The Sinking of the Odradek Stadium* (1977) and Calvino’s *Invisible Cities* (1972) and *If on a Winter’s Night a Traveler* (1979). At that point, some of these productions had become very attractive to a wide reading public, both in their original languages and in translation. And yet, as a movement, the Oulipo remained decidedly below the radar— readers who knew and loved those texts had often never heard of the group.”

⁵⁹ Tradução nossa. No Original: “the search for new forms and structures that may be used by writers in any way they see fit.”

que vem muito a calhar porque além de pouco usual ao meio literário, as estruturas matemáticas que surgem os oulipianos são sistemas complexos e rigorosos, ou seja, não tão *intuitivos* quanto a escrita automática surrealista.

Acerca dessa relação entre literatura e matemática escreve Jaques Fux que “tendo em vista o campo da literatura, a matemática aqui utilizada tem também como objetivo discutir e apresentar problemas do senso comum de ordem lógica, como os paradoxos, as ambiguidades e os jogos combinatórios” (FUX, 2016, p. 19). O autor afirma que um maior conhecimento de matemática pode abrir mais possibilidades na utilização das técnicas, porém uma reflexão presente no segundo manifesto do grupo nos tranquiliza acerca de uma provável ausência de conhecimento específico, deixando implícito que de uma forma ou de outra a humanidade entenderia as proposições oulipianas natural e eventualmente:

Pode-se perguntar o que aconteceria se o OuLiPo não existisse ou se desaparecesse subitamente. A curto prazo, isso poderia ser lamentado. Num prazo mais longo, tudo retomaria a ordem, a humanidade acabando por encontrar, Tateando, o que o OuLiPo se esforça por promover conscientemente. Disso resultaria, no entanto, um certo atraso no destino da civilização, que nós consideramos como nosso dever atenuar. (LE LIONNAIS, 1973⁶¹)

Se encarmos as proposições matemáticas contidas na escrita axiomática oulipiana como encaramos os jogos de escrita automática surrealista nos sairemos bem. São regras. Regras que, por eles, são chamadas de *contraintes*⁶² e, em português, já vimos algumas vezes como *restrições*. Aqui, uma reflexão: como transitamos entre um sistema (o surrealista) que a todo tempo exalta a Liberdade, e vamos a um outro (o oulipiano) que também a busca, mas faz isso através de limitações? Bem, “podemos notar o aparente paradoxo na estética oulipiana, a crença de que sistemas de restrições formais – longe de restringir o autor – lhe proporcionam

⁶⁰ Tradução nossa. No original: “The OuLiPo’s goal is to discover new structures and to furnish for each structure a small number of examples.”

⁶¹ Notas de oficina, texto traduzido por Brune Carvalho.

⁶² Uma *contrainte* pode ser entendida como uma restrição inicial imposta à escrita de um texto ou livro, sendo as mais básicas de caráter linguístico, podendo haver também outras de caráter matemático (FUX, 2016, p. 20)

um campo de liberdade criativa.⁶³” (MOTTE JR, 2015, p. 18). Ou, nas palavras de um oulipiano, Calvino, “A estrutura é a liberdade” (CALVINO, 2007, p. 270). Se busca o mesmo fim, apenas as vias são diferentes.

Antes de prosseguirmos é válida uma explicação acerca dessa estrutura que é a escrita axiomática. “Um axioma é o fundamento, a estrutura e o começo da criação de qualquer sistema lógico.” (FUX, 2016, p. 56). Em outras palavras, um axioma é uma premissa. Dizer escrita axiomática é supor que se escreve sob regras previamente definidas. Cada *contrainte*, assim, é uma regra, um axioma, um postulado que o autor voluntariamente aplica ao seu trabalho.

No Atlas de Literatura Potencial há algumas frases que podem nos auxiliar a entender ainda mais a proposta: “Uma *contrainte* oulipiana é um axioma de um texto” e “Uma boa *contrainte* oulipiana é uma *contrainte* simples” (ROUBAUD *apud* FUX, 2016, p. 56). O efeito paradoxal da utilização de obstáculos dentro de um processo criativo pode servir para distrair o autor de outros limites que estão impostos pelo mundo exterior e, assim, auxiliar seu processo criativo, que uma vez concentrado no *contrainte*, na regra, no axioma proposto deixará de lado sua preocupação com uma situação que lhe escapa do controle. Pode fazê-lo acessar um vocabulário pouco utilizado. Pode fazê-lo olhar diante de uma nova perspectiva um assunto, narrativa ou situação que já lhe era familiar.

Em suma, é obvio que há diferenças entre as intenções surrealistas e as oulipianas, mas a vontade de colocar à disposição do autor ferramentas para a criação é inerente à atividade de ambos os grupos. Em retrospecto, e fazendo a volta que nos leva ao roteiro cinematográfico, podemos nos perguntar: supondo que aceitamos as regras de formatação, toleramos as técnicas de escrita e divisão da narrativa em atos, por exemplo, por que não trabalhar com regras (seja de jogos ou de restrições) também no processo criativo? Ainda, para além de olharmos as propostas como duas

⁶³Tradução nossa. No original: “The seeming paradox we noted in Oulipian aesthetics, the belief that systems of formal constraint - far from restricting a writer - actually afford a field of creative liberty.”

coisas separadas ou opostas, o que pode surgir da combinação do racional com o irracional para um processo criativo?

Segundo Fux, Calvino afirma que “alguns autores trabalham melhor diante de obstáculos do que se não os enfrentassem.” (CALVINO *apud* FUX, 2016, p. 53). Essa é uma postura certamente menos acalorada do que a de Queneau quando funda o OuLiPo e o rivaliza com o Surrealismo. Se encararmos, porém, que o processo de criação tem muitas etapas e atividades variadas, é possível chegar ao raciocínio de que um mesmo autor pode trabalhar bem com e sem obstáculos.

As bases teóricas dos processos criativos propostos pelos grupos oulipiano e surrealista poderão sugerir que ambos se completam e potencializam um ao outro, quando aplicados à concepção de um roteiro cinematográfico de ficção, da mesma forma que funcionam se usados separadamente. Apesar de não terem sido concebidos com direcionamento à área de roteiro, os métodos funcionam para se ter ideias, expandir as possibilidades narrativas e redirecionar óticas que interferem no trabalho artístico. Ato que estão em primeiro lugar na criação de ficções, precedendo estruturas e formatações, demonstrando o potencial dessas técnicas para o eventual criador que as utilizar.

3. Chamando nomes: uma conversa com o roteirista

Viajante, explorador, mágico ou colecionador, permitamos que o roteirista seja aqui chamado apenas de criador. Esse título traz consigo o peso da imprecisão que pode funcionar a favor ou contra nosso herói. Aquele que cria deve se lembrar de que pode inventar muito mais que atos narrativos, explorar muito mais que a formatação do *master scenes*, redigir muito mais que documentos. É exatamente nesse espírito que damos esse nome ao roteirista, uma vez que o caderno de exercícios aqui proposto diz respeito apenas a esse aspecto do ofício de roteirizar: criar.

É importante lembrar, porém, que há no fazer roteiro algumas coisas com nomes convencionados. Falemos delas, então, para que saibamos em que chão vamos pisar. Lembremo-nos, ao mesmo tempo, que as técnicas surrealistas e oulipianas não foram idealizadas para esse uso, não têm em sua gênese relação com o fazer cinematográfico, mas pertencem a todos nós, caso queiramos adicioná-las à nossa enciclopédia mágica.

Nos dois movimentos que aqui colecionamos, há objetivos que podem enriquecer um processo criativo (ou, na pior das hipóteses, apenas tirá-los do lugar): o de acessar a linguagem e a realidade sem o intuito de negá-las ou transformá-las necessariamente, mas de encontrar novas óticas, novas relações com a realidade, distantes do hábito. As técnicas praticadas por esses dois grupos artísticos, portanto, apesar de antagônicas, podem ser, em suas semelhanças, extremamente valiosas ao artista, aqui especificamente, o roteirista.

Na condição de um estudo acerca do ofício de roteirização encaremos nossa coleção como um material que pode acompanhar os já existentes manuais de roteiro, sem nos esquecermos do fato de que os manuais de roteiro tal como os conhecemos, em geral, são fruto de uma tradição que se apoia em textos normativos⁶⁴ e apresentam

⁶⁴ A poética de Aristóteles sendo emblemática: a mais célebre das poéticas, a de Aristóteles (330 a.C.) se baseia [...] na definição de tragédia, nas causas e consequências da catarse e em inúmeras outras prescrições correntes nas artes poéticas. (PAVIS, 1999, p. 295) Ainda, 'Desde Aristóteles', diz respeito à tradição da 'poética da tragédia', como teoria normativa sobre gêneros artísticos. (SZONDI, 2004, p. 10).

métodos de concepção cujos modelos são baseados no que se entende, em cinema e em geral, por narrativa clássica. Por familiaridade e tradição estes materiais acompanham o roteirista ao longo de sua formação e, insubstituíveis ou não, eles já existem e não devem ser descartados. Nosso caderno de exercícios propõe uma investigação das possibilidades contidas na exploração de outros modelos de criação.

Há métodos que funcionarão no processo de certos roteiristas e outros não, sendo o contrário também verdade. Assim, se faz útil aproximar os dois lados para compilarmos nossos exercícios, entendendo que poderá ocorrer de o criador se relacionar melhor com processos mais subjetivos ou com os mais lógicos. Ainda, pela própria relação direta entre os dois grupos, a comparação se faz instigante e pode vir a ser útil a outros criadores caso calhe de que estes queiram questionar o próprio fazer artístico e suas metodologias.

É claro que o trabalho aqui proposto não pretende fazer juízo de valor das técnicas, mas justamente observá-las diante do ofício do roteirista com a previsão de que, ainda que opostas, poderão ser utilizadas por um mesmo criador, dentro de um único processo ou em processos distintos, visto que o processo de criação de um roteiro é extenso e passa por muitas etapas. Assim, os *métodos racionais* oulipianos podem, por exemplo, servir à primeira etapa de escrita de um roteiro e os *métodos irracionais* do surrealismo em um segundo tratamento do material, sendo o oposto também possível. Pode-se dizer o mesmo em etapas menores como escrever diálogos ou criar um cenário, um universo narrativo, entre outros.

Para que se tire maior proveito do potencial contido em cada exercício chamemos os nomes daqueles que o receberão: os roteiros cinematográficos de ficção.

3.1. Roteiros e ficções: de onde saímos

Já podemos estabelecer que o conceito de “processo criativo” varia. Façamos o mesmo, agora, com o conceito de roteiro cinematográfico e, aproveitando a viagem,

com o conceito de “ficção⁶⁵”. A intenção aqui não é a de entreter e elencar todas as possibilidades de definição existentes para esses termos. Muito pelo contrário, quer-se estabelecer que pela variedade tão grande de possibilidades é melhor admitir que aqui se escolhem algumas, com a predileção subjetiva da coleção. Repetindo Fayga Ostrower, “Os limites não são áreas proibitivas, são áreas indicativas” (OSTROWER, 2018, p. 160).

Steven Price inicia seu livro “*A History of the Screenplay*”⁶⁶ com a alegação de que qualquer coisa pode funcionar como um *scenario*⁶⁷ (PRICE, 2014, p.1). Essa noção, pode-se dizer, está em conflito com teóricos do guião como Syd Field, uma vez que esse não só define exatamente o que entende como um roteiro cinematográfico como tem até esquemas visuais para ilustrar sua tese, que ele chama de “paradigmas do roteiro” (FIELD, 1979, p. 3).

O próprio Field argumenta que “todo mundo, parece, tem algumas concepções equivocadas sobre a forma do roteiro” (FIELD, 1979, p. 154), mas esta pesquisa não pretende entrar nesse tipo de discussão. Cada autor argumentará que uma coisa é uma coisa e outra coisa é outra coisa, e estará, provavelmente, legitimado a fazê-lo. Neste contexto, pareceu justo e científico que, no lugar de tratar de infinitas possibilidades de se ver um mesmo tema, que se traçasse uma linha, limitando o que é que *este* estudo entende pelos conceitos aos quais se refere.

Começamos pelo conceito de “roteiro cinematográfico”, sendo este indubitavelmente o mais jovem entre os conceitos aqui elencados. Dentro desta pesquisa se considera que um roteiro cinematográfico de ficção é um documento que será entregue a uma equipe de filmagem que deverá compreendê-lo o suficiente para executar suas respectivas funções. Deverá a equipe, então, compreender a narrativa contida no roteiro para que possa trabalhar? Idealmente sim, mas não necessariamente.

⁶⁵ Em um contexto ou outro é provável que o leitor já tenha ouvido a palavra “ficção” e tenha formado alguma conclusão a respeito de seu significado. Para Dicionário Teórico e Crítico do Cinema (2012), porém, “a ficção é uma forma de discurso que faz referência a personagens ou a ações que só existem na imaginação de seu autor e, em seguida, na do leitor/espectador.” (AUMONT, 2012, p. 124)

⁶⁶ Tradução nossa: “Uma história do roteiro”

⁶⁷ Termo que precede *screenplay*, em português, roteiro.

O roteiro do qual aqui se trata é um amontoado de informações claras que resultarão em material bruto⁶⁸. Formatado de acordo com as convenções de mercado ou não, nosso estudo entende que um roteiro é um documento de transição, uma escrita com o fim de se transformar em coisa outra, um filme. Em outras palavras, “o roteiro representa um estado transitório, uma forma passageira, destinada a se metamorfosear e a desaparecer, como a larva ao se transformar em borboleta.” (CARRIÈRE, 1990, p. 11).

Vale ir ainda mais a fundo sobre sua função e, por consequência, sobre sua elaboração: “Roteiros cinematográficos não se enquadram em categorias literárias.” (CARRILHO *in* MOSS, 2002, p. 5). A narrativa contida em um roteiro pode ser uma forma de arte, no entanto sua apresentação idealmente não deve conter floreios, metáforas, informações desnecessárias ou repetidas. Em outras palavras, quase um conselho: “O roteirista rapidamente deve aceitar – sem nenhuma pena, ao contrário – que não é um romancista. [...] O que não o impede, por outro lado, se o desejar um dia, de escrever um romance, uma peça de teatro, uma canção.” (CARRIÈRE, 1990, p. 13).

O fim de um roteiro deve ser se tornar um bom filme e não uma boa peça literária. Um roteiro, assim, não deve permitir espaço para que se organize como um poema ou uma pintura. Pode-se chamar um poema e uma pintura de roteiro? Sim, claro. O campo da arte permite e acolhe tais subjetividades, mas em termos práticos a história é outra. Mais interessante seria encontrar novos nomes às coisas do que chamá-las por algo que já existe, de maneira permissiva. Um roteiro é um roteiro, um poema é um poema e assim por diante. Há convenções (até que se prove o contrário), ainda que seja possível argumentar que as revoluções eventualmente também se tornam convenções.

Citando ainda Carrilho, este reconhece que há “um problema fundamental na feitura de roteiros: sua apresentação correta, em formatação adequada, o que permite a leitura clara de seu conteúdo.” (CARRILHO *in* MOSS, 2002, p. 5). Não se garante, porém, que um roteiro bem apresentado e bem formatado está livre de resultar em um filme ruim (denominação, em si, muito relativa). Assegura-se, apenas, uma “condição básica para o sucesso da produção audiovisual [no que diz respeito ao] bom

⁶⁸ Isto é, todo o material filmado antes de passar pela edição.

desempenho dos produtores e diretores de cinema”. (CARRILHO *in* MOSS, 2002, p. 5).

Esclarecidos estes pontos é relevante reforçar que não há também aqui o desejo de se discutir os méritos ou deméritos do mercado cinematográfico e das diversas interpretações que o estudo da arte pode fazer surtir em volta de determinados temas. Muito menos fazer juízo de valor a respeito do que seria um bom ou mau roteiro. Nada disso é de importância imediata para a nossa empreitada. O propósito aqui é o de definir limites ao mencionar conceitos para que não se desvie a atenção do nosso objetivo maior: tratar da criação. Caso o leitor se interesse pelas especificidades das convenções de formatação e apresentação do roteiro cinematográfico de ficção fica sugerido que consulte um pequeno livro aqui já citado, de nome “Como formatar seu roteiro – um pequeno guia de Master Scenes” (Editora Aeroplano, 2002). Em trinta e uma páginas o autor Hugo Moss explica com clareza os elementos básicos da organização necessária para que um roteiro cinematográfico sirva bem a seu propósito, isto é, seja um documento inteligível para uma equipe cinematográfica.

Aliás, para que não se cometa o pecado de se abster de um debate teórico entre mais de um autor, vejamos outros tratando do mesmo tema. No livro “Manual de Roteiro” (Objetiva, 1982), Syd Field discorre sobre cada linha presente na formatação e organização de um roteiro cinematográfico (1982, p. 157-158) e cauciona: “Se você vai escrever um roteiro, faça-o da maneira certa! Escreva sob a forma do roteiro desde o princípio. É para seu benefício.” (1982, p.159). Em outro manual, “*The tools of screenwriting*”⁶⁹ (St. Martin’s Griffin, 1993), David Howard e Edward Mabley inauguram seu guia de roteiro pontuando:

O roteiro cinematográfico é certamente uma das mais difíceis e incompreendidas formas de escrita em toda a literatura. [...] Como resultado, o roteirista encontra um caminho repleto de obstáculos e problemas que não aparecem na criação de um artigo, um romance ou um poema. O roteirista deve se comunicar com um diretor, atores, figurinistas, fotógrafo, técnicos de som, diretores de arte, editores e uma outra gama de profissionais envolvidos na feitura de um filme.⁷⁰ (HOWARD e MABLEY, 1993, p. 3)

⁶⁹ Tradução nossa: “Ferramentas para escrever roteiros”.

⁷⁰ Tradução nossa. No original: “The screenplay is certainly one of the most difficult and misunderstood forms of writing in all literature. [...] As a result, the screenwriter finds his or her path strewn with pitfalls and problems that don’t arise in the creation of an essay, a novel or a

A essa altura já está provavelmente claro que, caso o roteirista queira que seu filme seja executado por uma equipe, é bom que ele se atente aos costumes da área uma vez que, em geral, um filme não se faz sozinho nem apenas com uma ideia ou um forte desejo.

Ultrapassadas as questões das convenções de organização, apresentação e formatação, é possível passar a outra esfera contida na resposta à pergunta “O que é um roteiro?”. Esta diz respeito às narrativas em si, às formas de narrar, chamadas por alguns de estruturas narrativas, que são muitas e variadas. Apesar de estarmos tratando de um conceito recente, o da ficção cinematográfica, com todas suas particularidades, é bastante apreciado que se volte alguns milhares de anos e procure em figuras como Aristóteles, que viveu no século IV a.C., a definição de Poética para falar sobre esse tema.

Narrar é um ato antigo, como bem aponta Jean-Claude Carrière em seu manual “Prática do Roteiro Cinematográfico” (JSN, 1990): “[...] a escrita do roteiro tem mais de cinco mil anos de existência.” (1990, p.27). Não é despautério, portanto, recorrer à antiguidade para tratar de roteiro cinematográfico, ainda que, completando seu raciocínio, Carrière acrescente: “Ela [a escrita do roteiro] adquiriu com o cinema uma forma realmente nova, ligada às exigências técnicas” (1990, p. 27).

O raciocínio de Carrière nos indica, portanto, que ainda que uma viagem no tempo não seja insensata, é preciso cautela. Em manuais de roteiro cinematográfico há corriqueira menção à “Arte Poética” de Aristóteles⁷¹, um texto datado de 330 a.C., cuja importância surge a partir do século XVI e segue firme para muitos fins, como comprova Brandão:

Nas inúmeras leituras – traduções, comentários, estudos – que até nossos dias já se fizeram de seu texto ou por sua inspiração, os conceitos ali emitidos ora são vistos globalmente como problemas a serem resolvidos e esclarecidos, daí o permanente trabalho exegético a que tem sido submetido, com que se procura chegar ao sentido ‘exato’ de suas palavras, ora tais

poem. The screenwriter must communicate with a director, actors, costumers, a cinematographer, sound designers, production designers, editors and a whole host of other filmmaking professionals.”

