

UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL

KAREN CRISTINI GOBI

LA CASA DE PAPEL: A NARRATIVA E A JORNADA DO (S) ANTI-HERÓI (S)

Caxias do Sul
2020

KAREN CRISTINI GOBI

LA CASA DE PAPEL: A NARRATIVA E A JORNADA DO (S) ANTI-HERÓI (S)

Monografia apresentada como requisito obrigatório para obtenção do Grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade de Caxias do Sul.

Orientador(a): Prof. Ma. Flóra Simon da Silva

Caxias do Sul
2020

KAREN CRISTINI GOBI

LA CASA DE PAPEL: A NARRATIVA E A JORNADA DO (S) ANTI-HERÓI (S)

Monografia apresentada como requisito obrigatório para obtenção do Grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade de Caxias do Sul.

Aprovado(a) em: ___/07/2020

Banca Examinadora

Prof.^a Ma. Flóra Simon da Silva
Universidade de Caxias do Sul

Prof. Dr. Álvaro Fraga Moreira Benevenuto Junior
Universidade de Caxias do Sul

Prof. Me Carlos Antonio de Andrade Arnt
Universidade de Caxias do Sul

“ Se você pode sonhar, você pode realizar”

Walt Disney

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente aos meus pais, Lussandro e Susana, por sempre terem me apoiado e financiado meus estudos, a maior herança que podem deixar. Ao meu pai, pelas infindáveis vezes que foi me buscar tarde da noite quando retornava da faculdade e que nunca duvidou de meu empenho. À minha mãe pelas horas e horas de companheirismo, frases de incentivo e chás de camomila.

À minha irmã Ane e ao meu cunhado Júnior que sempre estiveram dispostos a me ajudar nos trabalhos e irem à biblioteca quando eu não podia. Ao meu namorado e melhor amigo André, pela paciência aos finais de semana e vezes que estive ao meu lado me dando apoio e uma casa tranquila e silenciosa para escrever.

Aos meus colegas e amigos por todos os trabalhos em grupo e risos compartilhados, em especial à Pamela, que sempre me ajudou com todas as minhas dúvidas e áudios infinitos, à Roberta por sempre me animar, e à Larissa por ser essa pessoa incrível e tão boa amiga. Aos meus professores por todo cuidado e empenho ao ensinar, em especial à minha orientadora Flóra Simon da Silva, que me apoiou durante a elaboração deste projeto, transmitindo seu conhecimento e confiança em mim.

Obrigada a todos que me acompanharam até aqui. Vocês são parte de quem eu sou e da realização deste trabalho.

RESUMO

La Casa de Papel é um seriado espanhol que se tornou um fenômeno mundial após ser adicionado ao catálogo de streaming da Netflix. O presente trabalho visa compreender os elementos que envolveram o sucesso da narrativa, aplicando sua história, estrutura e personagens na Jornada do Herói de Campbell. Ao final deste estudo, será possível observar a construção do personagem anti-herói no roteiro da série e como se deu a identificação do público com ele.

Palavras-chave: Cinema. Narrativa. Roteiro. Personagem. Anti-herói.

RESUMEN

La casa de papel es una serie española q se ha tornado un fenómeno mundial después de ser adicionado al catálogo de streaming de la Netflix.El presente trabajo visa comprender los elementos q envolvieron el suceso de la narrativa, aplicando su historia, estructura y personajes en la Jornada del Heroe de Campbell.Al final de este estudio, será posible observar la construcción del personaje antihéroe en el guión de la serie y como se dio la identificación del público con él.

Palabras llaves: Cine, narrativa, guión, personajes, antihéroe

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Protesto por direitos sociais no Líbano.....	33
Figura 2 - Protesto pela renúncia do governador Rosseló em Cuba	34
Figura 3 - Símbolos da série no Carnaval	34
Figura 4 - Tóquio.....	39
Figura 5 - Professor	40
Figura 6 - Berlim.....	41
Figura 7 - Rio	41
Figura 8 - Moscou	42
Figura 9 - Denver	43
Figura 10 - Nairóbi	43
Figura 11 - Helsinki	44
Figura 12 - Oslo	45
Figura 13 - Arturo	46
Figura 14 - Mônica	46
Figura 15 - Alison Parker.....	47
Figura 16 - Raquel Murillo	48
Figura 17 - Ángel Rúbio	48
Figura 18 - Universo Diegético	56