⁷¹ Breve lista de alguns manuais de roteiro que se baseiam explicitamente em Aristóteles: *A Poetics for Screenwriters* do autor Lance Lee (University of Texas Press, 2001); *Aristotle in Hollywood* de Ari Hiltunen (Intellect Press, 2002). À sua maneira, outros manuais também se apoiam em teorias aristotélicas para formar as suas, como a estrutura de três e quatro atos de Syd Field e Kirsten Thompson respectivamente.

conceitos são encarados isoladamente e aprofundados como formulações definidoras do específico literário enquanto postura teórica preocupada em explicar o funcionamento da literatura, independente do contexto aristotélico original, ora são considerados, no extremo oposto, como soluções práticas que devem orientar tanto a criação quanto a crítica de obras concretas. (BRANDÃO, 2014, p. 1)

Em termos mais simples, é possível uma analogia: ao olharmos para a poética aristotélica podemos estar nos assemelhando aos renascentistas – eram realmente brancas aquelas antigas estátuas que os inspiravam? *Hoje* sabemos que eram pintadas, mas interpretamos as coisas de acordo com nosso tempo e nossas limitações, assim como aqueles que teorizam o fazem: de acordo com seu tempo e suas limitações. Não havia como Aristóteles antever a narrativa ficcional cinematográfica e nem razão lógica para tal, mas o autor traz reflexões que, de alguma maneira, se fazem relevantes ao assunto em 2024 d.C.

Em uma astuta observação feita por Paul Valéry em 1957, é possível começar a compreender a permanência dessas teorias através do tempo. No século XIX manuais baseados na Poética de Aristóteles e outros autores antigos tiveram sua gênese com a melhor das intenções: o conhecimento. Se metamorfosearam, porém, em algo que chamam de *escolas* e depois em *crítica*. Abaixo, um esclarecimento dessa sequência:

[...] esses manuais sintetizam um momento do longo e lento processo de enrijecimento das primitivas reflexões sobre literatura. A crença na possibilidade de disciplinar a força criativa interior, isto é, o *talento* ou o *engenho* através da habilidade técnica fornecida pela arte [...] estava na origem dos manuais e representava, em princípio, um esforço da razão por encontrar explicações para a natureza e o funcionamento da obra literária. (VALÉRY apud BRANDÃO, 2014, p. 4)

Como aponta o Valéry, a origem dos manuais representou, então, *em princípio*, um esforço para entender, compreender e afins. Daí, “do ato da reflexão, que cria um conhecimento, à transmissão deste em forma de preceito ou de regra foi um passo que a escola se encarregou de dar.” (VALÉRY apud BRANDÃO, 2014, p. 4). Em outras palavras, o tempo e as pessoas assumiram a tarefa de desdobrar a compreensão em preceito.

Aqui, dentro de nossa viagem no tempo, a sensação é a de que a pergunta deixa de ser “O que é a ficção?” para se tornar “O que é um manual?”. Através ainda de Paul Valéry temos uma resposta: os “manuais passaram por um trabalho de

simplificação e de diluição dos antigos conceitos, transformando-os em leis rígidas e permanentes.” (VALÉRY *apud* BRANDÃO, 2014, p. 4) De fato Valéry não exagerou. Eles estão aí até hoje. Quem se pergunta como e para que também pode encontrar uma argumentação bastante pertinente do mesmo autor, que continua seu raciocínio:

Pouco a pouco, e em nome da autoridade de grandes homens, a ideia de uma espécie de legalidade foi introduzida e substituiu as recomendações iniciais de origem empírica. Racionalizou-se e o rigor da regra se fez. Ela exprimiu-se em fórmulas precisas: a crítica armou-se; e então seguiu-se esta consequência paradoxal: uma disciplina das artes, que opunha aos impulsos do poeta dificuldades racionais, conheceu um grande e durável prestígio devido à extrema facilidade que ela dava para julgar e classificar as obras, a partir da simples referência a um código ou cânon bem definido. (VALÉRY *apud* BRANDÃO, 2014, p. 4)

Toda essa problemática é levantada na introdução de uma publicação de 2014 da Poética de Aristóteles, introdução essa escrita por Roberto de Oliveira Brandão, que merece aqui os cumprimentos por ter organizado e exposto de maneira tão clara este esquema que habita a vida de um escritor há tantos anos. Voltando agora a Valéry para comentá-lo: *recomendações que se tornam fórmulas*. Este talvez seja o maior inconveniente dos manuais para um criador, um escritor, um romancista e, com o nascimento do cinema, para um roteirista.

Ainda a respeito do que diz Valéry: “uma disciplina das artes que opunha aos impulsos do poeta dificuldades racionais [...] devido à extrema facilidade que ela dava para julgar e classificar as obras”, e nos vemos diante da questão: a serviço de quem está isso tudo isso? Claramente não é do artista, não em primeiro lugar.

Agora, voltando aos tempos atuais com essa discussão dentro da mala: por que é que isso se transferiu ao Cinema? É lamentável imaginar que uma nova forma de arte que poderia nascer e permanecer livre foi enclausurada na mesma jaula onde estavam os problemas da ficção literária. Com todas suas especificidades, pra que é que trouxeram uma discussão já gasta e repetida a algo que deveria ser novo? Para agravar: pra que é que seguem insistindo em classificar e organizar as coisas desse modo? Em um comentário sobre o teatro e a relação da poética Patrice Pavis faz coro a esse desabafo: “Apesar de a arte poética aplicada ao teatro haver propiciado o confronto dos melhores espíritos, é preciso confessar que seus pressupostos metodológicos nos parecem hoje fora de moda, anacrônicos.” (PAVIS, 1999, p. 295)

Correndo o risco de fazer uma afirmação taxativa e generalista, os fatos apontam para o seguinte: os manuais existem para servir mais à crítica do que ao artista. É mais fácil recusar ou aceitar aquilo que está categorizado. A consequência disso é que a criatividade do artista passa a ter que responder a certos preceitos para que seja aceita ou legitimada. O público, por sua vez, se acostuma a ver o resultado de tudo isso e qualquer coisa que escape lhe é estranha, incômoda. A coisa é tão séria e gera tantos desdobramentos que muita gente fala sobre isso, mesmo que usem outras palavras.

Escreve-se ou sobre a literatura em geral ou sobre uma obra; e existe uma convenção tácita segundo a qual enquadrar várias obras num gênero é desvalorizá-las. Essa atitude tem uma boa explicação histórica: a reflexão literária da época clássica, que tratava mais dos gêneros do que das obras, manifestava também uma lamentável tendência: a obra era considerada má se não obedecia suficientemente às regras do gênero. (TODOROV, 2006, p. 93)

Claro que há pontos fora da curva, claro que há esforços para se escapar disso, claro que existe a arte que experimenta, sim, claro. É preciso, porém, que se entenda a situação de forma generalizada para que se possa propor algo. Assim sendo, demos por encerrada a indispensável etapa de definições e esclarecimentos para tratar da proposta aqui presente (que não promete solucionar os problemas da ficção, do Cinema, muito menos dos manuais, mas pode ser uma experiência divertida e talvez até produtiva).

3.2. Para onde podemos ir

Atravessada a vereda das definições pudemos refletir sobre os caminhos que nos trouxeram até aqui. Manuais de roteiro de ficção, manuais de escrita cinematográfica, estruturas narrativas e ideais aristotélicos estão aí consolidados caso se queira buscá-los e utilizá-los. São úteis e pertinentes como todo conhecimento, mas é bom que o roteirista nunca se esqueça a serviço de que estão essas convenções. Dentro dessas caixas as ideias nascem aborrecidas, já nascem obedecendo. Pior que isso, em alguns casos deixam até de nascer. Enquanto criadores esse é um entendimento que faz bem manter fresco na memória: sem a ideia não há o que estruturar, não há o que transformar em atos, não há o que formatar.

Lembremo-nos de Valéry para ceder aos impulsos de poeta. De Breton, para colocar a diversão em lugar mais alto do que qualquer outro objetivo. De nós mesmos, enfim, para criar de acordo com as nossas importâncias, nossas escolhas.

As propostas de exercício querem nos convocar a inventar a tragédia antes de estruturar a tragédia. Encontrar a ideia para uma ficção antes de querer organizá-la. Exercitar nossos músculos artísticos de roteirista sem que haja um fim de utilidade imediata à nossa imaginação. Pegar ideias que pairam, procurar saber onde elas se escondem, encontrar maneiras de acordá-las ou apenas tirá-las do lugar.

No caderno, o incentivo é que o leitor interaja com as páginas e derrame lá suas palavras, se lembrando sempre de que ali é lugar para treino, exercício. Exercício porque “uma coisa é certa e resulta da experiência: a imaginação é um músculo. Por isso, pode ser treinada, como a memória ou como o pianista que treina os dedos, o ouvido” (CARRIÈRE, 1990, p. 41). Se propõe, portanto, que as páginas em branco, sem pauta, sejam vistas como um espaço aberto ao treino e, nesse contexto, não há certo, errado ou resultado: atinge-se a melhor forma através da constância e da entrega de si à prática.

Nossos exercícios são baseados em metodologias que receberam nomes como “receitas” e “jogos”, e o que são receitas e jogos se não convites à ação? Pode-se teorizar e explicar acerca de uma receita ou de um jogo, mas, de verdade, o que se quer fazer com uma receita é prepará-la e com um jogo, jogá-lo.

Fica finalmente entregue ao criador o convite para partir carregando nossa coleção e dela fazendo uso, a serviço do exercício da sua imaginação.

4. Caderno de exercícios: propostas para a atividade criativa

O Caderno de Exercícios que vem a seguir é fruto de uma pesquisa que vem sendo desenvolvida de maneira formal desde a elaboração da dissertação “Técnicas de imaginar: receitas dadaístas e jogos surrealistas aplicados à criação de um roteiro cinematográfico de ficção”, defendida em 2020 pela autora, na qual foram testadas as aplicações de muitos dos exercícios aqui apresentados à criação de um roteiro de longa-metragem de ficção. A citada pesquisa reflete sobre o processo e o relata, e o compilado de exercícios que aqui agora é disposto foi elaborado com a intenção de que seus futuros leitores/criadores possam interagir e experimentar com os exercícios reunidos.

A lógica de divisão, ou metodologia utilizada para categorizar e organizar os jogos, foi baseada na noção de que alguns leitores/criadores poderiam se aprazer mais com receitas dadaístas e jogos surrealistas por sua vocação ao acaso e uso de faculdades às quais não necessariamente exercemos controle; ou ao rigor, estrutura e atividade consciente propostos pelos axiomas oulipianos. De todo modo, fica proposto ao leitor que experimente com ambos os chamados “Métodos do irracional” e “Métodos do racional” para talvez descobrir que ambos podem funcionar ao seu favor.

4.1. Métodos do irracional⁷²

Aqui temos os jogos relacionados à vanguarda Surrealista, que surgem para possibilitar que o jogador se torne criador através de tudo aquilo que já lhe habita ou talvez habite o outro. Os jogos aqui dispostos, aliás, estão divididos entre jogos individuais e jogos em grupo, dada essa característica de encontro propiciada por muitas das metodologias propostas pelo grupo: alguns são “jogos de salão para artistas que expõem seus participantes a processos dinâmicos – transformando o ato criativo em uma troca simbólica entre os jogadores.”⁷³ (KOCHHAR-LINDGREN, 2009, p. X).

⁷² A maioria dos exercícios aqui reunidos estão exatamente como foram propostos pelos surrealistas. Alguns, porém, foram elaborados pela própria autora ora se baseando nas propostas surrealistas de maneira geral, ora alterando jogos já existentes.

⁷³ Tradução nossa. No original: “an artists’ parlor game that exposed its participants to a dynamic process—making the creative act a symbolic exchange between players.”

Entre as intenções do jogo surrealista está a de dar uma chance ao indivíduo de que ele possa se conhecer, mas também de entender que conhecer o outro pode contribuir nesse processo. Ainda citando Kanta, “a ideia é que se olhe para os laços – conexões desconhecidas, mas inegavelmente presentes no decorrer do jogo⁷⁴”. (2009, p. XI). O ambiente lúdico, de brincadeira, de aleatoriedade e de certa suspensão da realidade propiciado pela atividade específica do jogar se demonstra ideal para que as subjetividades de si e do mundo se encontrem preparadas para se mostrar: sem entraves, sem bloqueios (ou assim se espera).

É importante frisar que esses exercícios não necessariamente entregam resultados “prontos”. De todos esses exercícios o que resulta, geralmente, é uma porta aberta, um lampejo, talvez uma primeira imagem que possibilitará a criação como um todo. Não se sai de um desses jogos com um conto ou uma história escrita, muito menos com um roteiro finalizado. Se sai com ideias, com imagens, com a abertura de possibilidades diante de associações que, habitualmente, não seriam feitas. Uma boa definição desses métodos é a de que eles servem para “explorar os mecanismos da inspiração” (GOODING, *in* BROTHIE, 1995, p. 12), como um alongamento para a imaginação, exercício para os músculos da criação.

Por último e não menos importante, não há problema que o jogo surrealista seja utilizado com um fim, como aqui fica sugerido, mas deve sempre ser olhado com a perspectiva que não prioriza uma utilidade, ou seja, é positivo que se faça um esforço para jogar apenas por jogar. Se é extremamente necessário que se dê um propósito ao ato que esse seja a diversão. O resto é consequência e os resultados provavelmente serão surpreendentes, mas sempre estarão lá se o jogador conseguir se desvencilhar de cobranças e expectativas autoimpostas. Assim, antes de começar, é cabível que retomemos uma última vez a voz do Manifesto em citação direta: “Acima de tudo, a diversão” (BRETON, 1996, p.53) e estamos prontos.

Exercícios individuais

⁷⁴ Tradução nossa. No original: “The whole idea is to look at links — at connections unacknowledged but also undeniably present in the spread of the game.”

Exercício 1

A receita dadaísta

A receita dadaísta serve para que o acaso trabalhe a seu favor. O procedimento dadá se apoia no caráter da aleatoriedade e no lúdico, favorecendo o improviso. A intenção dos dadaístas era a de gerar um encontro entre a realidade, representada pelas palavras recortadas dos jornais; e o acaso, que estava em embaralhar e sortear as palavras.

A utilização de recortes de jornais ou revistas é muito bem vinda por trazer um vocabulário que não é o nosso, ou seja, poderemos escolher palavras que em geral não utilizamos, livrando nossa criação do hábito.

Todo esse método, ainda, está envolto pela manta do lúdico, ou seja, convida à diversão. Isso significa que ainda que os resultados provavelmente não sejam providos de sentido gramatical ou mesmo lógico, eles convidam à brincadeira, e convocam um olhar descompromissado com as regras exteriores à receita (as regras do mundo).

“Pegue um jornal.

Pegue a tesoura.

Escolha no jornal um artigo do tamanho que você deseja dar a seu poema.

Recorte o artigo.

Recorte em seguida com atenção algumas palavras que formam este artigo e meta-as num saco.

Agite suavemente.

Tire em seguida cada pedaço um após o outro.

Copie conscienciosamente na ordem em que elas são tiradas do saco.

O poema se parecerá com você.

E ei-lo um escritor infinitamente original e de uma sensibilidade graciosa, ainda que incompreendido do público.”

(TZARA, 1987, p. 42)

Exercício 2

Receita dadaísta: variação I

Ainda utilizando a metodologia da receita dadaísta, uma outra proposta é a de pegar uma ideia que já tivemos e embaralhá-la com outras. Se tenho um roteiro já com as personagens e universo estabelecidos, posso recortá-lo ou anotar algumas palavras, recortá-las, sorteá-las e, com sorte, encontrar uma nova porta aberta.

Esse experimento permite que testemos o que resultaria de embaralhar imagens, objetos e situações que já existem para nós enquanto criadores. É um rearranjo daquilo que já conhecemos, permitindo que os olhemos em variações de si mesmos. Aqui, portanto, o “pegue um jornal” se transforma em “utilize aquilo que você mesmo escreveu” e o restante das regras segue.

Exercício 3

Receita dadaísta: variação II

Uma outra opção é mesclar as duas metodologias anteriores. Se na receita dadaísta “pura” temos o comando “Pegue um jornal”, no método anterior tivemos “pegue o que você já tem escrito”. Para esse experimento, pegue ambos e os misture. Siga todos os outros passos da receita.

Este exercício pode ser bem-vindo para a criação de diálogos e situações que se inserem na narrativa já criada trazendo elementos externos ao universo em questão, expandindo-o e enriquecendo-o.

Também é possível utilizar essa metodologia sem que haja exatamente “algo escrito”: junto aos recortes de jornais ou revistas, é possível utilizar nomes próprios ou objetos que gostaria de ver inseridos na eventual história, por exemplo.

Exercício 4

Experimento nem tão dadaísta

Esta proposta fere ligeiramente os princípios dadaístas, mas pode se mostrar frutífera aos que privilegiam a organização. Ao invés de se apoiar inteiramente no acaso, esse experimento talvez tente organizá-lo e os resultados, por consequência, serão mais claros, com frases gramaticalmente estruturadas. Isso não quer dizer que

o acaso não estará agindo, uma vez que palavras ainda serão recortadas e embaralhadas, sendo o sorteio “sistemizado”.

Recorte palavras à sua escolha;

separe-as em grupos de adjetivos, substantivos, verbos e artigos;

siga as regras restantes da receita dadaísta, sorteando na ordem que lhe for gramaticalmente conveniente.

Exercício 5

Jogo de linguagem para fazer uma história surrealista

Essa técnica se baseia na proposta dadaísta de recorte de jornais ou revistas, mas extrapola a metodologia que a antecede dando ao autor mais autoridade sobre o resultado final. Podem ser recortadas palavras sozinhas ou frases inteiras, de um ou mais artigos, notícia etc., que serão organizadas de acordo com a vontade do jogador. No mesmo espírito que o exercício 2, pode ser utilizado, aqui, um (ou mais) texto(s) escrito(s) pelo próprio jogador.

“Pegue um jornal, revista ou livro: corte e cole segundo sua vontade”⁷⁵. (BROTCHIE, 1995, p. 39)

Exercício 6

Jogo de linguagem para fazer um diálogo

Dentro da mesma metodologia do exercício anterior, essa proposta é direcionada ao uso na criação de diálogos. Suponhamos que há dois personagens em sua história: é bom (em geral) que eles façam uso de expressões, vocabulários e tons diferentes, afinal, são pessoas diferentes. A ideia aqui é a de recortar diálogos já escritos e os reorganizar separadamente, criando novas frases para os personagens usando o vocabulário já definido para cada um. Pode ser interessante, ainda, trazer

⁷⁵ Tradução nossa. No original: “Take a newspaper, magazine or book: cut and paste at will.”

temas externos (recortados agora de jornais, revistas ou outros materiais já escritos) e adicioná-los ao sorteio.

Pegue diálogos escritos por você;

recorte-os e separe-os por personagem;

reorganize-os segundo sua vontade ou sorteie novas organizações.

Para inserção de vocabulário externo, adicione palavras recortadas de jornais, revistas ou outros diálogos que você já tenha escrito.

Exercício 7

Jogo de linguagem para criar uma cena

Esta proposta é similar à anterior, mas está direcionada às cenas. Talvez seja mais proveitoso o recorte de frases ou ao menos três palavras juntas para que a criação de novas cenas se dê dentro do universo já estabelecido ainda que esteja acessando uma organização fora do habitual. Para esse jogo, portanto, é proveitoso ter ao menos duas cenas escritas com seus cabeçalhos e indicadores de ação. O jogador poderá perceber que olhar para frases de seu roteiro fora de seu contexto abre novas possibilidades para suas cenas.

Pegue cenas escritas por você e recorte-as.

Adicione à mistura novas locações, marcadores de tempo (dia/noite) e indicadores de ação.

Reorganize-os segundo sua vontade ou sorteie novas organizações.

Exercício 8

A escrita automática

Todos os jogos surrealistas, de alguma maneira, estão entrelaçados à escrita automática que, como afirma Soupault, nos torna “capazes de registrar textos nos

quais descreveríamos ‘universos’ ainda não explorados⁷⁶” (SOUPAULT, 2016, p. 17-18). O que é escrever um roteiro senão isso?

A prática surrealista acredita que tudo aquilo que o autor precisa está contido em seu inconsciente e, portanto, uma escrita automática seria aquela em que ele deixa que as palavras fluam livremente de dentro de si para o papel. A escrita automática é uma escrita livre da razão, do “império da lógica” que, segundo os surrealistas, tolhem o autor de escrever tudo aquilo que ele realmente é capaz de escrever. Traz à tona “respostas-reflexos destinadas a fazer surgir de nós o não refletido, o secreto, o insuspeito, o inconfessável mesmo.” (CARRIÈRE, 1996, p. 41)

O uso dessa técnica pode se mostrar eficaz nem que seja para “esquentar os motores”, entrando em contato com a escrita sem imaginar que ela deva obedecer a qualquer regra, a não ser, ser escrita.

“Composição surrealista escrita, ou primeiro e último jato

[...] Ponha-se no estado mais passivo, ou receptivo, dos talentos de todos os outros. Pense que a literatura é um dos mais tristes caminhos que levam a tudo. Escreva depressa, sem assunto preconcebido, bastante depressa para não reprimir, e para fugir à tentação de se reler. A primeira frase vem por si, tanto é verdade que a cada segundo há uma frase estranha ao nosso pensamento consciente, pedindo para ser exteriorizada. É bastante difícil decidir sobre a frase seguinte: ela participa, sem dúvida a um só tempo, de nossa atividade consciente e da outra, admitindo-se que o fato de haver escrito a primeira pressupõe o mínimo de percepção. Isto não lhe importa, aliás; é aí que reside, em maior parte, o interesse do jogo surrealista. A verdade é que a pontuação se opõe, sem dúvida, à continuidade absoluta do vazamento que nos interessa, se bem que ela pareça tão necessária quanto a distribuição dos nós numa corda vibrante. Continue enquanto lhe apraz. Confie no caráter inesgotável do murmúrio. Se o silêncio ameaça cair, por uma falta de inatenção, digamos, que o leve a cometer um pequeno erro, não hesite em cortar uma linha muito clara. Após uma palavra cuja origem lhe pareça suspeita, ponha uma letra qualquer, a letra l, por exemplo, sempre a letra l, restabeleça o arbitrário, impondo esta letra como inicial à palavra que vem a seguir.” (BRETON, 1985, p. 62-63)

⁷⁶ Tradução nossa. No original: [...] we would record texts in which we described an ‘universe’ heretofore unexplored.”

Ainda que na versão original desse método seja recomendado que o resultado não seja alterado ou reescrito, o material gerado pode ser usado como base para outras composições, talvez o início de um argumento, por exemplo.

Exercício 9

Relatos oníricos

Uma boa maneira de praticar a escrita automática é a de tentar se lembrar de sonhos. Os sonhos, aliás, são material para os surrealistas⁷⁷, que acreditavam que nos relatos oníricos estava contida uma linguagem munida de liberdade individual, já que a mente inconsciente não possui recalques, necessidade de encadeamento lógico ou obediência a regras sociais.

No Escritório de Investigações Oníricas, os surrealistas faziam os chamados relatos, nos quais os presentes narravam seus sonhos. Aqui, uma técnica para os que não lembram seus sonhos com facilidade.

Em um papel em branco tente anotar com quais sensações você acordou após o sonho. Palavras soltas ou frases curtas são o suficiente.

Em seguida, tente buscar responder às perguntas: “O que ouvi?” e “O que toquei?”.

Para essas perguntas procure ser mais prolixo do que com as sensações.

Por último, em uma nova folha limpa tente escrever seu sonho como se o contasse para alguém.

As primeiras perguntas evocam o sonho através dos sentidos para que depois se tornem narrativas. Poderíamos fazer o mesmo ao escrever uma cena, nos

⁷⁷ Permitindo certo acesso ao material do inconsciente, o relato onírico, de influência direta da psicanálise freudiana, foi outro método empregado para a produção surrealista. Breton sublinha que seria “inadmissível, com efeito, que esta parte considerável da atividade psíquica não tenha recebido a atenção devida”, argumentando que “ao menos do nascimento à morte do homem, o pensamento não tem solução de continuidade, e a soma dos momentos de sonho, do ponto de vista do tempo, não é inferior à soma dos momentos de vigília” (BRETON, 1985, p. 41).

perguntando qual sensação queremos transmitir para apenas depois escrever de fato a cena em questão.

O autor/jogador poderá perceber que além de ser um bom exercício de escrita automática, relatar seus sonhos pode lhe render ótimas imagens e associações a serem adicionadas às suas criações.

Exercício 10

Segredos da arte mágica surrealista: para escrever falsos romances

Essa técnica, que consta no primeiro Manifesto surrealista, publicado em 1924, se parece mais com um passo a passo para uma performance, mas tem seu valor. Pode ser proveitoso para o autor se deixar levar pela proposta de um “falso romance”, imaginando o ato de escrever como algo sem utilidade. Não estar escrevendo um “verdadeiro romance” tira a pressão da busca pelo sentido, pela forma e, com sorte, pode desviar aquele que escreve de seus próprios maneirismos.

“Você, seja quem for, se é de seu agrado, faça queimar algumas folhas de louro, e sem atizar esse fogo fraco, comece a escrever um romance. Você tem a permissão do surrealismo: basta você mudar a agulha de 'Tempo bom, estável' para 'Ação' e a mágica está feita. Eis aqui personagens com atitudes disparatadas: o nome deles em sua escritura são uma questão de maiúsculas e minúsculas e estarão tão à vontade com os verbos ativos como na conjugação impessoal, os pronomes estão subentendidos, em expressões tais como: chove, há, é preciso, etc.” (BRETON, 1985, p. 64)

A ideia de os nomes serem apenas “uma questão de [letras] maiúsculas e minúsculas”, por exemplo, pode levar o autor a um estado de brincadeira que lhe renderá uma escrita talvez mais fluida e menos nervosa, menos preocupada com o que quer que seja um “verdadeiro” romance (nesse caso roteiro) – algo sempre definido por fatores externos, como a crítica. Escrever sem pensar no mundo exterior é um grande desafio e neste ponto a “Mágica surrealista” possa, talvez, ajudar.

Exercício 11

Experimento relativo à percepção objetiva individual

Originalmente, esse exercício poderia estar na categoria de exercícios de grupo, mas foi levemente modificado para que o autor faça proveito dele sozinho. Serão necessários um relógio com alarme, papel e caneta.

Programa um alarme para um horário aleatório;

Continue seu dia normalmente.

Quando tocar o alarme pare o que estiver fazendo e escreva suas impressões sobre o local onde está e o que mais estiver tendo impacto em seus sentidos.

Repita diariamente.

Essa atividade tem ligações com a dos relatos oníricos, na qual o autor é convocado a notar seus sentidos. Se na hora em que o alarme tocar, ele estiver, por exemplo, encostado em um móvel de madeira, seu sentido mais impactado será o tato. Se estiver passando em frente a uma padaria, o sentido pode ser o olfato. Se dispor a notar, na realidade, os elementos que aguçam seus sentidos é uma ação que, se praticada, pode contribuir para que a mente se programe para notar o mesmo nos sonhos.

Para além disso, o fator do alarme também é um elemento de acaso pois, por mais que possamos imaginar o que estaremos fazendo em certos horários, podemos nos surpreender com o que a realidade colocará à nossa disposição. Esse exercício nos torna mais atentos às minúcias do cotidiano, o que pode ser muito frutífero para um criador. Pode, ainda, fazer com que nos tornemos mais atentos aos ambientes e como eles se apresentam de maneiras diferentes durante o dia (seja pela luz, pelo número de pessoas ali, a posição dos objetos etc.), observações ricas para descrições de cenas.

Ainda que seja possível fazê-lo sozinho, a versão original se encontra junto aos exercícios de grupo.

Exercício 12

Instruções para uso de um objeto interpretado

Este exercício é uma junção de duas propostas surrealistas. A primeira, do “objeto surrealista”, está na categoria de reinvenção de mundo e tem como missão alterar nossas perspectivas, provocando nosso olhar diante dos objetos que habitam nosso cotidiano. Carrega em si também a proposta de total abandono da utilidade que pode ter um objeto, sugerindo usos irracionais para algo que antes teria uma função.

“O objeto em sua manifestação surrealista se distingue dos outros por sua radical mudança de função. Não importando sua procedência, se existe no mundo real, em devaneio ou sonho, este objeto não mais mantém sua identidade entre as categorias banais da ordinariade do cotidiano. As experimentações e jogos do surrealismo transformam o objeto e conferem a ele propriedades do maravilhoso. Qualquer um pode jogar.”⁷⁸ (BROTCHIE, 1995, p. 105)

Há uma lista de possíveis objetos surrealistas, que foram publicadas ao longo dos anos em revistas e catálogos. Para esse exercício consideraremos os “Objetos Interpretados”, que seriam “objetos que recebem novo significado através da justaposição com outros objetos ou pela negação de sua função.”⁷⁹ (BROTCHIE, 1995, p. 107).

Juntaremos a esse método de reinvenção o jogo de linguagem “Instruções para uso”, em que um objeto ou conceito, deslocado de sua função original, recebe uma lista de indicações da melhor maneira para utilizá-lo após o deslocamento de sua serventia verdadeira.

O jogador deverá escolher um objeto de seu cotidiano (ou presente em sua narrativa). O objeto deverá ser despojado de suas funções habituais e receber novas funções e características dadas pelo jogador.

O jogador deverá escrever uma série de regras e instruções para o uso desse objeto imitando o formato de uma bula, rótulo ou manual.

⁷⁸ Tradução nossa. No original: “The object in its surrealist manifestation is distinguished from others by its radical change of role. Wherever it comes from, whether it exists in the objective world, in reverie, or in dreams, it no longer maintains its identity within the banal categories of the ordinary and everyday. Surrealist experiment and play with the object transforms it and confers upon it the properties of the marvelous. Anyone can play.”

⁷⁹ Tradução nossa. No original: “INTERPRETED OBJECTS: Objects given a new meaning by juxtaposition with other objects, or by the negation of their function.”

Além do resultado já mencionado de reinventar uma realidade tangível, de desarticulação do real e do desvio do hábito, que por si só já são úteis ao autor, esse exercício nos possibilita explorar o conceito de itens ordinários que funcionam simbolicamente, que podem propiciar ricas imagens para narrativas.

Exercício 13

Novas superstições e provérbios para o dia

Um jogo que habita a classificação de "reinventar o mundo". O jogador deve reescrever provérbios e superstições. É proposto o rearranjo de provérbios, ditos populares e superstições através da subversão da estrutura das frases feitas.

EXEMPLOS DE SUPERSTIÇÕES REINVENTADAS:

“Armários abertos trazem boa sorte.

Desvie o olhar quando passar por uma lavanderia, ou terá má sorte.

Quando vir uma bandeira, vire o rosto e cuspa, para evitar o mau olhado.

Para boa sorte, quebre seus palitos de dente ao meio após o uso.

Quando passar por uma delegacia espirre alto para evitar infortúnios.⁸⁰

(PÉRET *in* BROTHIE, 1995, p. 130)

EXEMPLOS DE PROVÉRBIOS REINVENTADOS:

“Poupe o berço e estrague a criança.

A carne fria não acende o fogo.

⁸⁰ Tradução nossa. No original: “Cupboards left open bring good luck.
Look away when you pass a laundry, or you’ll have bad luck.
When you see a flag, turn away and spit to avert the evil eye.
For good luck, break your toothpicks after use.
When passing a police station, sneeze loudly to avoid misfortune.”

É melhor morrer de amor do que amar sem arrependimentos.

Nunca espere por si mesmo.⁸¹”

(ELUARD E PÉRET *in* BROTHIE, 1995, p. 128-129)

Essas novas “concepções de mundo” podem ser aplicadas ao universo da narrativa, representar a crença de um personagem específico ou virar uma linha de diálogo para além do fim óbvio do jogo que é, como em todos os outros jogos surrealistas, uma oportunidade de ver o mundo sem as lentes do hábito.

Exercício 14

Jogo de simulação

Retomando o conceito do exercício de escrita automática esse jogo é uma sugestão de parâmetro para seu uso. A proposta é a de simular um estado mental específico e, a partir dele, escrever com fluxo livre em primeira pessoa.

“A técnica da simulação é uma modificação da escrita automática. Ao invés de assumir um estado mental de recepção passiva, pode-se, com a prática, assumir um estado mental ativo que não seja o próprio. Pode-se utilizar, por exemplo, o estado mental de uma ‘doença’ de delírio e escrever a partir dele.” (BROTHIE, 1995, p. 22)

Este jogo pode se demonstrar útil para encontrar a voz do personagem em uma determinada situação ou até mesmo servir como primeiro passo na criação de um personagem. O estado mental sugerido originalmente é um que provavelmente demandará prática e pesquisa, uma vez que é muito específico, mas há outros estados mentais mais comuns como alegria, tristeza e solidão, por exemplo, que podem ser bons lugares para começar. Para além de estados mentais há a possibilidade da utilização da técnica de simulação com situações específicas como alegria por vencer uma competição, tristeza diante de uma injustiça ou solidão por aversão a multidões e assim por diante.

⁸¹ Tradução nossa. No original: “Spare the cradle and spoil the child.
Cold meat lights no fire.
Never wait for yourself.
Better to die of love than to love without regret.”

É importante frisar que a escrita automática é baseada na condição de liberdade, ou seja, aquele que a utiliza deve deixar sua escrita correr solta e se lembrar de que talvez de um texto de uma página inteira se aproveite apenas uma frase ou nenhuma. O objetivo é, mais uma vez praticar, exercitar.

Exercício 15

O método de Nadja

Este exercício está presente em uma passagem da ficção “Nadja”, publicada pela primeira vez em 1928 e escrita por André Breton.

“Uma brincadeira: Diga qualquer coisa. Feche os olhos e diga uma coisa qualquer. Não importa o quê, um número, um nome. Assim, por exemplo (ela fecha os olhos): Dois, duas, duas o quê? Duas mulheres. Como estão vestidas? De preto. Onde estão? Num parque... E depois, que fazem? (BRETON, 2022, p. 58-59)

Esse exercício é bastante abstrato e livre, vocacionado para uma criação automática oral em lugar de escrita. É possível que o jogador note que os pensamentos correrão mais livres uma vez que, aqui, não necessitam ser transmitidos da mente para as mãos e depois para o papel. É uma maneira de explorar as possibilidades das ideias sem compromisso e deixar que o processo vague desobstruído.

Exercício 16

Pensamento para o dia

Mais um jogo na categoria de reinvenção, “Pensamento para o dia” está na classe dos inquéritos à realidade propostos pelos surrealistas. É possível dizer que alguns jogos criados e testados no escritório de investigações oníricas foram feitos para causar desconforto ao mesmo tempo em que possibilitam que os jogadores se conheçam. No caso da proposta original, as perguntas eram feitas pelos jogadores aos outros jogadores presentes, mas, nesse caso, a ideia é a de que o autor faça perguntas ao seu personagem.

Prepare uma lista de perguntas com dilemas morais, sociais etc. As esqueça por no mínimo uma semana. Uma vez imaginado o personagem, direcione a ele as perguntas escritas.

ALGUNS EXEMPLOS DE PENSAMENTOS PARA O DIA:

Você estaria pronto para ajudar na fuga de um criminoso condenado, não importando seu crime?

Você receberia bem o desaparecimento completo da noite? E do dia?

Como é que a certeza absoluta da aniquilação completa da humanidade num futuro relativamente próximo transformaria suas concepções sobre a vida?

Morte: masculino ou feminino?

Que tipo de esperança você deposita no amor?

Qual foi o encontro mais importante de sua vida?⁸²

(BROTCHIE, 1995, p. 83 e 154)

Aqui, o autor pode se beneficiar dos resultados para criar um personagem e definir sua “bússola” moral, bem como introduzir situações imaginadas para seus personagens.

Exercício 17

Jogo de preferências

Este jogo é mais um que provavelmente era voltado para que os participantes se conhecessem entre si e, enquanto ainda é válido para que se jogue em grupo de

⁸² Tradução nossa. No original: “Are you ready to assist in the escape of a convicted criminal, regardless of his crime?

Would you welcome the complete disappearance of night? Or of the day?

How would the certainty of the human race’s annihilation in the comparatively near future transform your conception of life?

Death: male or female?

What sort of hope do you place in love?

What was the most important encounter in your life?”

modo a colher informações do mundo real a serem usadas em narrativas, esta é uma adaptação da proposta original.

O jogo de preferências consistia na construção de uma espécie de tabela, na qual o nome de cada jogador estava na primeira linha horizontal. Na primeira linha vertical, a “preferência” em questão. Todos eram arguidos acerca dessa questão e um jogador anotava as respostas, incluindo a sua.

A metodologia aqui proposta é que o autor pergunte a seus personagens acerca de suas preferências e as anote em uma tabela, proporcionando que esses elementos façam parte da construção desses personagens. Pode valer para uma construção de vida pregressa ou figurar na eventual narrativa. De qualquer maneira traz à tona detalhes enriquecedores que podem vir a ser úteis na concepção.

Abaixo, a reprodução de uma tabela criada por Louis Aragon, André Breton, Robert Desnos e Benjamin Péret provavelmente antes de 1930. (Association Atelier André Breton, s.d.):

	Breton	Péret	Aragon	Desnos
Aperitivo	Absinto	Absinto	Absinto	Absinto
Álcool	Conhaque Quetsch	Whisky	Conhaque Fine Martell	Raki
Bebida fria	Café	Café vienense	Pêras escalfadas	Vinho

Tabela 1: Jogo de preferências⁸³

⁸³ Tradução nossa. No original:

	Breton	Péret	Aragon	Desnos
Aperitif	Absinthe	Absinthe	Absinthe	Absinthe
Alcool	Quetsch	Whisky	Fine Martell	Raki
Boisson glacée	Café	Café liégeois	Poire la belle Hélène	Vin

Original disponível em: <https://cms.andrebretton.fr/en/work/56600100939200>. Acesso em 10 de maio de 2025.

Fonte: Association Atelier André Breton

A tabela acima representa um assunto específico, mas muitas outras podem ser criadas pelo jogador com temas variados que exijam uma resposta única.

Exercícios para grupos

O autor, em geral, trabalha sozinho e os jogos individuais lhe servem para os momentos onde esta convenção se faz verdade. Existem, porém, os protocolos para grupos que, neste caso, podem ser vistos como um esforço do autor para escapar da convenção do trabalho individual ou para se aproximar de uma outra convenção, a dos jogos, que em geral se dão em grupos.

No que diz respeito à atividade surrealista, “a ênfase no coletivo também era uma oposição à ideia do artista como um talento individual e uma tentativa de arrancar a expressão das mãos dos ‘profissionais’. Nesse contexto, o jogo seria uma oportunidade perfeita para envolver ‘amadores’ em atos criativos.”⁸⁴ (BROTCHIE, 1995, p. 143)

Segundo Breton, os jogos surrealistas eram inicialmente entendidos como um tipo de atividade social, que proporcionavam um “entretenimento coletivo” entre seus participantes. Por vergonha, os mascaravam como atividades experimentais, e só posteriormente as potenciais descobertas epistemológicas que podiam ser geradas através deles foram compreendidas. (BRETON *apud* MESCH, 2006, p. 16) O que interessa é que esses jogos colocam a possibilidade de se fazer arte nas mãos de qualquer um. Segundo Breton, [os jogos] “se provaram úteis para fortalecer os laços que os uniam”⁸⁵ e foram uma ferramenta que possibilitou aos jogadores a, juntos, “se livrarem das antinomias que dominam o trabalho e o lazer, sabedoria e tolice”⁸⁶. (BRETON *apud* BROTCHIE, 1995, p. 137).