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
1.1 METODOLOGIA.....	12
2 A NARRATIVA SERIADA.....	14
2.1 O CINEMA E AS PRIMEIRAS NARRATIVAS.....	14
2.2 NARRATIVA E DRAMATURGIA.....	16
2.2.1 A dramaturgia no roteiro de cinema.....	18
2.2.2 O roteiro e o personagem.....	20
2.2.3 O anti-herói.....	24
2.3 O SERIADO.....	26
3 LA CASA DE PAPEL.....	31
3.1 A SÉRIE.....	31
3.1.1 O sucesso da série.....	32
3.1.2 Iconografia.....	32
3.2 HISTÓRIA.....	35
3.2.1 Primeira temporada.....	35
3.2.2 Segunda temporada.....	36
3.2.3 Terceira temporada.....	37
3.2.4 Quarta temporada.....	38
3.3 OS PRIMEIROS PERSONAGENS DE LA CASA DE PAPEL.....	39
4 ANÁLISE DA SÉRIE LA CASA DE PAPEL.....	49
4.1 STREAMING E A INTERNET.....	49
4.2 PERSONAGENS E IDENTIFICAÇÃO.....	50
4.2.1 Ladrões.....	51
4.2.2 Reféns.....	53
4.2.3 Polícia.....	54
4.3 NARRATIVA CLÁSSICA E ROTEIRO DA SÉRIE.....	55
4.3.1 Construção do Roteiro de La Casa de Papel.....	56
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	62

REFERÊNCIAS.....	64
ANEXO.....	66

1 INTRODUÇÃO

A dramaturgia vem ganhando ainda mais espaço no lazer e entretenimento das pessoas a partir da sua inserção nas plataformas de streaming, através das narrativas seriadas, que tiveram origem no cinema.

O seriado La Casa de Papel foi criado por Álex Pina, para a rede televisiva espanhola Antena 3¹. Após algumas semanas, o seriado que havia começado com um bom número de espectadores perdeu força na Espanha. A Netflix, sem expectativa, adicionou a série ao seu catálogo mundial, dividiu a trama em duas temporadas e alcançou números inacreditáveis de audiência, exemplificados nas mais de 34 milhões de contas da plataforma que terminaram de assistir toda a terceira temporada ainda na semana de estreia. O motivo deste sucesso, em parte, se dá pelos seus personagens anti-heróis, que apesar de não serem heróis, conquistaram o público pela sua empatia.

Através da junção do estudo bibliográfico do cinema, da narrativa e do roteiro com a análise fílmica da série baseada na Jornada do Herói, este trabalho propõe-se a responder a seguinte pergunta: como o seriado La Casa de Papel através do roteiro, narrativa e personagens alcançou o sucesso mundial?

Para tanto, a pesquisa tem como objetivo geral compreender como os personagens estão estruturados na narrativa e no arco dramático das duas primeiras temporadas. Como objetivos específicos, investigar a origem do cinema, como sua narrativa se desenvolveu e como é estruturada. Analisar a dramaturgia e entender como as ações do personagem são importantes para o desenvolvimento da narrativa, estas estruturadas pelo roteiro.

Como estudante da área da publicidade, é importante entender como esta pesquisa conecta-se com que foi visto no curso de publicidade e propaganda. Dessa forma, pensa-se que com a oferta de produtos no mercado muito maior que a demanda, a publicidade precisa reinventar-se sempre, buscando meios de atrair o cliente e destacar-se sobre a concorrência. Conectamos a publicidade com o seriado, com a ideia de aproximar o personagem com o espectador ou o produto com o consumidor, em ambos os casos é preciso pensar em estratégias para fazê-lo, visando o bom desempenho tanto da narrativa (espectador) quanto da campanha

¹ Disponível em: <<https://www.antena3.com/>> Acesso em: jul. 2020

(consumidor). Porém é importante destacar que a pesquisa não tem cunho mercadológico nem a intenção de buscar essa conexão com a publicidade do seriado e sim tem como objetivo entender como esse sucesso da série está ligada à construção dos personagens.

Com o intuito de situar o leitor acerca do conteúdo da série, o capítulo três trará brevemente o resumo das temporadas de La Casa de Papel, bem como a apresentação de seus personagens.