⁸⁴ Tradução nossa. No original: “The emphasis on the collective was also an opposition to the idea of the artist as an individual talent and an attempt to wrest expression from ‘the professionals’. Within this context the game is the perfect way of involving ‘amateurs in collective creative acts.’”

⁸⁵ Tradução nossa. No original: “proved useful for strengthening the bonds that united us.”

⁸⁶ Tradução nossa. No original: “to do away with the old antinomies that dominate work and leisure, wisdom and folly.”

Assim, ao jogar um jogo com qualquer pessoa, seja ela também autora ou não, significa, na pior das hipóteses, que surge ali a possibilidade da diversão e de maior conhecimento sobre o outro – ambos muito úteis a qualquer um que queira criar narrativas.

Exercício 18

O Cadáver Exquisito (ou Requentado)

Talvez esse seja o método surrealista mais conhecido⁸⁷. É um jogo de sequência que realmente necessita de outros jogadores uma vez que se baseia em continuar escrevendo sem saber o que já foi escrito. De aspecto automático, visando uma descoberta coletiva, assim são as regras:

“Para um mínimo de três jogadores.

Os jogadores se reúnem em torno de uma mesa e escrevem, um por vez, em uma folha de papel, um artigo definido ou indefinido e um adjetivo, tendo certeza de que seus vizinhos não veem. As folhas são dobradas para que fiquem escondidas as palavras e passadas para o jogador seguinte. Cada jogador, então, escreve um substantivo, o esconde, e o processo é repetido com um verbo, outro artigo definido ou indefinido e um adjetivo, e finalmente outro substantivo. O papel é desdobrado e as frases são lidas. Os jogadores podem concordar sobre pequenas mudanças para garantir consistência gramatical. Esta é a versão mais simples do jogo, estruturas mais complexas de frases podem ser acordadas previamente. O jogo ganhou este nome em razão da primeira frase obtida através do método: O cadáver requintado deverá beber do novo vinho.⁸⁸ (BROTCHIE, 1995, p. 25)

⁸⁷ O mais difundido entre os métodos surrealistas, foi criado em 1925 segundo a primeira esposa de Breton, Simone Collinet, e foi publicado em 1927 na nona edição de *La Révolution Surréaliste* (BROTCHIE, 1995, p. 144)

⁸⁸ Tradução nossa. No original: “For a minimum of three players. The players sit around a table and each writes on a sheet of paper a definite or indefinite article and an adjective, making sure their neighbours cannot see them. The sheets are folded so as to conceal the words, and passed round to the next player. Each player then writes a noun, conceals it, and the process is repeated with a verb, another definite or indefinite article and adjective, and finally another noun. The paper is unfolded and the sentences read out. Players may agree small changes to ensure grammatical consistency. This is the simplest version of the game, more complicated sentence structures can be agreed beforehand. The game acquired its name from the first sentence obtained in this way. The exquisite corpse shall drink the new wine.”

Antes de tudo, é preciso sublinhar que apesar da regra original dizer que o jogo é para um mínimo de três jogadores, em experimentos pessoais foi notado que também é possível que se jogue em dupla. Outros autores⁸⁹ já apontaram que esse método é mais dado à criação de poemas, mas em nosso contexto foi entendido que o Cadáver Exquisito pode ser muito profícuo para o início da criação de argumentos cinematográficos e literários, bem como um conveniente catalisador na construção de diálogos ou cenas. “Gerando conjunções absurdas por distância, aproximação ou sugestão, o poder das justaposições encontradas neste método é estimulante, bem como um feliz legitimador da proficuidade do acaso.” (CORREA, 2020, p. 61)

Simone Collinet⁹⁰, que escreveu sobre a gênese do método, por ela presenciada, trouxe uma percepção valiosa sobre os resultados do jogo:

Uma vez que a imaginação era solta, ela não podia mais ser parada. [...] De forma mais confiável do que com a escrita automática, era certo que amálgamas dissonantes surgiriam. Surpresas violentas provocaram admiração, risadas e um desejo insaciável por novas imagens foi despertado – imagens inconcebíveis para um só cérebro – nascidas da involuntária, inconsciente e imprevisível mistura de três ou quatro mentes heterogêneas. Algumas frases tomavam uma existência agressivamente subversiva. Outras se desviavam para um absurdo excessivo. A lata de lixo desempenhou seu papel. Tende-se a esquecer isso⁹¹. (COLLINET *apud* BROTHIE, 1995, p. 144)

O comentário de Simone sobre a “lata de lixo” é relevante para que o jogador não entre no jogo carregando uma pressão desnecessária acerca de seu desempenho. Muitos resultados podem se demonstrar sem serventia para o criador em um momento específico e podem ser guardados para exploração futura. O jogo pode servir também apenas como diversão. O importante é se lembrar de que a

⁸⁹ Tristan Tzara e Georges Hugnet escreveram sobre a prática em *Petite Anthologie Poétique du Surréalisme*, publicada em 1934.

⁹⁰ Galerista nascida no Peru, participante do movimento surrealista entre 1921 e 1929 e esposa de André Breton.

⁹¹ Tradução nossa. No original: “Once their imagination was let loose, it couldn’t be stopped. [...] Even more reliably than with automatic writing, one was sure of jarring amalgams. Violent surprises prompted admiration, laughter, and stirred an unquenchable craving for new images – images inconceivable to one brain alone – born from the involuntary, unconscious and unpredictable mixing of three or four heterogeneous minds. Some sentences took on an aggressively subversive existence. Others veered into an excessive absurdity. The wastepaper basket played its part. One tends to forget that.”

proposta é a prática e o caminho aparecerá naturalmente a aquele que se prestar a segui-lo.

Mais um ponto a ser comentado é o fato de que os surrealistas admitiam que correções gramaticais fossem feitas nos resultados para que as frases funcionassem melhor, ou “pequenas mudanças para garantir consistência gramatical”, então é bom que o jogador se sinta livre para que o jogo funcione à sua conveniência.

Na forma “pura” do jogo as instruções indicam que uma frase será formada por um substantivo, um verbo, um artigo definido ou indefinido, um adjetivo e um substantivo. Existe a possibilidade que se jogue seguindo essa ordem e dobrando o papel a cada jogador, mas para o conforto dos participantes é possível uma outra disposição como a disponível no Atelier Breton⁹², aqui reproduzida:

ARTIGO + ADJETIVO	SUBSTANTIVO	VERBO + ARTIGO + ADJETIVO + SUBSTANTIVO

Tabela 2: Proposta de organização do Cadáver Exquisito.

Fonte: Association Atelier André Breton

Os jogadores podem se organizar de acordo com o número de participantes, devendo sempre observar a importância de jogar com outros, uma vez que a proposta desse exercício se baseia em não saber o que vem antes e/ou depois daquilo que ele mesmo escreveu e, para um criador, é sempre útil se deixar ser surpreendido.

Exercício 19

O Cadáver Exquisito (ou Requentado): Alternativa I

Ainda no espírito do método original, o “jogo que consiste em compor uma frase ou desenho entre várias pessoas em um papel dobrado, sem que nenhuma delas tenha conhecimento da colaboração ou das colaborações precedentes” (BRETON,

⁹² Disponível em: <https://cms.andrebretton.fr/en/work/56600100078640>. Acesso em: 20/05/2025.

2024, p. 20), essa alternativa mantém as características originais do jogo, mas traz um adendo que pode modificar os resultados.

Siga as regras do Cadáver Exquisito original. Troque os substantivos por nomes de personagens ou locais que já existam (ou que você deseja que existam) em sua narrativa.

Essa alternativa ao jogo original pressupõe que o autor tenha já algo escrito ou algo em mente. Os resultados poderão ser novas ações para seus personagens, novas situações para a narrativa ou, apenas, acender uma reflexão sobre aquilo em que ele já vem trabalhando.

Exercício 20

O Cadáver Exquisito (ou Requentado): Alternativa II

Essa pode, talvez, ser chamada de uma alternativa à alternativa. O jogo pode ser jogado em seu estado “puro” ou seguindo as regras da alternativa I. O que muda aqui é o material com o qual se trabalha.

Conte aos outros jogadores sobre sua narrativa. Peça que imaginem esse universo, seus personagens e situações. Jogue seguindo as regras do Cadáver Exquisito.

Essa maneira de jogar dá ao criador a oportunidade de dividir seu trabalho com outros e esse relato pode ser superficial ou profundo – a depender do desejo daquele que divide. Podem ser citados os nomes dos personagens, objetos relevantes à narrativa, ações ou situações da trama que ficarão dispostos para a reinterpretação e recondução que o jogo permite.

Os resultados que surgirão serão provavelmente mais coesos do que aqueles que aparecem no jogo “puro”, uma vez que, aqui, o material com o qual se trabalha passa a ser limitado pelos termos da narrativa que já está sendo criada. A vantagem está exatamente nesse encontro com o outro, que trará referências e vocabulários outros, guiando a criação para longe dos hábitos únicos do autor.

Exercício 21

O Cadáver Exquisito (ou Requentado): Alternativa III

Essa alternativa segue a proposta original do jogo enquanto conceito, mas a metodologia é outra. Retornando também ao conceito de escrita automática a proposta é a seguinte:

Mínimo de dois jogadores. Escreva livremente e dobre o papel deixando apenas uma palavra à vista para o próximo jogador, com ou sem pontuação. O próximo jogador deve seguir a partir desta palavra aparente e repetir as ações, passando seu papel dobrado com uma única palavra aparente para o jogador a seguir até que se cansem.

O jogo poderá ser jogado com ou sem a adição dos elementos presentes nas alternativas I e II, ou seja, poderá ser definido que os substantivos serão pré-existent e relativos a uma narrativa já escrita ou poderá haver uma exposição da narrativa já existente para que os jogadores escrevam se baseando no que ouvirem. Para o caso de não querer que se utilize algo já escrito, é possível jogar a alternativa III de maneira livre, sem assunto predeterminado.

Exercício 22

Jogo para determinar as características irracionais de um objeto

Este é um exercício que envolve uma lista de perguntas pré-determinadas quando feitas a um objeto igualmente predeterminado. É um procedimento que leva o autor a considerar as possibilidades, significados ou funções de um objeto para além das usuais através de uma investigação com postura científica.

Quando aplicada a uma narrativa, essa metodologia pode direcionar as perguntas a seus personagens ou a objetos presentes na trama e resultar em um bom material para construção do personagem em questão, definir ações de interação do personagem com determinado objeto ou criar diálogos. Eis as regras originais:

“Para qualquer número de jogadores.

Um conjunto de perguntas é acordado entre os jogadores.

Um objeto previamente selecionado é então revelado ou nomeado e um dos jogadores lê as perguntas em uma sucessão razoavelmente rápida. Os outros escrevem suas respostas que devem ser breves, concisas e imediatas. Ao final do experimento as respostas deverão ser comparadas.⁹³ (BROTCHIE, 1995, p. 118)

As regras originais podem ser seguidas ou adaptadas de acordo com a vontade do jogador. É possível que se jogue de maneira individual, mantendo uma lista de perguntas para vários objetos. É possível que o objeto seja trocado por um personagem e que as perguntas sejam a ele direcionadas.

Como exemplo, o registro de algumas perguntas feitas pelos surrealistas tendo como objeto um pedaço de veludo rosa, e suas respostas.

“O objeto é noturno ou diurno? Noturno.

É favorável ao amor? Muito favorável apesar de sua cor deplorável.

É capaz de metamorfose? Capaz: garça, jade, vinho azedo, montanhas.

De qual era é o objeto? Luis XVI, antes da revolução.

Qual é seu elemento? Ar.

Como ele morre? À noite, atirando-se em um lago.

A qual doença ele remete? Histeria.

Em qual parte da cidade ele vive? Na Academia Francesa.

Qual seria sua profissão? Um mártir.

É feliz ou infeliz? Desesperado, apesar das aparências.

Qual língua fala? Inglês.

Quem é seu poeta preferido? Verlaine.

Qual lugar ocupa dentro de uma família? Uma garota de 15 anos que os deixou.

Como ele se locomove? Em um carro americano dirigido por um chofer.

Qual aroma o acompanha? De axilas.

A qual pintor corresponde? Manet.⁹⁴ (BROTCHIE, 1995, p. 118-119)

⁹³ Tradução nossa. No original: “For any number of players. A set of questions is agreed among the players. A previously selected object is then revealed or nominated and one of the players reads out the questions one by one, in fairly rapid succession. The others write their answers, which should be brief, concise and immediate. At the end of the experiment, they are compared.”

⁹⁴ Tradução nossa. No original: “Is it diurnal or nocturnal? Nocturnal. Is it favourable to love? Very favourable, despite its deplorable colour.”

As perguntas aqui colocadas como exemplo podem ser utilizadas pelo jogador ou, seguindo as regras, novas perguntas podem ser criadas. Não haverá prejuízo caso o jogador decida jogar individualmente ou troque o “objeto” por um personagem caso queira conhecê-lo melhor ou buscar seus mistérios. O fato é que este jogo nos coloca em contato com possibilidades múltiplas para um objeto que até então não possuía histórico pregresso, profissão ou meio de locomoção, como é o caso do pedaço de veludo rosa, até passar pelas perguntas feitas pelos jogadores. Pode ser enriquecedor que o autor se pergunte, por exemplo, qual o pintor correspondente a cada um de seus personagens. Tal pergunta pode desdobrar em escolhas estéticas, mas também desvendar o temperamento ou gosto do personagem em questão.

Exercício 23

Jogo de definições

Seguindo a mesma estrutura do papel dobrado presente no Cadáver Exquisito, esse é um jogo muito simples que pode render lampejos de ideias a seus jogadores, bem como levantar questões que podem ser transmitidas aos personagens de uma narrativa ou, ainda, servir como a base para o conflito de uma trama, por exemplo.

“Para dois ou mais jogadores. Uma pergunta é escrita. O papel é dobrado para esconder a pergunta do próximo jogador. O papel dobrado é passado ao próximo jogador, que escreve uma resposta. O papel é desdobrado para revelar o resultado.”
(BROTCHIE, 1995, p. 26)

Is it capable of metamorphoses? Capable: heron, jade, soured wine, mountains.
What era is it from? Louis XVI, before the revolution.
What element is it? Air.
How does it die? At night, by hurling itself into a pond.
What part of Paris does it live in? French Academy.
What might its profession be? A martyr.
Is it happy or unhappy? Desperate, despite appearances.
What language does it speak? English.
Who is its favourite poet? Verlaine.
What place does it occupy within the family? A 15-year-old girl who's left the fold.
How does it get around? In an American car driven by a chauffeur.
What scent goes with it? Armpits.
Which painter does it correspond to? Manet.”

Publicado pela primeira vez em 1928, o jogo veio acompanhado de uma observação que pode nos ser valiosa:

Pergunta? Resposta. Um simples processo que traz implícito todo o otimismo presente em uma conversa. Os interlocutores perseguem seus pensamentos separadamente. O encontro momentâneo desses pensamentos acontece por coincidência tanto quanto por contradição. De toda forma, é uma experiência reconfortante, porque não há nada que apreciamos tanto quanto questionar e responder.⁹⁵ (KOCHHAR-LINDGREN, 2009, p. 35)

A seguir, alguns resultados encontrados: “O que é a ausência? Água calma e límpida, um espelho em movimento.; O que é a razão? Uma nuvem devorada pela lua.; Pra quê seguir vivendo? Porque nas grades da prisão só as chaves cantam.” (BROTCHIE, 1995, p. 26-27).

Exercício 24

Jogo de condições (ou analogias)

Esse jogo segue exatamente o mesmo processo do jogo de definições e, ao invés de perguntas e respostas, os jogadores escrevem possibilidades. Publicado pela primeira vez em 1928 com as seguintes instruções:

“Sentem-se em volta de uma mesa. Sem olhar para aquilo que é escrito por quem está ao seu lado, escreva uma frase hipotética começando com se ou quando. [O papel deve ser dobrado e passado ao jogador ao lado]. O próximo escreve uma frase no tempo futuro. Os jogadores podem ajustar os resultados em duplas⁹⁶.” (Association Atelier André Breton, 2005)

⁹⁵ Tradução nossa. No original: “Question? Answer. A simple labor of adequation that implies all the optimism of conversation. The thoughts of two interlocutors pursue themselves separately. The momentary rapport of these thoughts is imposed between them by coincidence as well as contradiction. Very comforting, all in all, because we like nothing more than to question or to respond.”

⁹⁶ Tradução nossa. No original: “The issue of Variétés published in Brussels in 1928 explains in part how one of the games should take place: “You sit around a table. Each of you writes without looking at his seatmate a hypothetical sentence beginning with IF or WHEN, and a proposition in the conditional, or in the future tense unrelated to the former sentence. Next, the players adjust the results two by two.” Original disponível em: <https://cms.andrebretton.fr/en/work/56600100004550>. Acesso em 20 de maio de 2025.

Alguns exemplos de resultado são: “Quando uma criança bater em seus pais, todos os jovens terão cabelos brancos.; Se um polvo usasse pulseiras, navios seriam rebocados por moscas.; Se a sombra da sua sombra visitasse um salão de espelhos, a sequência seria adiada indefinidamente até a próxima edição.” (BROTCHIE, 1995, p. 28). Como é possível notar, esses resultados não necessariamente contam histórias completas, mas despertam imagens ricas e valiosas. Podem também se tornar diálogos, se assim for da vontade do criador, mas em geral, são como alarmes despertadores para a imaginação, muito mais do que uma ideia pronta em si.

Exercício 25

Experimento relativo à percepção objetiva

Esse é um jogo que depende de ações individuais, mas se beneficia da atividade em grupo e funciona com qualquer número de jogadores. Antes de comentá-lo vamos às regras:

“Cada participante deve ter um relógio com alarme, que deve ser ajustado a uma hora idêntica, ignorada por todos os jogadores. Os jogadores devem, então, seguir com suas atividades usuais, mas, no instante em que o alarme é disparado, cada jogador deve anotar sua localização e o que impacta seus sentidos de forma mais impressionante. Os jogadores, depois, devem se encontrar em um horário pré-determinado e comparar suas anotações⁹⁷”. (BROTCHIE, 1995, p. 121)

Esse exercício pode funcionar ao criador de várias maneiras. A primeira é a de exercitar sua capacidade de observação. O jogador poderá focar em uma descrição objetiva do local onde estiver, daquilo que vê, aquilo que ouve, os aromas que sente ou caminhar para uma exploração mais subjetiva, descrevendo as sensações de se

⁹⁷ Tradução nossa. No original: “Each participant has a watch with an alarm which is set to an identical time of which the players are ignorant. They carry on their usual activities, but at the instant the alarm goes off, each player notes down his location and what 'most strikingly impinges on his senses'. Players meet at an agreed time to compare notes.”

estar nesse local específico. De todo modo, esse é um bom exercício para se trabalhar descrições que podem ser utilizadas em suas criações.

O fator do acaso, ainda, pode fazer com que o jogador descubra um novo local a inserir em sua trama, redescobrir detalhes de um local familiar ou, com sorte, esbarrar com uma luz muito bonita que bate em uma árvore naquele local específico, por exemplo. A inspiração pode estar nesses lugares.

Se bem observado, é possível notar que não há exatamente a necessidade de que as anotações sejam comparadas para que esse jogo seja útil à criação, mas é proveitoso que o jogador não esteja ciente do horário do alarme de modo a dar uma chance ao acaso, bem como disposto a receber de outros jogadores suas descrições para encontrar possíveis analogias, coincidências, semelhanças ou o completo oposto das opções anteriores. Diferentes perspectivas do mundo servem muito ao criador.

3.2. Métodos do racional⁹⁸

Os exercícios a seguir surgem como oposição ao apoio no acaso e no inconsciente de cada indivíduo e assumem uma postura de lógica e restrição, acreditando que através destes postulados o ato de criar seria otimizado. O inconsciente e o acaso, aliás, são relacionados pelo oulipiano ao conceito de inspiração, que aos seus olhos, é algo como uma falsa liberdade, uma vez que mesmo se entendendo livre, o autor estará sempre à mercê de restrições que ele pode ignorar ou desconsiderar, mas estão lá.