No capítulo quatro, será feita uma análise aprofundada dos fatores que influenciaram a ascensão da série no mundo, analisando suas duas primeiras temporadas: a sua inserção no streaming, a identificação do público com os personagens e a Jornada do Herói aplicada à sua narrativa.

1.1 METODOLOGIA

A Metodologia utilizada para a realização deste trabalho foi a pesquisa bibliográfica de livros, artigos e publicações sobre cinema, narrativa e personagem. Para a bibliografia do presente trabalho podemos citar nomes de teóricos renomados no Brasil e no mundo, tais como: Jean Claude Bernardet, Renata Pallottini, Jaques Aumont, Joseph Campbell, Edgar Morin, Christofer Vogler, entre outros.

Após a pesquisa bibliográfica, foi feita a análise fílmica a partir do roteiro, observando a narrativa da série La Casa de Papel. Segundo Penafria (2009) a análise fílmica é sinônimo de decomposição e após interpretação. De acordo com os autores Francys Vanoye e Anne Goliot-Leté (1994), o analista deve se distanciar do filme e decompô-lo “[...] destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente “ a olho nu”, pois se é tomado pela totalidade” (1994, p.15).

A análise será feita a partir da decomposição das duas primeiras temporadas da série, isso se deve ao fato de que La Casa de Papel quando foi acrescentada ao streaming já era uma obra finalizada e posteriormente devido ao seu sucesso na plataforma, ganhou novas temporadas, com um novo plano de assalto. Percebeu-se sua narrativa clássica e não-unitária, a qual explicaremos mais adiante. A jornada do herói será a base para a análise da construção dos personagens na série porque percebeu-se que eles ganharam o carisma do público, visto o sucesso da série em alguns países, logo depois de ser lançada na Netflix. Isso poderia indicar que de

alguma forma, apesar de serem ladrões, suas características se assemelhavam ou pelo menos indicavam que eles não eram os vilões. Essa observação fez perceber que sua jornada, mesmo como possíveis anti-heróis, se parecia com a do herói e que poderia apontar como a série ganhou notoriedade entre o público. E, apesar de possivelmente não ser o único indicativo para seu sucesso, poderia contribuir de forma positiva para criar o arco dramático da série em suas duas primeiras temporadas e aproximar o público das situações vividas na trama.

Como utilizaremos na análise as etapas determinadas pela Jornada do Herói, foi feita a divisão dos personagens da série em ladrões, polícia e reféns como forma de identificar como cada grupo age na série.

Assim, antes de estabelecer e compreender a relação entre a Jornada do Herói e o roteiro de *La Casa de Papel*, foi analisado as características que compõem os personagens de cada grupo e suas motivações. Dessa forma, na narrativa o grupo dos ladrões identificamos como os principais, e os outros dois, os reféns e policiais são apresentados para compreender a série como um todo e a construção do seu arco dramático.

Com ênfase no grupo de ladrões, foi feita a análise de sua jornada a fim de se perceber se a mesma se assemelha a do herói e se pode ser vista na série como fator para que sua estrutura, história e personagens se aproximem do público, e este faça conexões entre a situação ou contexto em que vivem com as situações vividas pelos personagens. Para dar continuidade à jornada e à construção da narrativa dramática, a análise engloba ainda os personagens que possuem vontade oposta aos ladrões. Para situar o leitor e para identificar a jornada, foi descrito um pouco da cena, o que isso causou no grupo de personagem e como a ação realizada deu continuidade à narrativa. Segundo Francys Vanoye e Anne Goliot-Leté (1994), esta fase consiste em “estabelecer elos entre elementos isolados, em compreender como eles se associam e se tornam cúmplices para fazer surgir todo um significante” (1994, p.15)

A análise fílmica é uma pesquisa qualitativa, o que segundo Freitas e Prodanov “tem o ambiente como fonte direta dos dados” (2013, p.70). Só conseguiremos interpretá-la a partir da decomposição da narrativa e trazendo para a interpretação todo o material bibliográfico pesquisado, a fim de descobrir se sua estrutura e construção de seus personagens em anti-heróis contribuíram para a aproximação dos espectadores.

2 A NARRATIVA SERIADA

O seriado nasce no cinema, e possui uma narrativa específica, endereçada a determinado público e influenciada por ele. O personagem na narrativa seriada é o grande elo de conexão com o público espectador.