O OuLiPo entende que, se há sempre restrições ao ato criativo, é melhor que essas sejam reconhecidas com clareza por aquele que escreve, assim, seu trabalho será um ato consciente, verdadeiramente livre.

Os oulipianos “acreditavam que todo texto é regido por regras, sejam elas claras ou não para o seu autor, sejam elas restrições explícitas ou inerentes à própria linguagem.” (FUX, 2016, p. 34). Enquanto os surrealistas entendiam que a linguagem como ela é de fato é um fator de limitação para a criação, os oulipianos buscam respostas diferentes às de seus predecessores a essa questão. Como já vimos,

⁹⁸ A maioria dos exercícios aqui reunidos estão exatamente como foram propostos pelos oulipianos. Alguns, porém, foram elaborados pela própria autora ora se baseando nas propostas oulipianas de maneira geral, ora alterando axiomas já existentes.

recusavam o culto ao acaso e ao automatismo, entendendo que quando o artista tem conhecimento das regras formais de sua obra, mais liberdade é propiciada ao processo de criação ou, repetindo Calvino, “A estrutura é a liberdade.” (2007, p. 270)

No lugar do “jogo” entram os chamados axiomas, que são como postulados matemáticos⁹⁹, regras previamente acordadas que guiam a criação com um ponto de partida específico. Se nos métodos do irracional tínhamos a escrita automática, aqui passamos a ter a escrita axiomática ou escrita voluntária: uma escrita em que o autor enxerga com clareza as regras e limites que regem sua criação. Ainda que a presença da matemática e de restrições possam causar temor à alma criativa, o grupo publica em seu Atlas de Literatura Potencial algumas proposições que as ligam ao lúdico presente no surrealismo. São elas: “o trabalho oulipiano é ingênuo; o trabalho oulipiano é divertido; o trabalho oulipiano é artesanal¹⁰⁰” (OULIPO, 1981, p. 51-53).

Novamente, o criador não sai desses exercícios com resultados finais, mas se depara com a possibilidade de explorar novos vocabulários e imagens que não são acessadas por motivos vários, entre eles, os vícios do hábito. Como aponta Fux, “O trabalho criativo de autores de ficção a partir de regras e estruturas bem definidas, e abordadas aqui sob um viés matemático, não deveria ser encarado como limitante do imaginário, mas como um fator que permite alargar as possibilidades da criação” (2016, p. 90). Como define Queneau, o objetivo da atividade oulipiana é o de propor procedimentos que contribuirão para o ato criativo: “acessórios para a inspiração, por assim dizer, ou talvez, de certa forma, ajudantes da criatividade” (in MOTTE, 2015, p. 51). Entendendo tudo isso, é possível prever que o jogador/criador/leitor desse caderno se entenda melhor com os métodos do irracional ou com os do racional, talvez até com ambos. Este compilado, porém, deixa aberta a possibilidade de se explorar as alternativas.

Exercício 26

Lipograma

⁹⁹ “No caso do OuLiPo, a utilização da matemática é feita de forma sistemática e rigorosa, a partir da definição de uma *contrainte* [ou seja, regra ou restrição] inicial.” (FUX, 2016, p. 29)

¹⁰⁰ Tradução nossa. No original: “Le travail oulipien est naïf. Le travail oulipien est amusant. Le travail oulipien est artisanal.”

O lipograma é uma restrição da ordem literal de subtração. Como “uma boa restrição oulipiana, é uma restrição simples” (OULIPO, 1981, p. 54) e consiste em escrever um texto no qual uma ou mais letras do alfabeto estão ausentes.

Os oulipianos reconhecem que o conceito de lipograma é muito mais antigo do que o OuLiPo, talvez tão antigo quanto o alfabeto (1981, p. 56), sendo um de seus maiores exemplos o livro *La Disparition* (traduzido para o português como “O sumiço”) publicado por Georges Perec em 1969. O romance lipogramático foi escrito inteiramente sem a letra e, a mais frequente na língua francesa. Assim se dá a proposição do axioma:

Escreva um texto sem uma ou mais letras do alfabeto.

Exercício 27

A restrição do prisioneiro

Também uma restrição de subtração, esse exercício é uma variação do lipograma que opera por um viés visual das letras: a forma como cada letra ocupa o espaço no papel é aquilo que determina sua ausência. Vejamos:

“A restrição do prisioneiro

O prisioneiro em sua cela tem muito pouco papel e quer escrever uma carta o mais longa possível. Ele só se permitirá, portanto, letras que ‘não se destaquem’ e se privará das outras: b, d, f, g, h, j, k, l, p, q, t e y.¹⁰¹” (OULIPO, 1981, p. 213)

Por “letras que não se destacam”, quer-se dizer letras que não extrapolam a linha média de uma fonte escrita na caligrafia ou na tipografia sejam elas ascendentes ou descendentes. Nesse exercício a própria página pode ser entendida como a prisão e o espaço físico, visual da palavra escrita, entra em jogo para compor a restrição.

¹⁰¹ Tradução nossa. No original: “La contrainte du prisonnier: Le prisonnier dans sa cellule dispose de très peu de papier et désire écrire une lettre la plus longue possible: il ne s'autorisera donc que les lettres ‘qui ne dépassent pas’ et es privera des autres : b, d, f, g, h, j, k, l, p, q, t et y”

Assim como as outras restrições, esse exercício autoimposto pode servir para “organizar e lapidar o próprio imaginário” (FUX, 2016, p. 90), uma vez que leva o lipograma ao extremo através da ausência de várias consoantes, fazendo com que o trabalho de criação se torne atento e diligente na escolha das palavras.

Exercício 28

Monovocalismo

Essa também pode ser considerada uma restrição de subtração já que, assim como o Lipograma, elimina a possibilidade de usar certas letras do alfabeto. “O Monovocalismo é um lipograma no qual todas as vogais são proibidas, exceto uma”¹⁰² (OULIPO, 2017, p. 1). Nesse caso, pode-se escrever um texto usando, para a grafia de todas as palavras, apenas uma vogal pré-determinada, por exemplo, a vogal o, junto a todas as consoantes.

Monovocalismo: Defina uma vogal e, junto ao restante do alfabeto, utilize apenas ela para escrever um texto, excluindo todas as outras vogais.

Além da já mencionada possibilidade de explorar vocabulários não utilizados habitualmente, esse e os dois exercícios a seguir servem para praticar o ato da escrita atenta que escolhe cada palavra de maneira consciente e organizada. Podem ser boas ferramentas para escrever diálogos cujo sons das palavras não serão os habituais, mas funcionam também como exercícios de desbloqueio da atividade: concentrado apenas na regra, o criador pode se encontrar desembaraçado para produzir a partir daquilo que as letras definidas lhe permitem e se ver menos confinado aos seus bloqueios de diversas ordens.

Exercício 29

Bivocalismo

¹⁰² Tradução nossa. No original: Un monovocalisme est un lipogramme d’où sont bannies toutes les voyelles, sauf une.

O Bivocalismo, por sua vez, “consiste em escrever um texto com apenas duas vogais” (OULIPO, 2017, p. 1). Trata-se, portanto, de um lipograma com três vogais. “O bivocalismo está para o monovocalismo assim como um par de óculos está para um monóculo¹⁰³”. (OULIPO, 2017, p. 1). Ou seja,

Bivocalismo: Defina duas vogais e, junto ao restante do alfabeto, utilize apenas elas para escrever um texto, excluindo todas as outras vogais.

Exercício 30

Monoconsonantismo

O Monoconsonantismo, por último, “está para o monovocalismo assim como a consoante está para a vogal. É um texto que utiliza uma única consoante.¹⁰⁴” (OULIPO, 2017, p. 1). Este talvez seja o mais desafiador, uma vez que demanda que um texto inteiro seja escrito com palavras que utilizem todas as vogais, mas apenas uma consoante, por exemplo, a letra m. Alternativamente, é viável realizar um lipograma de consoantes, no qual é possível utilizar todas, exceto uma pré-definida.

Monoconsonantismo: Defina uma consoante e escreva um texto em que todas as palavras utilizem apenas essa consoante e todas as vogais.

Exercício 31

Tautograma e Tautograma progressivo

Um tautograma se parece com os exercícios anteriores em forma, mas não em subtração, e sim na multiplicação ou repetição (OULIPO, 1981, p. 75). Consiste em utilizar apenas uma letra para o começo de todas as palavras (OULIPO, 2017, p. 1). Pode-se usar as letras de maneira livre, exceto pelo fato de que todas as palavras deverão começar sempre com a mesma letra, ou seja, um tautograma consiste em

¹⁰³ Tradução nossa. No original: Le bivocalisme consiste à écrire un texte ne comportant que deux voyelles. Il s'agit donc d'un lipogramme en trois voyelles. Le bivocalisme est au monovocalisme ce qu'est la paire de lunettes au monocle.

¹⁰⁴ Tradução nossa. No original: Le monoconsonnantisme est au monovocalisme ce que la consonne est à la voyelle. Est un texte utilisant une seule consonne.

definir uma letra (que pode ser uma vogal ou uma consoante) e ter certeza de que todas as palavras do texto começarão com ela.

Um tautograma progressivo segue o mesmo princípio, mas nele deve-se selecionar uma progressão de letras e escrever a partir delas: “dada uma lista de letras, L, M, N, por exemplo, a tarefa é escrever um texto cujas palavras comecem, em ordem, com as letras L M N L M N L M N L M N etc. (até que aquilo que o autor tem a dizer se esgote).¹⁰⁵” (OULIPO, 2017, p. 1)

Eis as regras:

Tautograma: escreva um texto cujas palavras comecem sempre com uma consoante ou vogal pré-definida.

Tautograma progressivo: defina uma progressão de letras do alfabeto e escreva um texto cujas palavras comecem sempre com letras nessa exata progressão.

Exercício 32

Ulcérations ou Inumerados

Esse exercício se baseia no uso das onze letras mais comuns na língua francesa para, a partir delas, escrever um texto. Nesse caso, as letras são: E, S, A, R, T, I, N, U, L, O, C (OULIPO, 1981, p. 337). O nome do exercício, portanto, é uma execução da regra, através de uma espécie de anagrama que utiliza todas as onze letras para formar a palavra *ulcérations*, em português, “ulcerações”.

Como estamos escrevendo no Brasil, uma adaptação justa seria a de utilizar as letras mais recorrentes na língua portuguesa. Não seria exatamente justo, porém, considerar o mesmo número de letras, uma vez que, apesar do acordo ortográfico incluir as letras k, w e y no alfabeto português, elas não são utilizadas com frequência. Façamos, portanto, regra de três: se considerarmos que o alfabeto português usa 23 letras, nossa adaptação deverá idealmente ter 9,73 letras. O número mais próximo para o qual arredondamos, assim, é 10.

¹⁰⁵ Tradução nossa. No original: “Étant donnée une liste de lettres, L, M, N, par exemple, il s’agit d’écrire un texte dont les mots commencent, dans l’ordre, par les lettres L M N L M N L M N L M N etc. (jusqu’à épuisement de l’auteur/e ou de ce qu’il/elle a à dire).”

Segundo o Grupo de Teleinformática e Automação da Universidade Federal do Rio de Janeiro¹⁰⁶, as dez letras mais utilizadas na língua portuguesa são, em ordem do maior uso para o menor uso: A, E, O, S, R, I, N, D, M, U. Assim, daremos o nome para nossa adaptação de “Inumerados”, um anagrama que utiliza as 10 letras mais frequentes em nossa língua. Eis as regras:

Inumerados: escreva um texto utilizando apenas as letras mais frequentes do português: A, E, O, S, R, I, N, D, M, U. Podem ser utilizadas palavras com qualquer número de letras e estas podem ser repetidas de acordo com a vontade do autor.

Mais uma vez, esse é um exercício que envolve minúcia e pesquisa e, para além dos benefícios já citados no lipograma, monovocalismo etc., esse pode se demonstrar um exercício de paciência e coleção de novas palavras. Uma sugestão é a de escrever um texto livremente e depois, com um dicionário, procurar sinônimos que obedeçam à regra para substituir o que foi escrito com as letras não permitidas.

Exercício 33

Abecedário

A restrição de abecedário é, assim como o lipograma, uma restrição simples. Talvez possa ser vista como a exacerbação de todas as regras relacionadas a letras que vimos até agora, pois a proposta é exatamente que todas sejam usadas.

“Abecedário: Texto onde as iniciais das palavras sucessivas seguem ordem alfabética”¹⁰⁷. (OULIPO, 2017, p. 1)

Em outras palavras, a primeira palavra do texto deve começar com a letra a, seguida de uma palavra que começa com a letra b, depois a letra c e assim por diante. Vale notar que as letras k, w e y são opcionais.

¹⁰⁶ Pesquisa disponível em: https://www.gta.ufrj.br/grad/06_2/alexandre/criptoanalise.html. Acesso em: 04 de junho de 2025.

¹⁰⁷ Tradução nossa. No original: “Texte où les initiales des mots successifs suivent l’ordre alphabétique.”

Exercício 34

Tentativa de esgotamento de um local

Esse exercício é inspirado em um livro escrito em 1974 por Georges Perec de nome “Tentativa de esgotamento de um local parisiense” no qual o autor tenta descrever de maneira objetiva um mesmo local ao longo de diferentes dias. Uma característica fundamental dessa escrita é justamente a objetividade empregada, na qual “desaparece o romanesco – a fábula, os personagens, os diálogos – para tratar do que ele mesmo [o autor] chama de ‘o resto’” (SPERANZINI, 2016, p. 380).

Esse “resto” é tudo aquilo que é banal, “aquilo que em geral não se nota, o que não tem importância: o que acontece quando nada acontece, a não ser o tempo, as pessoas, os carros e as nuvens”, como afirma Perec (2016, p. 11).

Para esse exercício não há regras propriamente ditas, mas há uma proposta elaborada por Brune Carvalho que assim segue:

“Componha um texto que seja fruto de um exercício de observação real de um lugar específico. Descreva as coisas da forma mais pontual e singular possível. Evitar explicações, apenas descrever. É um exercício para se desautomatizar da vontade de explicar tudo e treinar o olhar específico. Enxugue no texto o que for excessivo.” (CARVALHO, 2021, p. 1)

Esse exercício pode ser útil por diversas razões. A primeira, é a prática da observação e descrição, muito valiosas ao autor. Para além do caráter de prática, dessa observação e descrição, podem ainda surgir imagens a serem utilizadas em uma narrativa que antes eram ignoradas pelo criador que não se prestou a observá-las por serem da ordem do banal. A segunda é a de se deixar executar uma escrita sem compromisso com floreios e metáforas, o que pode ser proveitoso para uma prática descompromissada da escrita.

Exercício 35

99 notas preparatórias

Esse exercício foi publicado pela primeira vez em 2006 e criado pelo oulipiano contemporâneo Frédéric Forte. Faz parte da categoria de totalização e se baseia em uma atividade que talvez possa ser chamada de repetição, apesar de não se tratar exatamente disso, e consiste certamente em uma operação obstinada. Sobre o exercício, segue: “A chamada forma 99 notas preparatórias [aborda] um determinado tema, tentando esgotar seu potencial [...]. A obrigação de escrever noventa e nove frases sobre um tema específico, portanto, aproxima-se de uma tentativa de esgotamento¹⁰⁸.” (OULIPO, 2017, p. 1)

Defina um tema que esteja relacionado à sua narrativa. Escreva 99 anotações sobre o tema.

No que tange a escolha do tema, podemos extrair de nossas narrativas ou projetos de narrativas, os personagens, o universo, a época, o próprio enredo ou qualquer outro detalhe que seja julgado relevante para a criação. Sobre as anotações, podemos ser prolixos e experimentar escrever 99 parágrafos inteiros ou, de maneira mais sucinta, pensar apenas em 99 frases, em formato de lista. Podem ser escritas, ainda, 99 linhas de diálogo de um personagem, 99 informações visuais sobre o universo em que a narrativa se passa ou 99 informações a respeito da história pregressa do protagonista. Pode ser executado também de maneira livre, ou seja, com um tema qualquer, e servir apenas como exercício de escrita.

Esse experimento pode servir para encontrar elementos que tornam uma narrativa mais robusta, ainda que nem todas as informações estejam de fato no resultado final. Pode fazer com que um personagem se torne mais conhecido pelo seu autor e bem formado. Pode, inclusive, servir apenas como uma maneira de organizar todos os pensamentos que correm na cabeça antes de encontrar o papel.

Exercício 36

Exercícios de Estilo

¹⁰⁸ Tradução nossa. No original: “La forme dite des ‘99 notes préparatoires’ [...] s’emparant d’un sujet donné et tentant d’en épuiser les potentialités [...]. L’obligation d’écrire quatre-vingt-dix-neuf phrases sur un thème précis la rapproche ainsi d’une tentative d’épuisement.”

Exercícios de Estilo foi inspirado no livro de mesmo nome escrito por Raymond Queneau cuja construção consiste em “uma história com reviravoltas banais” contada noventa e nove vezes, a cada vez com um diferente estilo de escrita. (OULIPO, 2017, p. 1). Uma característica particular presente nessa proposta é a aproximação da receita dadaísta que admite uma certa cota de acaso dentro do procedimento.

“Método: Escolha (ou escreva) uma história infinitamente banal. Coloque pequenos pedaços de papel dentro de uma boina na qual você escreveu vários estilos de escrita. Tire um papel às cegas. A restrição é escrever a mesma história respeitando as instruções da boina [a cada sorteio]”¹⁰⁹. (OULIPO, 2017, p. 1)

A partir de um argumento ou seguindo a instrução à risca e criando uma “história banal” para a execução do exercício, é possível experimentar com vários estilos de escrita. De maneira geral alguns exemplos de estilo que podem ser citados são uma escrita expositiva; uma escrita persuasiva ou uma escrita descritiva, por exemplo. De maneira um pouco mais específica, porém, podemos encontrar no próprio livro escrito por Queneau outras modalidades a serem incluídas na boina, entre elas “Anotação; Metaforicamente; Surpresas; Sonhos; Profecias; Relatos; Exclamações”, (QUENEAU 2013, p. 7) entre noventa e duas outras.

A recompensa desse exercício começa pela prática da escrita em si, e pode render talvez um melhor entendimento acerca da própria escrita, a descoberta de um caminho que seja mais confortável e proveitoso, até então não experimentado; ou pode ir além, e trazer a partir um estilo específico o desenvolvimento de uma narrativa que ainda não havia sido explorada pelo autor.

Se tratando de roteiros de ficção, ainda, podemos ir além e explorar não necessariamente estilos de escrita, mas gêneros cinematográficos partindo de uma sinopse curta e a adaptando para que se torne um filme com outra vocação.

Exercício 37

Esticando a linha

¹⁰⁹ Tradução nossa. No original: “Méthode: Choisissez (ou écrivez) une histoire infiniment banale. Placez dans un béret basque des petits bouts de papier où vous aurez inscrit des styles d’écriture, de toute nature. Tirez à l’aveugle. La contrainte est d’écrire la même histoire en respectant la consigne tirée du béret.

Esse exercício pode ser entendido como uma escrita em camadas. Suas instruções, a princípio, parecem intrincadas e a recomendação é que na primeira vez se execute uma etapa, depois a outra e assim por diante, no lugar de ler as instruções por completo e tentar executar o exercício todo.

“No exercício oulipiano de esticar as linhas, a ideia é criar uma frase inicial A e uma frase final B, completamente independentes uma da outra, inserir uma frase intermediária C, criando uma ficção plausível, e então repetir a operação inserindo uma frase D entre A e C, e uma frase E entre C e B. Nas etapas seguintes, continuar-se-á a inserir uma nova frase a cada vez entre duas frases existentes¹¹⁰.” (QUENEAU 2013, p. 7)

Diante das instruções é possível considerar que temos aqui um exercício potencialmente infinito. Um autor poderá inserir uma frase dentro das outras até que seu assunto ou papel se esgotem. É possível fazer menção a uma boneca russa na qual a próxima parte nasce sempre no interior de si mesma, uma expansão que ocorre de dentro pra fora daquilo que já é escrito. Uma boa proposta a ser experimentada diante dessas instruções é a de determinar que a frase A seria uma de começo da narrativa e a frase B a de final, assim tudo aquilo que desabrochar no meio será a construção, camada por camada, de uma nova narrativa.