2.1 O CINEMA E AS PRIMEIRAS NARRATIVAS

O teórico e autor Jean Claude Bernardet, em seu livro “O que é cinema” (1980), faz menção ao início da sétima arte, o cinema, com os irmãos Lumière em Paris, na França, ao criarem o cinematógrafo. O autor destaca em seu livro a primeira exibição pública dos irmãos Lumière, “A Chegada do Trem à Estação” (1895), um breve filme com pouco mais de cinquenta segundos que mostrava um trem chegando à estação. A câmera estava parada, a imagem era em preto e branco e não possuía som. Apesar disto, o público via aquilo como algo que se assemelhava muito ao real. “É aí que residia a novidade: na ilusão. Ver o trem como se fosse verdadeiro... Essa ilusão de verdade, que se chama impressão de realidade, foi provavelmente a base do grande sucesso do cinema”, afirmou Bernardet (1980, p.4).

Segundo Aumont (1995, p.89), a união entre cinema e narrativa não era algo evidente no início. “Por definição, o narrativo é extra-cinematográfico, pois se refere tanto ao teatro, ao romance quanto simplesmente à conversa cotidiana: os sistemas de narração foram elaborados fora do cinema e bem antes do seu surgimento”.

Para Costa (2014, p.22), os primeiros 20 anos do cinema foram considerados de pouco interesse para sua história, pois se encontraria num estágio preliminar de linguagem. Ela afirma que “os filmes teriam aos poucos superado suas limitações iniciais e se transformado em arte ao encontrar os princípios específicos de sua linguagem, ligados ao manejo da montagem como elemento fundamental da narrativa”.

Segundo a autora, em diálogo com o historiador Tom Gunning, essa primeira década do cinema pode ser chamada de “cinema das atrações” (1894 até 1906-1907), onde não existe uma história, apenas é apresentado ao espectador “vistas”. Para Bernardet (1980, p.9), “houve uma grande fome de “vistas” e os “caçadores de imagens” soltaram-se pelo mundo [...] Esses caçadores de imagens colocavam suas câmeras fixas num determinado lugar e “registravam” o que estava na frente”. Bernardet (1980, p.9) explica que a relação entre a tela e o espectador era

a mesma do teatro, “a câmara filmava uma cena como se ela tivesse ocupando uma poltrona na plateia de um teatro”. O autor revela que a linguagem cinematográfica foi aos poucos sendo construída e desenvolveu-se para tornar o cinema o grande contador de histórias, no qual a linguagem da ficção prevaleceu.

O “cinema das atrações”, de acordo com Costa (2014), tinha uma estratégia apresentativa e possuía o objetivo de surpreender:

O cinema usa convenções representativas de outras mídias. Panorâmicas, travelings e close-ups já existem, mas não são usados como parte de uma gramática como nos filmes hoje. Os espectadores estão interessados nos filmes mais como um espetáculo visual do que como uma maneira de contar histórias. (COSTA, 2014, p.26)

Para a autora, esse período das atrações teve duas fases, a primeira que data de 1894 a 1903, é caracterizada por filmes de caráter documental (atualidades), com plano único². Na segunda fase, de 1903 a 1907, os filmes de ficção superam as atualidades e começam a ter múltiplos planos, “são criadas narrativas simples e há muita experimentação na estruturação das relações causais e temporais entre planos” (COSTA, 2014, p. 26). Em 1905 surgem os nickelodeons³, que foram adotados imediatamente pela população de baixo poder aquisitivo, e que segundo a autora, “marcam o início de uma atividade cinematográfica verdadeiramente industrial” (COSTA, 2014, p.27).

A autora afirma que de 1907 a 1915 aconteceu o período de transição, onde se desenvolveu muitas técnicas a fim de tornar mais claras as ações narrativas. Foi nessa época que o cinema se organizou de forma industrial e transformou-se na primeira mídia de massa da história.