Esse exercício poderá render uma narrativa convencional uma vez que o que ocorre de incomum nessa atividade é a forma de escrever e não necessariamente o resultado (mas, claro, tudo aqui – como em todos os outros exercícios – depende do criador).

Exercício 38

Poema de metrô ou Escrita de ônibus

¹¹⁰ Tradução nossa. No original: “Dans l’exercice oulipien du tireur à la ligne, il s’agit, en se donnant une phrase de départ A et une phrase d’arrivée B, complètement indépendantes l’une de l’autre, d’insérer une phrase intermédiaire C créant une fiction plausible, puis de recommencer l’opération en insérant une phrase D entre A et C, une phrase E entre C et B. Aux étapes suivantes, on continuera ainsi à insérer chaque fois une phrase nouvelle entre deux phrases existantes.”

O exercício em questão será apresentado em sua forma original e adaptada uma vez que, ainda que seja possível realizá-lo de maneira fiel ao inicialmente proposto, modificações são bem vindas para tornar sua execução mais proveitosa e possível. Eis o exercício original:

“Um poema de metrô é um poema composto no metrô, durante uma viagem.

Um poema de metrô tem tantos versos quantos forem os números de estações em sua viagem menos um.

O primeiro verso é composto em sua cabeça entre as duas primeiras estações de sua viagem (incluindo a estação inicial).

Ele é escrito no papel quando o trem para na estação dois.

O segundo verso é composto em sua cabeça entre as estações dois e três de sua viagem.

Ele é escrito no papel quando o trem para na estação três. E assim por diante.

Você não deve escrever enquanto o trem estiver em movimento.

Você não deve compor enquanto o trem estiver parado.

O último verso do poema é transcrito na plataforma de sua última estação¹¹¹.

(OULIPO, 2017, p. 1)

A primeira adaptação a ser feita é a de trocar “metrô” por “ônibus” para que aqueles que não vivem em uma metrópole possam usufruir da oportunidade presente

¹¹¹ “Tradução nossa. No original: Un poème de métro est un poème composé dans le métro, pendant le temps d’un parcours.

Un poème de métro compte autant de vers que votre voyage compte de stations moins un.

Le premier vers est composé dans votre tête entre les deux premières stations de votre voyage (en comptant la station de départ).

Il est transcrit sur le papier quand la rame s’arrête à la station deux.

Le deuxième vers est composé dans votre tête entre les stations deux et trois de votre voyage.

Il est transcrit sur le papier quand la rame s’arrête à la station trois. Et ainsi de suite.

Il ne faut pas transcrire quand la rame est en marche.

Il ne faut pas composer quand la rame est arrêtée.

Le dernier vers du poème est transcrit sur le quai de votre dernière station.”

no exercício. A segunda adaptação é a de trocar “poema” por descrição de cena, linha de diálogo, ou frase de argumento, por exemplo, para que possamos aproveitar a proposta do exercício para além do poema (o que não impede a execução nesse formato).

Esse é um bom exercício de meditação e paciência. Faz uma boa divisão do momento de refletir e do momento de escrever, de maneira bem separada e demarcada segundo o movimento do ônibus. Também ensina algo sobre parar de escrever, sobre avançar com nossa história sabendo os limites que nos são permitidos, nesse caso determinado pelo ponto em que descemos do ônibus. Ainda, nos coloca em um lugar que não é nossa casa, com nossas mesas e cadeiras, nos forçando a trabalhar a mente em um espaço que não nos proporciona todo o conforto e familiaridade que temos no nosso local rotineiro de trabalho.

Exercício 39

S+7

Método introduzido em 1961 por Jean Lescure, foi uma das primeiras restrições inventadas pelo grupo OuLiPo (OULIPO, 2017, p. 1), e pode também ser conhecido pelo nome “N+7”. A letra S representa substantivo, ou seja, Substantivo+7 e a letra N é proveniente de uma tradução da palavra para o inglês, *noun*. É uma restrição de substituição e possui uma premissa simples, que envolve já ter algo escrito e um dicionário.

“O método S+7 consiste em substituir cada substantivo (S) em um texto preexistente, pelo sétimo substantivo encontrado depois dele em um determinado dicionário (S+7)¹¹².” (OULIPO, 2017, p. 1)

Como tratamos anteriormente sobre os métodos surrealistas e a objeção do OuLiPo ao acaso, S+7 é um jogo curioso, que se apoia na aleatoriedade quando convoca o uso de um dicionário e a escolha de uma palavra sem o controle do jogador.

¹¹² Tradução nossa. No original: “La méthode S+7 consiste à remplacer chaque substantif (S) d'un texte préexistant par le septième substantif trouvé après lui dans un dictionnaire (S+7) donné.”

É possível jogar da maneira original, usando um dicionário, mas é possível também apenas misturar os substantivos de dois textos diferentes, seguindo a contagem de 7. É possível ainda trocar substantivos por verbos ou adjetivos para variar a proposta. O exercício admite também que a contagem de 7 seja substituída por qualquer outra e, assim, seria S+x para substantivos, V+x para verbos e A+x para adjetivos.

Dada a presença tão intensa do acaso nesse exercício, os resultados provavelmente não farão sempre sentido, assim como os da Receita dadaísta, por exemplo, mas podem ser ajustados caso seja da vontade do criador e, com sorte, trazerem à tona uma boa e inusitada imagem com a qual se possa trabalhar adiante. Na pior das hipóteses esse jogo serve para alargar a coleção de substantivos de um autor e repertório é sempre bem-vindo.

Exercício 40

S+Dado

S+Dado é uma variação de S+7 e foi introduzido ao grupo em 2016. Tem os mesmos objetivos de seu predecessor, mas intensifica ainda mais o caráter de acaso presente na atividade. Ao final das instruções há, aliás, uma nota que reconhece que essa proposta não é o que tipicamente se espera da escrita axiomática: “como o acaso intervém, essa restrição pode ser considerada, em sentido estrito, não oulipiana¹¹³.” (OULIPO, 2017, p. 1)

“S+Dado envolve o uso do método clássico S+7 (e todas as suas variações: S+x, A+x, V+x), desta vez usando um dado. Todos os substantivos em um texto são selecionados. O dado é lançado uma vez para cada substantivo. Em vez de sempre substituir cada substantivo pelo sétimo substantivo que o segue no dicionário (como sugere o adorado e antigo S+7), aqui trabalhamos com um intervalo de S+1 a S+6, dependendo da face do dado lançada. Em outras palavras: um substantivo será substituído pelo primeiro substantivo que o segue no dicionário se o dado mostrar o

¹¹³ Tradução nossa. No original: “Puisque le hasard intervient, cette contrainte peut-être considérée, dans un sens stricte, comme non oulipienne.”

*número 1, pelo segundo se o dado mostrar o número 2, e assim por diante*¹¹⁴.
(OULIPO, 2017, p. 1)

O método S+Dado produz um efeito de movimento. Se o dado mostra 1, o substantivo se afasta pouco daquele que o substituiu, ao passo que outro (o próximo substantivo, por exemplo) se afasta ainda mais se o número mostrado no dado é um 6. É gerada uma reescrita flutuante.

Exercício 41

Plágio por antecipação

Os oulipianos propunham uma atividade ou postura que chamaram de "Plágio por antecipação". Essa é uma restrição de citação, que se dá pela inclusão num texto de partes e ou citações integrais de obras de outros autores ou de si próprio dentro do processo de criação. Circula entre o grupo a questão da originalidade em uma obra e essa é uma investigação que está relacionada ao potencial das coisas que já existem e das possibilidades presentes no ato da reescrita.

Chegamos, às vezes, a descobrir que uma estrutura que tínhamos pensado ser perfeitamente inédita, tinha sido descoberta ou inventada no passado, algumas vezes num passado distante. Fazemos o papel de reconhecer tal estado de coisas qualificando-os como "plagiadores por antecipação". Assim justiça é dada e cada um a recebe segundo seus próprios méritos. (OULIPO *apud* FUX, 2016, p. 195)

Nos plágios por antecipação cometidos pelos oulipianos se procurava olhar para estruturas, temas, formas e assuntos que já haviam sido utilizados por autores anteriormente, no intuito de reproduzi-los, reescrevê-los e investigar a potencialidade criativa desse ato. Nesse exercício cabe a exposição de exemplos, como o texto de Jacques Jouet, "Traços e costumes do escritor", em que o autor transformou em versos as citações literais de um manual de agronomia, que tratava de uma praga

¹¹⁴ Tradução nossa. No original: "l s'agit d'utiliser la méthode classique S+7 (et toutes ses variantes: S+x, A+x, V+x), en se servant cette fois d'un dé. On sélectionne tous les substantifs d'un texte. On lance le dé, une fois pour chaque substantif. Au lieu de toujours remplacer chacun des substantifs par le septième substantif qui le suit dans le dictionnaire (comme le postule le vieux et cher S+7), on travaille ici sur un éventail qui va de S+1 à S+6, selon la face que montre le dé lancé. En d'autres mots : on remplacera un substantif par le premier substantif qui le suit dans le dictionnaire si le dé montre le chiffre 1, par le deuxième si le dé montre 2, et ainsi de suite."

chamada “escritor”. Além de obras específicas, os oulipianos entendiam que regras utilizadas por eles haviam há muito sido inventadas, como a criação do lipograma no século VI, e seu uso consistiria em um plágio por antecipação, uma vez que já as utilizavam antes de sabê-las.

Em nosso reino das criações de narrativas ficcionais podemos entender essa prática como uma boa maneira de exercitar a escrita, tomando emprestado de obras já existentes elementos como a sua forma, seu tema ou estrutura lembrando sempre que o objetivo não é o de realizar um pastiche, mas o de realizar uma operação de prática da criação e investigação do ato de escrever em si.

Exercício 42

Transtradução

Essa é uma restrição de substituição similar ao exercício S+7 que troca o dicionário por um léxico especializado e não segue necessariamente um número predeterminado para a escolha dessas palavras, retirando ligeiramente o acaso da equação. Em outros termos, o que fica mantido aqui é a troca de palavras de um texto pelas palavras de outro. Eis as regras:

“Utilizando um texto fornecido, substitua substantivos desse texto por outros retirados de um léxico especializado diferente.

Variação: S+n orientada: escolha apenas palavras que pertençam a um domínio previamente determinado (por exemplo, palavras do vocabulário de política, culinária, sexo, mecânica, literatura, etc.)¹¹⁵. (OULIPO, 2017, p. 1)

O que temos aqui, portanto, é uma operação simples. Em dois textos previamente escolhidos, marque os substantivos e troque todos de acordo com sua vontade ao longo do texto.

Exercício 43

¹¹⁵ Tradução nossa. No original: A partir d'un texte donné, substituer aux substantifs de ce texte d'autres substantifs pris dans un lexique spécialisé différent.

Variante : le S+n orienté : choisir uniquement les mots qui appartiennent à un domaine préalablement déterminé (ex : mots du vocabulaire politique, culinaire, sexuel, garagiste, littéraire, etc.).

Quimera

Essa restrição também é da categoria de substituição e é algo como uma expansão da S+7, visto que engloba todos os substantivos, verbos e adjetivos bem como diferentes textos.

“Considere um texto-fonte T: removemos seus substantivos, adjetivos e verbos, mas marcamos a posição de cada substantivo, adjetivo e verbo. O resultado é chamado de molde. Podemos dizer também que o texto é preparado.

Em seguida, considere três textos-alvo, S, A e V: extraímos os substantivos de S, os adjetivos de A e os verbos de V. Tomando o texto preparado T, substituímos os substantivos excluídos em T pelos substantivos de S, na ordem em que foram extraídos; a mesma operação é repetida para os adjetivos de A e os verbos de V.

Após fazer o mínimo de correções possível para eliminar certas incompatibilidades, obtemos um texto adaptado, ou quimera¹¹⁶”. (OULIPO, 2017, p. 1)

Assim como os outros jogos anteriores, esse implica no contato com outros vocabulários e coloca o criador diante de novas possibilidades imprevisíveis, absurdas ou, no mínimo, novas.

Exercício 44

O Comum-próprio

Essa também é uma restrição de substituição e se parece mais com uma brincadeira do que se espera de propostas que envolvem matemáticos. Ainda propondo trocas, mas dessa vez de sentido e não de palavras especificamente.

¹¹⁶ Tradução nossa. No original: “Soit un texte-source T: on le vide de ses substantifs, de ses adjectifs, et de ses verbes, en marquant toutefois la place de chaque substantif, adjectif et verbe. Le résultat s’appelle un moule. On dit aussi que le texte est préparé.

Soient alors trois textes-cibles, S, A, V: on extrait les substantifs de S, les adjectifs de A, les verbes de V. Reprenant le texte préparé T, on remplace les substantifs supprimés dans T par les substantifs de S, dans l’ordre où ils ont été extraits; même opération pour les adjectifs de A et les verbes de V.

Après avoir rectifié, aussi peu que possible, pour éliminer certaines incompatibilités, on aboutit à un texte accommodé, ou chimère.

“Para escrever um Comum-próprio, pegue uma série finita e obrigatória de substantivos de um texto de sua preferência. Respeite a ordem de aparição no texto. Transforme cada substantivo comum em um substantivo próprio adicionando uma letra maiúscula (o mínimo a ser feito), um nome próprio, um título e, possivelmente, uma sílaba adicional (não exagere). Cada novo substantivo é um novo personagem. Prefira textos repetitivos, o que permitirá que os personagens reapareçam quando a lista decidir¹¹⁷”. (OULIPO, 2017, p. 1)

Esse é um exercício cujos resultados serão no mínimo divertidos. Deslocar os objetos de sua função primeira para torná-los sujeitos é uma operação que remete à proposta surrealista de mudança de perspectiva diante do mundo e do hábito. Assim como as outras restrições, pode proporcionar um lugar de prática, mas, ao mesmo tempo, pode servir para que o criador encontre imagens interessantes com as quais poderá trabalhar adiante.

Exercício 45

Crítica construtiva

Essa restrição foi criada pela ramificação italiana do OuLiPo (Opleplo) e tem instruções diretas:

“1 – Um autor escreve uma resenha de um livro.

2 – Outro autor publica um trecho do livro¹¹⁸”. (OULIPO, 2017, p. 1)

Essa pode ser entendida como uma certa “tradução” de um texto, mas não é exatamente uma restrição de substituição nem de plágio por antecipação. Aos

¹¹⁷ Tradução nossa. No original: “Pour écrire un *propre-commun*, prendre une série obligée finie de substantifs dans un texte qu’on aime. On respecte l’ordre d’apparition dans le texte. Transformer chaque nom commun en nom propre, par adjonction d’une capitale (c’est le moins qu’on doit faire), d’un prénom, d’un titre, éventuellement d’une syllabe supplémentaire (ne pas exagérer). Chaque nom nouveau est un personnage nouveau. Préférer les textes répétitifs, qui permettront à des personnages de reparaître lorsque la liste en décidera.

¹¹⁸ Tradução nossa. No original: “1- Une autrice (ou un auteur) écrit une critique d’un livre. 2- Une autre autrice (voire un autre auteur) réalise un extrait de ce livre.”

criadores que interagem com outros podemos adaptar essa proposta trocando textos um com o outro. O primeiro entregaria ao segundo uma obra escrita por si, o segundo faria a resenha da obra e o terceiro escreveria um novo trecho da obra a partir da resenha do colega anterior.

Esse é um exercício que nos desperta a relação com outros textos e nos propicia a criação a partir de outras obras que já existem. Pode ser experimentada também com um livro ou roteiro já antigos, no qual o primeiro jogador será o que escreve a resenha e o segundo, a partir da resenha, escreve um novo trecho do livro. A troca das obras e leitura em conjunto dos resultados podem ser atividades animadas entre os criadores.

Exercício 46

Restrição de Turing

Essa é uma restrição de verdadeira dificuldade na língua portuguesa. Na língua inglesa seria muito menos trabalhosa. Consiste na escrita de um texto baseada na:

“Ausência de qualquer marcador linguístico de gênero que permitiria atribuir um sexo ao personagem, ao narrador ou ao falante¹¹⁹”. (OULIPO, 2017, p. 1)

A princípio pode parecer um exercício impossível, mas é uma maneira de trocarmos o uso de adjetivos e verbos que usamos corriqueiramente por outros, como nesse exemplo simples: “Aquelas mulheres estão cansadas” para “Aquelas pessoas sofrem de cansaço”. É claro que o resultado não será perfeito, mas escrever segundo essa restrição nos torna atentos às decisões que tomamos até em partes teoricamente menos importantes do texto. Tendemos a escrever nos preocupando em transferir para o papel as ações e situações que nos vêm à mente. Lançando mão dessa restrição nos tornamos atentos ao *como* as situações e ações serão transpostas à página. Além disso, podemos nos concentrar em pensar em situações menos

¹¹⁹ Tradução nossa. No original: absence de toute marque linguistique du genre qui permettrait d'assigner un sexe au personnage, au narrateur ou à l'énonciateur.

direcionadas a gênero, o que pode ser resultar em uma obra com mais de uma interpretação ou guiar o caminho do personagem de maneira menos previsível.

Exercício 47

Outras morais

Esse exercício é uma adaptação das restrições chamadas Moral Elementar e Moral Dupla na qual palavras ou termos são dispostos lado a lado representando seu direto oposto. A restrição aqui proposta é uma de substituição e consiste no uso de um texto pré-existente.

Escolha um texto já escrito e encontre nele todos os verbos e adjetivos. Reescreva o texto trocando cada verbo e adjetivo pelo seu direto oposto, utilizando um dicionário de antônimos caso deseje.

Esse exercício mais uma vez coloca o criador diante de um novo conjunto de palavras, mas, além disso, dá a possibilidade de vislumbrar, por exemplo, uma cena ou situação diametralmente opostas às que antes existiam, podendo ser um motor para a criação de contextos totalmente novos em relação aos que já possui.

Exercício 48

Tradução antonímica

Esse exercício tem exatamente o mesmo princípio do anterior, porém o expande ao seu máximo provocando a troca até dos substantivos, nesse caso provocando possivelmente a inversão de personagens, por exemplo.

“Em uma determinada frase, substitua cada uma das palavras importantes (substantivo, verbo, adjetivo, advérbio) por um de seus possíveis antônimos¹²⁰.”
(OULIPO, 2017, p. 1)

¹²⁰ Tradução nossa. No original: “Dans un énoncé donné, remplacer chacun des mots importants (substantif, verbe, adjectif, adverbe) par un de ses antonymes possibles.”

Esse exercício se parece em princípio ao jogo surrealista de Opostos (BROTCHIE, 1995, p. 29), que consiste em escrever uma frase em um papel e passar ao próximo jogador, que deverá, por sua vez, escrever uma frase em que cada palavra é o oposto da palavra presente na frase inicial; esconder a primeira frase dobrando o papel e passar ao terceiro jogador que irá, em seguida, negar a segunda frase que surgiu para ser uma negação da primeira. O jogo pode seguir indefinidamente, uma vez que as noções de oposição variam de pessoa a pessoa. A tradução antonímica, por outro lado, pode ser executada individualmente e provavelmente, se for realizada por mais de uma pessoa com o mesmo texto, desdobrará em resultados diferentes.

Exercício 49

Conversa de alfabeto

Esse é um exercício de execução simples e pode ser realizado através apenas da fala caso seja da vontade do criador.

Comece uma conversa cuja primeira frase é iniciada por uma palavra com a letra A. A segunda frase deve ser iniciada com uma palavra de letra B e assim por diante até o fim do alfabeto. Pode ser executada individualmente ou entre mais de uma pessoa, observando sempre a continuidade do “assunto”.

A operação da conversa de alfabeto pode ser boa para construir diálogos ou, novamente, apenas para praticar a criação, exercitar a invenção e alargar o uso do vocabulário.

Exercício 50

Abra o dicionário

Essa proposta tem um pouco de acaso e um pouco de restrição.