No período de transição, o sistema colaborativo de produção de filmes foi sendo substituído por uma crescente divisão do trabalho e especialização de funções. Aparecem os diretores, os cenógrafos, roteiristas, os responsáveis pela iluminação, as encarregadas pelo vestuário, os cenógrafos, maquiadores, todos agrupados em unidades de produção. (COSTA, 2014, p.40)

Neste período, a indústria cinematográfica procurava “trazer o cinema para perto do modelo narrativo de tradições burguesas de representação, como o teatro e

² Plano em que a cena acontece sem corte nenhum. Disponível em: < <https://videopedia.com.br/geral/planos-cinematograficos/>> Acesso em: jun. 2020

³ Grandes depósitos ou armazéns adaptados para exibir filmes para o maior número possível de pessoas, em geral trabalhadores de poucos recursos. Eram locais rústicos, abafados e pouco confortáveis, onde muitas vezes os telespectadores ficam em pé se a lotação estivesse esgotada. (COSTA, 2014)

os romances literários” (COSTA, 2014, p.46). O uso da montagem paralela de Griffith, inaugurou uma tradição narrativa:

Ele teve um papel único ao utilizar a montagem paralela não apenas para misturar diferentes linhas de ação, de modo a criar suspense e emoção, mas também para construir contrastes dramáticos, delinear o desenvolvimento psicológico de personagens e criar julgamentos morais. O uso desse tipo de montagem revela-se como clara intervenção do narrador que, pelos contrastes, aponta motivações, injustiças e paralelismos. (COSTA, 2014, p.47)

A autora afirma que Griffith usou a montagem para apontar a motivação que impulsiona seus personagens ao espectador, e foi ele quem abriu caminho para a narrativa clássica⁴.

Para Aumont (1995, p.91) “o cinema ofereceu à ficção, por meio da imagem em movimento, a duração e a transformação: em parte, por esses pontos comuns é que foi possível operar o encontro do cinema e da narração”.

Como já vimos, o cinema dos primeiros anos não possuía narrativa, não contava uma história. O modelo narrativo do cinema, tal qual conhecemos hoje e assim como Costa (2014) revelou acima, teve como base as peças teatrais e as obras literárias, ou seja, seu desenvolvimento está diretamente ligado à dramaturgia.

2.2 NARRATIVA E DRAMATURGIA

A dramaturgia surgiu na literatura e posteriormente ganhou os teatros. Através de elementos cênicos, o teatro ganhou mais forças e deu vida à representação dos sentimentos da dramaturgia.

Pallottini (1988) revela que o primeiro a estudar a dramaturgia e a perceber que há um conjunto de elementos que formam a composição de uma obra dramática foi Aristóteles (384-322 a.C), em meados de 335 a.C., na Grécia Antiga. O livro “Poética” de Aristóteles, traz anotações das aulas do filósofo acerca dos temas poesia e arte, e seus ensinamentos ascendem os estudos de outros autores no campo da dramaturgia.

Segundo a autora, para Aristóteles, a ação dramática deveria ser uma ação completa, possuir tema claro com início, meio e fim, com o objetivo de provocar estados emocionais. Indo mais a fundo nos textos de Aristóteles, o autor inglês John

⁴ A narrativa clássica possui uma curva dramática caracterizada por um começo, um meio e um fim bem-definidos. Sempre deverá haver um motivo para que uma sequência ou cena seja apresentada. (ZANI, 2009)

Dryden em seu livro “Ensaio sobre a poesia dramática” (1668 apud PALLOTTINI, 1988, p.7) vai nos dizer que esta ação origina-se na realização de um objetivo que está na intenção do homem, do personagem em questão.

O filósofo lógico idealista, Hegel (1770-1831) conceitua ação e conflito. Para o autor (1964 apud PALLOTTINI, 1988, p.11) “a finalidade de uma ação só é dramática se produzir outros interesses e paixões opostas”, ou seja, deverá haver uma colisão entre o objetivo principal e aquilo que o autor vai chamar de vontade oposta, a paixão por exemplo. Portanto, a natureza dramática nasce do conflito entre as vontades do personagem:

O interesse dramático só nasce da colisão entre os objetivos dos personagens. O que realmente produz efeito é a ação como ação, e não a exposição dos caracteres em si. A concentração de todos os elementos do drama na colisão (conflito) é que constitui o nó da obra. HEGEL (1964 apud PALLOTTINI, 1988, p. 13)

Podemos assim destacar que a dramaturgia tem como principal característica o conflito, o encontro entre duas forças distintas, o choque de vontades.

A autora ainda revela que como gênero literário, a dramaturgia sempre ligou a literatura ao teatro, pois é para o palco, para a representação, que o texto dramático se destina. Porém não podemos confundir ambos. A literatura está para a palavra e o teatro para a cena, ou seja, na literatura o texto busca traduzir todos os sentimentos e pensamentos do personagem, enquanto que no teatro, se busca a representação destes sentimentos através de elementos cênicos como cenário, luz, sons, figurino, expressão facial, entre outros.

A dramaticidade do texto, somada, como dito anteriormente, à vários outros elementos, irão compor a peça teatral. Segundo Lisboa (2002, p.81), o teatro constrói outra realidade, tanto através dos objetos quanto do corpo do ator, que ali está para representar a história de outrém. “O ator visto aí também como mais um objeto, encontra-se na dramaturgia geral que se constrói na cena teatral, onde cada um dos seus elementos constrói significados e significa-se a partir de todos os outros”.

A fim de que existisse uma base para uma boa peça teatral, leis e teorias foram criadas. Podemos destacar aqui a Lei das Três Unidades, unidade de tempo, lugar e ação, que foram extraídas de Aristóteles e posteriormente aperfeiçoadas durante o Renascimento pelos italianos e franceses. A unidade de tempo, está para a duração da ação. A unidade de espaço, refere-se ao local onde as cenas acontecem. E a

unidade da ação dramática, que é a execução de uma vontade humana, que está na intenção do homem e que este busca cumpri-la.

Na narrativa fílmica, além da dramaturgia outro elemento é importante: o universo diegético. Segundo Aumont (1995, p.114), esse universo “compreende tanto a série das ações, seu suposto contexto (seja ele geográfico, histórico ou social), quanto o ambiente de sentimentos e motivações nos quais eles surgem”. Por isso, para estruturar essas ações e universos diegéticos, o cinema utiliza o roteiro, que para Maciel (2003, p.22) conduz o espectador do começo ao fim de uma história, ou seja, “ele mostra o desenvolvimento de uma ação”. Contudo, na dramaturgia esta ação deve possuir um propósito, um sentido. Deste modo, o roteiro deve, além de mostrar o universo diegético e suas ações, deixar claro a vontade do personagem.

2.2.1 A dramaturgia no roteiro de cinema

Para Comparato (2018, p.20), “a dramaturgia é lúdica porque tem como atração os limites da alma do homem, seus afetos, iras, paixões etc., e isso a cada instante marcado por um conflito”, ou seja, o autor revela que nossa alma continua intacta, mas que somos poços de conflitos, e que é isso que dá vida à dramaturgia. Comparato (2018, p.20) diz que a dramaturgia existe pelo fato de que “o que se faz nos palcos e nas telas não se deve fazer na vida”.

Para o gênero dramático no cinema, o passado é o que fornece as motivações, que são as causas da ação presente:

Passado, presente e futuro, começo, meio e fim: o começo da narrativa dramática está nas motivações que vêm do passado, o meio está no jogo presente das ações e o fim, no objetivo futuro que visa. No dramático, a progressão temporal passado -> presente -> futuro é resultado da progressão causal motivação -> ação -> objetivo. (CAMPOS, 2007, p.73)

Para Comparato (2018), a carga emocional é o que dá velocidade à dramaticidade:

Em um espaço e tempo criados artificialmente por um autor, ocasionando em um espectador a capacidade de “viver” sem ter de se sujeitar a passar pela

experiência efetiva de determinada situação e concomitantemente permanecendo no tempo real. (COMPARATO, 2018, p.26)

Para o autor, na narrativa dramática falta conquistar algo, resolver um problema, ou ainda, alcançar um objetivo. E para tanto, no cinema a narrativa é estruturada por um roteiro que determina as ações dos personagens divididas em tempo e espaço.

Como Pallottini (1998) descrevera acima a diferença entre a literatura e o teatro, Comparato (2018, p.29) complementa, “uma obra literária é escrita para o olho do leitor, enquanto que o roteiro é concebido para trabalhar com o olho da câmera e o espaço cênico”. Para o autor, o roteiro é uma arte de criação coletiva, que depende de atores, produtores, diretor e outros profissionais e tem como função entreter, enquanto informa e forma o mundo.