Abra o dicionário em uma página qualquer, repouse o dedo sobre um verbete e escreva uma página sobre ele. Você pode ler o significado da palavra e fazer um texto

descritivo ou científico, mas também optar por inventar algo totalmente novo inserindo a palavra no contexto criado.

Apesar de deixar os caminhos abertos, essa operação propõe o mesmo que tudo o que vimos até aqui: arriscar-se a dar o primeiro passo da criação.

Conclusão

Outros mapas: o importante é fazer a viagem

Agora que o leitor já conhece as estradas, pode inventar os próprios mapas. Para marcar os desvios, façamos (ou refaçamos) breves ponderações.

Não me escapa que há nessas páginas algumas contradições. A primeira delas talvez seja a de reivindicar liberdade para se ter ideias e ter afirmado, alguns capítulos atrás, que um roteiro deve ser uma coisa específica. A justificativa é que as duas coisas existem separadas. Uma ideia é uma ideia até que se transforme em um roteiro *ou* um romance *ou* uma canção *ou* um poema e assim por diante. O objetivo de nossos mapas foi o de perseguir as ideias, a fase um, quando nada ainda é roteiro, nem romance, nem canção. Um outro ponto a respeito dessa contradição é o seguinte: vamos supor que alguém queira experimentar com uma linguagem literária. Poderá escrever de várias maneiras incomuns e surpreendentes, mas ainda estará, fundamentalmente, escrevendo. Não vai revolucionar o papel e o lápis, mas o que faz com eles. Os objetivos dos exercícios não devem ser entendidos como meros questionadores das formas amplamente aceitas do roteiro cinematográfico de ficção, mas como investigadores, experimentadores do que pode estar contido neles.

Para acalantar ou exacerbar essas contradições vejamos alguns comentários que podem ser convenientes companheiros em nossa jornada, sem compromisso de serem úteis, finais ou incontestáveis. Olhemos para eles como outros viajantes que encontramos no caminho, que já foram, já voltaram e podem nos mostrar atalhos, perigos e passagens.

É saudável se lembrar de que há outros fazendo o mesmo que nós. A seguir, então, alguns outros artistas¹²¹ tratando de nosso tema, a criação. Essas palavras estão aqui para lembrar ao leitor, criador, roteirista, de que nenhum processo é definitivo muito menos fácil de definir. Realmente há mistério e incertezas e nossos exercícios não os resolvem, apenas passam a acompanhá-los.

Quando olhamos outros mapas, isto é, ouvimos outros criadores falar de seu ofício, ocorre algo singular: ao contrário dos manuais que têm classificadas e

¹²¹ Outros cineastas tratando do processo de criação de um roteiro de ficção cinematográfico. O critério de reunião foi o de tentar variar em décadas, locais de atuação e estilo, trazendo artistas que dentro de suas subjetividades convergem nos temas que fundamentam esse estudo.

categorizadas suas diretrizes, o criador falará da sua criação de maneira livre e, portanto, sem consenso ou necessidade para tal pois já está pressuposto que suas experiências e predileções são os critérios para organizar, descrever e nomear, tal qual faz o colecionador.

É comum o uso de analogias e metáforas para explicar algo que é individual, de fato subjetivo e, assim sendo, passível de qualquer rotulação, a critério de quem rotula. Maya Deren¹²², por exemplo, classifica o material das ideias como “arquivos do espírito” (2005, p. 236). David Lynch¹²³, por sua vez, fala da ideia como um peixe, pelo qual se deve esperar pacientemente (2016, p. 30). Já Glauber Rocha¹²⁴, relata que a ideia para um longa-metragem veio a ele espontaneamente, “como uma visão” (1981, p. 82). Por último, diz Manoel de Oliveira¹²⁵ que “o cinema é a sucessão de quatro elementos. [O primeiro,] um momento de reflexão sobre a história até que esteja madura para escrever o roteiro” (OLIVEIRA *in* PARSI, 1999, p. 48).

Nesse primeiro momento, chamado por Oliveira de “reflexão”, é onde mora a alma de nossa investigação. O que é que ocorre ou pode ocorrer ali nessa ocasião? O que é que antecede e culmina na visão de Glauber? O que se faz para atrair o peixe de Lynch? Como navegar os arquivos do espírito de Deren?

A propósito das metáforas e das analogias é possível visualizar um roteirista diante de seu começo como um cozinheiro diante dos ingredientes; um arquiteto diante do terreno; o motorista diante do carro. A profissão de roteirista é uma como qualquer outra e seu ofício depende da própria ação diante de suas ferramentas. O que é que se passa, portanto, nesse momento de reflexão citado por Oliveira? É possível imaginar que é algo semelhante ao que se passa na mente do cozinheiro, do arquiteto e do motorista: todas suas referências anteriores, suas experiências, suas memórias e desejos. Tudo aquilo que o leva à ação, naquele momento – ação, que no caso do roteirista é criar, escrever.

David Lynch enxerga, aliás, que as ferramentas corretas devem estar à mão para que a ideia não escape quando chegar. Argumenta que como um marceneiro precisará de uma oficina e um pintor de um ateliê, é bom que o roteirista tenha um

¹²² Cineasta, coreógrafa, escritora e fotógrafa nascida na Ucrânia (1917-1961).

¹²³ Cineasta norte-americano (1946 - 2025).

¹²⁴ Cineasta brasileiro (1939 - 1981).

¹²⁵ Cineasta português (1908 - 2015).

espaço para escrever com seu *setup*, para garantir que a inspiração não se esvaia ao surgir (2016, p. 105).

Diante, porém, da comparação tão direta a outros ofícios parece simples imaginar que juntando referências, experiências, memórias, desejos e ferramentas estejamos diante, portanto, da ideia que se transformará no roteiro. Tudo dito e feito é possível que isso se confirme, mas o começo, o início, exige um exercício de organização inconsciente ou consciente que o autor irá vir a reconhecer como seu processo criativo. Sobre a criação, Manoel de Oliveira poeticamente disse:

Tudo é importante. Tem um significado e uma intenção que nos ultrapassa. Nós mesmos nos perdemos no sentido do que lá pomos, há um jogo muito forte do subconsciente. Sabemos que gostamos daquilo mas não pensamos porquê. Há uma razão recôndita, escondida, que justifica o gosto. Chamemos a isso intuição ou não, outra coisa não pode ser. Eu acho que no artista, e mesmo fora do artista, na vida, o subconsciente resolve muita coisa e trabalha tudo. E de vez em quando atira uma coisa para o consciente. Está tudo guardado nessa grande mala que herdamos, que vem no sangue. (OLIVEIRA, 2004¹²⁶)

Para a criação, tudo o que está em nossas malas é importante e pode ser trabalhado. Diante da fala de Oliveira, é possível voltar a Deren, e abrir ainda mais essa noção ao explorarmos o que ela chamou de “arquivos do espírito”:

Um artista criativo deve ter, para começar, reservas substanciais em seu banco. [...] Ao invés de imaginarmos dinheiro, pensemos em livros, diários ou registros de tudo o que vimos, sentimos, ouvimos, pensamos e experimentamos. [...] O problema desses cofres – desses arquivos do espírito – é que seu conteúdo não é catalogado nem indexado. Começa-se com a ideia ou conceito, que passados pela mente repetidamente acabam por puxar pra fora imagens, sons, movimentos, pessoas, reflexões, outras ideias, etc.¹²⁷ (DEREN, 2005, p. 240)

A partir desses autores é possível argumentar que para se ter ou se encontrar uma ideia é preciso que o artista esteja preparado para ter experiências, bastando apenas, de início, a experiência de se estar vivo e, então, consciente do mundo. Mesmo que não saibamos os motivos, ou que esses sejam lógicos, somos criadores

¹²⁶ Em entrevista a Ana Sousa Dias para o Jornal Expresso de Lisboa, maio de 2004.

¹²⁷ Tradução nossa. No original: “A creative artist must have, to begin with, substantial reserves in his bank. Let us instead imagine that this money is really like books or diaries or records of all we have ever seen, felt, heard, thought, and experienced. [...] The trouble is that these vaults – these archives of the spirit – are not catalogued and cross-indexed. So, one begins with the idea, that passed over the mind again and again, draws out the images, sounds, movements, people, reflections, ideas related to it in kind, etc.”

a partir de referências que variam, mas que estão diretamente relacionadas ao processo de criação, como demonstram Maya e Manoel. O processo criativo é o ato de transformar nossos arquivos do espírito, tudo aquilo que vem no sangue, em criação.

Essa noção nos faz retornar à afirmação de Glauber de que uma ideia lhe veio como uma visão: não é difícil crer. É preciso procurar entender, todavia, tudo aquilo que o levou até ali, como é que ele andava a acessar sua mala, seu sangue, seus arquivos do espírito. Como é que aquele peixe chegou até sua isca. O que se faz depois é evidente, se escreve o roteiro e se realiza o filme. Ter a ideia, ter a visão é onde reside o mistério (ou a dúvida). Um outro autor, Federico Fellini¹²⁸, fala de sua experiência com esse segredo, que se demonstra personalizado, quer dizer, feito sob medida para cada criador.

Pelo fato de muitas das minhas ideias chegarem nos meus sonhos à noite e de eu não saber como ou por que razão chegavam, minhas forças criativas dependiam de algo que eu não tinha nenhum controle. Um presente misterioso é um grande tesouro, mas há sempre o medo de que possa ser de nós tirado da mesma maneira que nos foi dado, com igual mistério¹²⁹.
(FELLINI in CHANDLER, 2001, p. 236)

Dada a condição de mistério particular no que diz respeito às ideias, os manuais podem, portanto, prometer auxílio à criação e, em geral, no caso dos manuais de roteiro cinematográfico, dão direcionamentos relacionados à estruturação de uma narrativa, à formatação técnica do roteiro e por vezes à realização do filme. Como vimos, a respeito da etapa que antecede tudo isso, porém, pode ser frustrante ao artista procurar neles auxílio, uma vez que se baseiam em textos que não existem para servir ao propósito da criação: “textos teóricos, críticos, acadêmicos, que por sua vez se apoiam na classificação, na técnica, em estruturas já reconhecidas para tratar da arte, e podem ser, para o artista, guias equivocados quanto à natureza do processo criativo” (DEREN, 2005, p. 238).

¹²⁸ Cineasta italiano (1920 – 1993).

¹²⁹ Tradução nossa. No original: “Because so many of my ideas came to me in my dreams at night, and I didn’t know how or why they came, my creative forces were left dependent on something over which I had no control. A mysterious gift is a great treasure, but there is always the fear that as it came, mysteriously, it could thus be taken away, just as mysteriously.”

Essa observação feita pela cineasta não deve ser desprezada pelo artista sob o risco de que este se esqueça de alimentar seus “impulsos de poeta” em seu processo criativo, dando lugar apenas à aparente necessidade de atender a procedimentos formais que foram, ao longo dos tempos, associados à criação.

Se eles [textos relacionados ao fazer fílmico] se limitam à discussão acerca de estruturas formais e procedimentos técnicos não é porque isso é tudo que envolve fazer um filme. É porque aqueles são os aspectos do fazer fílmico que podem concebivelmente ser discutidos, aprendidos e ensinados. Não se pode dizer a alguém como ter ideias e esse é o ponto crucial do processo criativo. (DEREN, 2005, p. 238).

O que diz Deren, em suma, é: ter uma ideia é o ponto crucial do processo criativo, não ensinam porque não há precisão nem consenso para ensinar, ainda que todas as tentativas de aprender sejam válidas. Daí esse compilado de comentários, de experiências, experimentos e analogias: para que se possa ver esse processo como algo inexato, porém existente. Ter uma ideia é como se apaixonar. Não acontece a todos, não acontece de forma repetida, não acontece a partir do nada. Não se sabe precisar exatamente como é que acontece ou se é possível reproduzir tal evento de maneira controlada (como uma ideia artificial ou uma paixão sintética). Uma coisa, porém, é certa: acontece – e há muito que prove isso, como os relatos que acabamos de ver.

A respeito das transformações das ideias, David Lynch fala em tradução: “Como traduzir essa ideia? Como traduzi-la de modo que ela vá de ideia a filme?”. Perguntas que ele mesmo responde: “Para mim cada filme, cada projeto, é um experimento. [...] Um experimento para conseguir que tudo pareça correto¹³⁰.” (2016, p. 33)

Aparece aqui, novamente, a noção de experimento, que é rica para o trabalho criativo e permite ao artista uma postura como a citada por Manoel de Oliveira, de gostar de algo sem pensar nos porquês. De ter visões como Glauber. A isso pode-se dar o nome de “intuição” ou “talento”, mas o fato é que cada artista tem um percurso particular para chegar a uma ideia. Existem muitas maneiras de se navegar pelas próprias referências, pela realidade do mundo e pelas possibilidades contidas em

¹³⁰ Tradução nossa. No original: “How do you translate this idea? How do you translate it so that it goes from an idea to a film? To me, every film, every project, is an experiment. [...] So it's kind of an experiment to get it all to feel correct.”

ambas. Ainda que não seja uma ciência exata, que promete resultados específicos, há princípios que podem auxiliar o artista, nesse caso o roteirista, na sua jornada do criador.

Algo que parece muito importante aos roteiristas aqui elencados é a força do compromisso consigo mesmo, uma atitude que acaba por servir como um bom guia para atravessar os caminhos da criação e tudo que há nele. Vale lembrar que os depoimentos/comentários que estão aqui reunidos servem apenas como forro para a bagagem do criador. Sua mala ainda será uma mala sem tudo que aqui vem sendo reunido. A intenção é a de trazer pontos de vistas relacionados à criação para que façam companhia ao roteirista em suas próximas viagens mesmo que ele possa ir sozinho (ele leva o que quer). Em outras palavras, nada está aqui para ser definitivo apenas companhia. Mapas de outros viajantes.

A respeito do compromisso consigo mesmo, então, diz o criador Federico Fellini: “Ser um artista, a meu ver, está menos relacionado aos julgamentos externos que passam por ter feito algo bom ou ruim do que ter feito algo para se satisfazer ou satisfazer aos outros.”¹³¹ (FELLINI *in* CHANDLER, 2001, p. 236). Em outras palavras e similar raciocínio, Glauber trata da recepção à sua obra: “Entre a repressão interna e a repercussão internacional aprendi a melhor lição: o artista deve manter sua liberdade diante de qualquer circunstância” (ROCHA, 1981, p. 218).

Se um autor deve ter experiências que servirão como referências e, para isso basta estar vivo, um passo adiante é o de ter coragem para defender sua ideia do mundo, que é algo como se defender também. Deren argumenta que a sinceridade é um elemento necessário ao trabalho criativo, uma vez que sem ela a defesa das ideias fica enfraquecida e torna o processo criativo menos proveitoso.

A sinceridade é uma outra coisa de importância primária ao processo criativo, não muito pelo seu valor moral, mas porque uma convicção apaixonada pela verdade e pela importância de uma ideia é, geralmente, o gatilho que libera a adrenalina que torna possível que o artista funcione no seu mais alto nível, da mesma forma que dá à gata-mãe um poder anormal, astúcia e destreza quando precisa defender sua cria¹³². (DEREN, 2005, p. 235)

¹³¹ Tradução nossa. No original: “Being an artist, to my way of thinking, has less to do with external judgments of whether what you do is good or bad than whether you did it to please yourself or only to please others.”

¹³² Tradução nossa. No original: “Sincerity [...] is another thing that is important primarily to the creative process, not so much for its moral value per se, but because a passionate conviction

É claro que não se sugere aqui que haverá sempre algo ou alguém literalmente em ataque ao artista, mas ter uma ideia e transformá-la em arte é algo como se expor ao mundo, se deixar estar vulnerável, e quem assim se coloca precisa estar confiante do que defende, de que sobreviverá ao que vier em sua direção porque, criando, se está sempre exposto. Criar é fazer uma exposição de si, ainda que não pareça óbvio ou seja a intenção. “Eu acredito que mesmo que eu fizesse um filme sobre um cachorro ou uma cadeira, eles seriam de alguma maneira autobiográficos¹³³.”, disse Fellini (*in* CHANDLER, 2001, p. 227).

Estando, então, sempre se expondo e sempre exposto é recomendado ao artista por outros artistas o compromisso de se defender: “Permaneça verdadeiro consigo mesmo.¹³⁴”, aconselha Lynch (2016, p. 125). “Se você faz o que acredita e falha, isso é uma coisa: você ainda pode viver consigo mesmo. Se não, é como morrer duas vezes. É muito, muito doloroso.¹³⁵” (2016, p. 56). Ainda que essas noções pareçam genéricas e quase caiam na categoria de discurso é importante trazê-las pois esses conflitos estão presentes no processo criativo, queira ou não o leitor deste estudo. Como disse Glauber Rocha, “a ideia tem seu preço” (1981, p. 10). Criar para o mundo demanda olhar para o mundo e depois, momentaneamente, dar as costas ao mundo. Saber navegar as referências, experiências e importâncias. Saber navegar também a própria condição de criador.

Ao falar sobre criar e ser autor, sobre a escolha de fazer cinema, Rocha diz que “No caso do autor, que essencialmente é poeta ou ficcionista, aderir ao cinema é, em primeiro lugar, a maior ambição de criar mundos próprios mais visíveis e divulgáveis” (1981, p. 11), ou seja, Glauber aqui reconhece que há na criação algo de muito pessoal, que quer ser dividido, exposto ao mundo. Diante disso, a defesa de si é também em favor da própria obra, e que o autor que sucumbe à “demagogia” verá em

in the truth and importance of an idea is, often, the trigger that releases the adrenaline which makes an artist function at his highest level, just as it provides a mother-cat with abnormal power, cunning, and dexterity when she must defend her litter.”

¹³³ Tradução nossa. No original: “I believe even if I made a film about a dog or about a chair, it would have to be somewhat autobiographical.”

¹³⁴ Tradução nossa. No original: “Stay true to yourself.”

¹³⁵ Tradução nossa. No original: “If you do what you believe in and have a failure, that’s one thing: you can still live with yourself. But if you don’t, it’s like dying twice. It’s very, very painful.”

sua criação “apenas um espectro ou, quando mais, um esboço da sua ideia original” (1981, p. 12).

O fato é que não importam os motivos que desviam o autor de sua “sinceridade” e de seu “compromisso consigo mesmo”, como chamaram Deren e Lynch respectivamente, o que interessa de fato é estar atento enquanto criador à relevância da integridade que se deve ter para com o próprio processo de criação, isto é, estando vivo, cuidando das próprias referências e por elas navegando com confiança e honestidade. Todos esses comentários cabem nas palavras de Fellini:

Fui criticado por fazer meus filmes apenas para me satisfazer. A crítica é bem fundamentada porque é verdade. [...] Se você faz o filme para agradar a cada pessoa você não agrada ninguém. Eu acredito que você tem que se agradar em primeiro lugar. Se você faz o que te satisfaz, isso é o que você pode fazer melhor, tudo que você pode fazer. Se o que me agrada, agrada a outras pessoas, pessoas o suficiente, eu posso seguir trabalhando. Tive sorte. Se não me agrada, me sinto torturado e quase não posso seguir em frente¹³⁶. (FELLINI *in* CHANDLER, 2001, p. 232)

É interessante notar que os autores comparam seus revezes a dores físicas. Lynch com a expressão morrer duas vezes, o fracasso como algo doloroso; Fellini com a sensação de tortura. Rocha foi ainda mais longe ao chamar o ingresso no cinema de “disponibilidade para autoflagelação” (1981, p. 10). Essas observações podem ser lidas através de vieses psicológicos, sociais ou apenas biográficos em relação a esses autores, mas trazendo-as a termos práticos e populares a conclusão para um criador pode ser a seguinte: se você vai pagar a pena, cometa o crime. Enquanto autor, se submeta aos seus impulsos de poeta e depois retorne à dura realidade que já lhe será imposta de qualquer maneira.

Para atravessar essa dura realidade, aliás, mais uma recomendação pode ser encontrada em outras palavras dos criadores: disciplina. A disciplina é uma organização interna, de método pessoal e resultados idem. Esse conceito pode ter a ver com a resiliência de não desistir diante de obstáculos ou a proposta de manter uma rotina relacionada ao ofício, mas uma maneira simples de defini-lo seria pensar

¹³⁶ Tradução nossa. No original: “I have been criticized for making my films only to please myself. The criticism is well-founded, because it’s true. It’s the only way I can work. If you make the picture to please each person, you don’t please anybody. I believe you have to please yourself first. If you make what pleases you, that’s the best you can do, all you can do. If what pleases me pleases other people, enough of them, I can go on working. Then, I am lucky. If it doesn’t please me, I am tortured and can barely go on.”

que não se entra em forma nem se torna mais saudável fazendo exercícios uma vez por mês. De igual maneira, não se tem ideias se não se tenta ter ideias com constância. A disciplina pode ser chamada aqui, portanto, de continuidade, manutenção, assiduidade, frequência. Qualquer que seja o nome, este é um fator importante e, como um médico que recomenda uma caminhada diária para a saúde, pode-se receitar algo na mesma linha para a criação: exercício constante.

A respeito da disciplina, Maya Deren faz a seguinte observação sobre o processo criativo, começando por dizer que para criar o artista deve estar comprometido e dedicado como um ímã: “Começa-se com um conceito, um ímã magnetizado com convicção e concentração. [...] Concentração é essencial: mantenha seus olhos na sua visão, continue tentando. Atenção! É preciso ter uma visão para fixar seus olhos.¹³⁷” (DEREN, 2005, p. 239). Em outras palavras, para além de se concentrar é preciso ter claro no que é que se está concentrado. Não perder de vista o que iniciou todo esse processo e saber que ele é uma atividade que ocorre a longo prazo.

Fellini, por sua vez, fala sobre como trabalhar em uma ideia invoca outras ideias: “Assim que começo a trabalhar em uma ideia, uma enxurrada de outras ideias vêm, geralmente não relacionadas à primeira e elas, então, começam a competir, dizendo ‘Eu. Eu. Eu quero nascer.’ Cada uma tentando ser mais forte.¹³⁸” (FELLINI *in* CHANDLER, 2001, p. 794). Diante desse relato é possível inferir que sem um manejo constante das ideias, do processo criativo, o ofício da criação não se desenvolve, não se desdobra.

Por vezes, então, o experimento pode se demonstrar muito valioso ao processo criativo porque alimenta a constância, a disciplina, mesmo que não tenha um fim específico de maneira isolada, ou seja, nem todo exercício de escrita vai se transformar em roteiro inteiro ou mesmo numa cena, mas terá seu valor como prática. É bem como diz Riobaldo, também viajante e contador de histórias: “o real não está

¹³⁷ Tradução nossa. No original: “One begins with a concept, a magnet charged with conviction and concentration. [...] Concentration is of the essence: keep your eyes on your vision, keep trying. Warning! You’ve got to have a vision to keep your eyes on.”

¹³⁸ Tradução nossa. No original: “As soon as I work on one idea, an outpouring of other ideas comes, often unrelated to the first, and all of the ideas compete, saying, “Me. Me. I want to be born.” Each tries to be the strongest.”

na saída nem na chegada: ele se dispõe pra gente é no meio da travessia”. (ROSA, 2019. p.53)

É certo que a experiência vai ser um bom condutor para a navegação nas entranhas da criação, mas, como um Ouroboros, a questão de ter experiência para ter experiência pode assombrar o criador. Acessar os relatos de outros criadores experientes pode ser um bom primeiro passo nessa jornada, pois ainda que ler sobre uma experiência não transmita essa experiência literalmente, acrescenta. Possibilita ao leitor se imaginar nos lugares pelos quais os outros autores passaram e que, eventualmente, ele pode também passar. Esse é o intuito de compartilhar aqui algumas observações e comentários de quem já fez essa viagem da criação.

Um criador experiente como Lynch nos fala de sua relação com a ideia e seu comprometimento para com ela. Palavras das quais podemos tirar algumas lições sobre o assunto em questão, a disciplina.

A ideia é tudo. Se você se mantém verdadeiro à ideia, ela te diz tudo o que precisa saber, realmente. Você continua a trabalhar para fazer com que seu trabalho se pareça com o que a ideia se parece, para que dê as mesmas sensações, que soe como a ideia soa e seja do jeito que é a ideia. E é estranho porque se você se desvia você meio que sabe. Ela te diz, ‘Não, não; não é assim que a ideia disse que era.’ Quando você está indo pelo caminho certo, você sente. É uma intuição. Você sente-pensa sua trajetória. Mas o tempo todo é a ideia falando. Em algum ponto, parece certo para você. E você espera que também pareça certo para os outros. (LYNCH, 2016, p. 76)

Uma observação pertinente ao relato de Fellini e Lynch é que eles parecem falar diretamente com suas ideias para exercer a atividade da criação. É possível intuir, diante dessas características, o motivo pelo qual os manuais de roteiro cinematográfico focam nas estruturas e formatações no lugar de tratar desses processos visivelmente subjetivos. Há um manual, porém, aqui já citado, que dá um certo espaço para a poesia. Em “Práticas do Roteiro Cinematográfico” o criador de roteiros Jean Claude Carrière nos oferece uma observação bonita e objetiva sobre o assunto da disciplina:

Não se rega o jardim de uma vez por todas. Interessa saber - todos os especialistas estão de acordo nesse sentido - que nosso cérebro é redutor, simplificador, apreciando as soluções fáceis e definitivas que são na verdade o contrário da vida. É perpetuamente perseguido pela preguiça e convém despertá-lo constantemente, assediá-lo, obrigá-lo a jogar consigo, a se desdobrar, a se contradizer, a brigar. Todo cérebro, toda

imaginação que se fecha numa certeza é imediatamente bloqueada pela esclerose. E isso pode acontecer a partir dos vinte anos, a idade em que se sabe tudo. 'A tolice é querer concluir', dizia Flaubert. Um filme significa tudo, exceto uma conclusão. (CARRIÈRE, 1990, p. 67)

Aqui, o autor propõe uma importante reflexão que passa por informações médicas e palavras de outros artistas, mas que resume toda a ideia em uma afirmação muitíssimo mais poética do que a do exercício: a imaginação como um jardim. De fato, um jardim deve ser regado enquanto se quer que esteja vivo e a disciplina é o que faz com que todo dia se vá até o regador.

Recapitulando e resumindo: para montar e navegar nossos arquivos da alma é preciso coragem para ter experiências, sinceridade, compromisso consigo mesmo e disciplina. Que fazer, então, com tudo isso? Aparentemente, uma casa. Estamos dentro de, obviamente, mais uma analogia e, nela, David Lynch fala do roteiro de um filme como uma planta baixa, na qual é possível decidir o melhor arranjo das coisas enquanto se cria, como alguém que decide onde cabe uma lareira antes de levantá-la na sala (LYNCH *in* JUSTUS, 2012, p. 168).

Sobre criação, a relação entre construções e cinema é feita também por Deren, que afirma que cada filme é construído como um quarto e se torna um corredor¹³⁹ (COLUMPAR, 2009, p. 79). De maneira mais semelhante Fellini diz que “Uma ideia é a porta aberta para o quintal.”¹⁴⁰ (FELLINI *in* CHANDLER, 2001, p. 236). Manoel de Oliveira, por sua vez, elabora também através dessa analogia:

Um filme tem que principiar, uma casa tem que principiar, e principia por uma entrada. Escolhemos a entrada, depois um corredor, depois esta sala fica aqui, a outra deve ficar acolá. Transformamos isto em cenas para a organização dos planos. A aproximação, nesse sentido, entre arquitetura e cinema é perfeita. (OLIVEIRA, 2004¹⁴¹)

É bonita a noção da ideia como uma casa, como um lugar em que o artista mora, vai morar ou oferecer de abrigo a outro. Depois de tanto errar procurando os caminhos, talvez seja justo que encontremos um lugar para repousar. Além dessa noção, ainda, existe a consciência de que uma casa não se faz de um dia pro outro e de que é preciso conhecimento e experiência para que se erga uma estrutura que fique em pé. É tudo do que viemos falando até agora.

¹³⁹ Tradução nossa. No original: “Each film was built as a chamber to become a corridor”.

¹⁴⁰ Tradução nossa. No original: “An idea is a door into the courtyard.”

¹⁴¹ Em entrevista a Ana Sousa Dias para o Jornal Expresso de Lisboa, maio de 2004.

Quando se está criando, é interessante também refletir sobre o propósito das coisas. Uma casa é para morar, o exercício é pela saúde, o jardim pela beleza. E uma obra de arte? Pra que é que escrevo, pra que é que faço um filme? Os motivos e funções em resposta a essas perguntas podem ser inúmeros, mas é divertido também descobrir que quando se está trabalhando com sinceridade, compromisso consigo mesmo e disciplina, talvez uma finalidade não seja algo tão imperativo. É bom também experimentar sem fim específico. Podemos descobrir que mesmo sem uma função determinada, acrescentamos sempre algo à nossa bagagem, à nossa autobiografia, que desemboca invariavelmente na nossa criação e em todas as próximas, como apontaram os criadores aqui citados.

A propósito, ainda, de casas, filmes e fins, Manoel de Oliveira arremata:

A arte não tem finalidade, a arquitetura tem uma finalidade. Faz-se uma casa para uma escola, uma igreja, uma universidade, uma vivenda, um hotel, uma estação. Tem um fim, e o fato de ter um fim retira-lhe a ideia de pureza como arte. Para que a arte tivesse uma finalidade, era preciso conhecer qual é a finalidade da vida. Sem isso, não podemos estar a anteceder. Toda a arte é um reflexo da vida. Se nós não sabemos a finalidade da vida, como é que vamos saber a finalidade da arte? É um segredo que nos é vedado. (OLIVEIRA, 2004¹⁴²)

Das palavras de Oliveira podemos intuir que, no que diz respeito à criação, as respostas podem ser superestimadas, talvez nem existam. É valioso para o criador se desprender daquilo que atrapalha sua criação e, em igual medida, há criadores que ficam presos às certezas e criadores que ficam presos às dúvidas. O que seria melhor, portanto? Deixar de fazer perguntas? Talvez possamos tentar apenas colecioná-las.

Poderemos ver, caso queiramos olhar, que, para a criação, nada há de definitivo nas casas, nos jardins, nos filmes e nos fins. Tampouco nas certezas, nas dúvidas e nas perguntas. A questão talvez esteja exatamente em ver, em como ver. A palavra é: perspectiva. Ver de outro jeito. Quanto a resultados, não há promessas, somente o convite à tentativa. De errância em errância, um dia achamos o caminho.

¹⁴² Em entrevista a Ana Sousa Dias para o Jornal Expresso de Lisboa, maio de 2004.

Referências bibliográficas

- ARAGON, Louis; BRETON, André; DESNOS, Robert; PÉRET Benjamin. *Jeux surréalistes: Jeu des préférences*. Paris: Association Atelier André Breton, s.d. Disponível em <https://cms.andrebretton.fr/en/work/56600100939200>. Acesso em: 06 de maio de 2025.
- ARTAUD, Antonin. *A perda de si*. Rio de Janeiro: Rocco, 2017.
- ARGAN, Giulio Carlo. *Arte moderna: do iluminismo aos movimentos contemporâneos*. Tradução Denise Bottmann, Frederico Carotti. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- ARISTÓTELES. *A Poética Clássica*. São Paulo: Cultrix, 2014.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico do Cinema*. Campinas: Papirus, 2012.
- BARTHES, Roland. *O rumor da língua*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- BERKMAN, Natalie. *OuLiPo and the mathematics of literature*. Oxford: Peter Lang, 2022.
- BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Wisconsin: University of Wisconsin Press, 1985.
- BRANDÃO, Roberto in *A Poética Clássica*. São Paulo: Cultrix, 2014.
- BRECHT, Bertold. *Um Homem é um Homem*. In: Teatro Completo 2. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1991.
- BRESSANE, Julio. *Cinemancia*. Rio de Janeiro: Imago, 2000.
- BRETON, André. *Dicionário abreviado do surrealismo*. São Paulo: 100/cabeças, 2024.
- BRETON, André. *Manifestos do Surrealismo*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.
- BRETON, André. *Nadja*. São Paulo: 100/cabeças, 2022.
- BRETON, André. *Perspective cavalière* (textes, 1952-1966). Paris: Gallimard, 1996.
- BROTCHIE, Alastair. *A Book of Surrealist Games*. Boulder: Shambhala Publications, 1995.
- BUÑUEL, Luis. *Meu último suspiro*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Tradução de Maria Ferreira. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.
- CALVINO, Ítalo. *Por que ler os clássicos*. São Paulo: Companhia de Bolso, 2007.
- CALVINO, Ítalo. *Assunto encerrado*. São Paulo: Companhia das letras, 2009.

- CAMPOS, Fernando Coni. *Cinema: sonho e lucidez*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2003.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. *A Linguagem Secreta do Cinema*. Editora Nova Fronteira: Rio de Janeiro, 1994.
- CARRIÈRE, Jean-Claude; BONITZER, Pascal. *A prática do roteiro cinematográfico*. São Paulo: JSN Editora, 1996.
- CARVALHO, Brune. A literatura potencial. Estadão, 2021. Disponível em: <https://estadodaarte.estadao.com.br/oulipo-primeiro-manifesto-brune-carvalho/#_ftn1> Acesso em: 17 de agosto de 2023
- CHANDLER, Charlotte. *I, Fellini*. Nova Iorque: Cooper Square Press, 2001.
- CIMENT, Michel. *Conversas com Kubrick*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- COLUPAR, Corinn. *There she goes: Feminist Filmmaking and Beyond*. Detroit: Wayne State University Press, 2009.
- CORREA, Bruna. *Técnicas de Imaginar: Receitas dadaístas e jogos surrealistas aplicados à criação de um roteiro cinematográfico de ficção*. Orientador: Sérgio José Puccini Soares. 2020. Dissertação (Mestrado em Artes, Cultura e Linguagens) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora. Disponível em: <<https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/11942>>.
- DAVIS, Rib. *Writing dialogue for scripts*. Londres: Methuen Drama, 2008.
- DEREN, Maya. *Essential Deren: collected writings on film*. Nova Iorque: McPherson & Company, 2005.
- DUNCAN, Dennis. *Oulipo and Modern Thought*. Oxford: Oxford University Press, 2019.
- DUPLESSIS, Yves. *O surrealismo*. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1963.
- ECO, Umberto. *Como se faz uma tese*. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- EISENSTEIN, Serguei. *Reflexões de um cineasta*. Rio de Janeiro: Zahar, 1969.
- ESPOSITO, Scott e ELKIN, Lauren. *The end of Oulipo? An attempt to exhaust a movement*. Winchester: Zero Books, 2013.
- FIELD, Syd. *Manual do Roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1995.
- FUX, Jacques. *Literatura e Matemática: Jorge Luis Borges, Georges Perec e o Oulipo*. São Paulo: Perspectiva, 2016.

_____. *Georges Perec: a Psicanálise nos Jogos e Traumas de uma Criança de Guerra*. Belo Horizonte: Relicário, 2019.

GAUDREAULT, André; JOST, François. *A narrativa cinematográfica*. Brasília: Editora UNB, 2009.

GUINSBURG, J.; LEIRNER, Sheila. *O Surrealismo*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

HOWARD, David; MABLEY, Edward. *The tools of screenwriting: A writer's guide to the craft and elements of a screenplay*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1993.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1971.

JAMES, Alison. *Constraining Chance: Georges Perec and the Oulipo*. Chicago: Northwestern University Press, 2009.

JUSTUS, Nieland. *David Lynch*. Chicago: University of Illinois, 2012.

KAUFMAN, James C.; STERNBERG, Robert J *et al.* *The Cambridge Handbook of Creativity*. Nova Iorque: Cambridge University Press, 2010.

KOCHHAR-LINDGREN, Kanta, SCHNEIDERMAN, Davis, DENLINGER, Tom, Org. *The exquisite Corpse: Chance and Collaboration in Surrealism's Parlor Game*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2009.

LUMET, Sidney. *Fazendo Filmes*. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

LYNCH, David. *Catching the Big Fish: meditation, consciousness, and creativity*. Nova Iorque: Penguin Random House, 2016.

MARQUEZ, Gabriel Garcia. *Me Alugo Para Sonhar*. Niterói: Casa Jorge Editorial, 1997

MENDONÇA, Kleber. *Três roteiros*. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

MCKEE, Robert. *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros*. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MICHELI, Mario. *As vanguardas artísticas*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1991.

MORLEY, David. *The Cambridge Introduction to Creative Writing*. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.

MOSS, Hugo. *Como formatar o seu roteiro: um pequeno guia de Master Scenes*. Rio de Janeiro: Editora Aeroplano, 2002.

MOTTE JR, Warren F., *Oulipo: a primer of Potential Literature*. Londres: Dalkey Archive, 2015.

NEGRONI, Maria. *A arte do erro*. São Paulo: 100/cabeças, 2022.

OLIVEIRA, André Novais. *Roteiro e diário de produção de um filme chamado Temporada*. Belo Horizonte: Editora Javali, 2021.

OLIVEIRA, Manoel. *Memórias Esparsas*. Entrevista concedida a Ana Souza Dias publicada originalmente na revista *Linha*, encarte do *Jornal Expresso*, Lisboa, 23 maio 2004, p. 68-72. Disponível em: <
<https://vitruvius.com.br/revistas/read/entrevista/05.020/3322?page=4>> Acesso em 27 de março de 2023.

OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processos de criação*. Petrópolis: Editora Vozes, 2018.

_____. *Acasos e criação artística*. Campinas: Editora Unicamp, 2013.

OULIPO. *Atlas de Littérature Potentielle*. Paris: Gallimard, 1981.

OULIPO. *La Bibliothèque Oulipienne Volume 1*. Paris: Ramsay, 1987.

OULIPO. *Contraintes*. Paris: OULIPO, 2017. Disponível em:
<https://oulipo.net/fr/contraintes>. Acesso em: 03 de junho de 2025.

Total de páginas. Disponível em: . Acesso em: dia, mês e ano.

PARSI, Jacques. *Conversas com Manoel de Oliveira*. Porto: Campo das Letras, 1999.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PEREC, Georges. *Tentativa de esgotamento de um local parisiense*. São Paulo: Gustavo Gili, 2016.

PRICE, Steven. *A history of the screenplay*. Londres: Palgrave Macmillan, 2013.

QUENEAU, Raymond. *Exercises in style*. Nova Iorque: New Directions Publishing Corporation, 2013.

ROCHA, Glauber. *Revolução do Cinema Novo*. Rio de Janeiro: Alhambra, 1981.

ROCHA, Glauber. *Revisão crítica do cinema brasileiro*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1963.

ROSA, João Guimarães. *Grande sertão: veredas – O diabo na rua, no meio do redemoinho*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

SNYDER, Blake. *Save the cat! The last book on screenwriting you'll ever need*. California: Michael Wiese Productions, 2005.

SOUPAULT, Philippe. *Lost profiles: Memoirs of Cubism, Dada and Surrealism*. San Francisco: Editora City Light Books, 2016.

SPERANZINI, Manlio de Medeiros. Perek, Georges. *Tentativa de esgotamento de um local parisiense*. Tradução de Ivo Barroso. São Paulo: G. Gili, 2016, 60 p. Cadernos

de Tradução, [S. l.], v. 37, n. 3, p. 379–391, 2017. DOI: 10.5007/2175-7968.2017v37n3p379.

STOURDZÉ, Sam. *Tutto Fellini*. São Paulo: Edições SescSP, 2012.

SZONDI, Peter. *Ensaio sobre o trágico*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

TELES, Gilberto. *Vanguarda européia e modernismo brasileiro*: Apresentação dos principais poemas, manifestos, prefácios e conferências vanguardistas de 1857 até hoje. Petrópolis: Editora Vozes, 1978.

TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 2006.

TZARA, Tristan. *Sete manifestos dadá*. Lisboa: Hiena Editora, 1987.