Os produtores compreendem cada vez melhor que sem material escrito não se pode dizer nada. O que fica bem no papel fica bem na tela. Um bom roteiro não é garantia de um bom filme, mas sem um bom roteiro não existe com certeza um bom filme. (COMPARATO, 2018, p.43)

O roteiro e a arte dramática não são atemporais, “eles colocam o espectador em determinada situação/tempo/espaço, criando identidade com uma das personagens. Então esse ser ri, chora, torce e se transforma no outro” (COMPARATO, 2018, p.26). Segundo o autor, o roteiro passa por três julgamentos: o primeiro é o da plateia, o segundo é o da crítica e o terceiro é o tempo, e deve ter três aspectos fundamentais: *Logos*, *Pathos* e *Ethos*. O *Logos* é a palavra, a estrutura geral de um roteiro, que lhe dará forma e estrutura. *Pathos* é o drama, afeta as personagens que, arrastadas pela própria história e drama, reagem aos fatos se convertendo em heróis ou vítimas. O *Ethos*, a ética, o moral, o significado último da história, é aquilo que se quer dizer.

As etapas da construção do roteiro serão sempre as mesmas: ideia, conflito, personagens, estrutura dramática, tempo dramático e unidade dramática. De acordo com o autor, “a estrutura é construída com base em uma resultante composta pelas exigências do drama, somada à identidade das cenas e coroada pelo tempo dramático” (COMPARATO, 2018, p.28).

A parte mais fundamental de um roteiro e a primeira etapa dele é a ideia, ou seja, um fato, um acontecimento que provoca no escritor a necessidade de relatar. A segunda etapa é o conflito, é aqui que se começa a escrever:

Como todo processo criativo, o trabalho inicial fica quase reduzido a um esboço. Assim começamos a imaginar a história, tendo como ponto de partida uma frase, que chamamos de *longline*. Se for de cinco a sete linhas, trata-se

de uma *storyline*. Se tiver uma página, estamos falando de um *outline*. (COMPARATO, 2018, p.45)

A terceira etapa do roteiro, conforme o autor, é a personagem. “São eles que sustentam o peso da ação, são o ponto de atenção mais imediato para os espectadores e para os críticos” (COMPARATO, 2018, p.46). Nesta fase, localizamos a história no tempo (quando?) e no espaço (onde?), ou seja, a história começa aqui, passa por ali e acaba assim.

A quarta etapa é a estrutura dramática, é como contaremos a história para a câmera, é o esqueleto formado pela sequência de cenas, mas ainda sem diálogo. “Cada cena tem uma localização no tempo, no espaço e na ação, que sucede continuamente em algum lugar, num momento preciso. A estrutura será, na prática, a fragmentação do argumento em cenas” (COMPARATO, 2018, p.47).

A quinta etapa é o tempo dramático, que diz respeito a quanto tempo terá cada cena. Aqui é completado a estrutura com o diálogo, dando ao trabalho uma forma de roteiro. “O diálogo é chamado de corpo de comunicação do roteiro” (COMPARATO, 2018, p.48). É nesta etapa que o personagem se desenvolve, “colocaremos as emoções, a personalidade e os problemas de cada personagem naquilo que sucede detalhadamente cada cena” (COMPARATO, 2018, p.48). Este é o primeiro rascunho do roteiro, que posteriormente haverá revisões.

A sexta e última etapa, segundo o autor, é a unidade dramática, ou seja, as cenas. É o roteiro final.

Segundo Campos (2007), o principal foco do narrador na narrativa dramática no cinema, é o jogo das ações entre os personagens que contracenam uns com os outros através dos pronomes de segunda pessoa “tu” e “vós”. Por isso, essas ações dos personagens são importantes para a dramaturgia, pois são elas que determinarão a continuidade da narrativa, assim como aproximações entre as situações vividas pelos personagens e o espectador, sejam eles heróis ou vilões.

2.2.1 O roteiro e o personagem

Para Comparato (2018, p.49), “o maior desafio obstáculo que o roteirista deve superar é: transformar ação dramática em sentimentos e sentimentos em ação”. Mas como? “O personagem é o grande elo entre o autor e o público”, Rey (1997). Para

complementar e explicar a fala de Rey (1997), vamos analisar os estudos de Maciel (2003), sobre o personagem. Para ele, personagem é ação, portanto, história:

Não existe personagem sem história. E posto que, reciprocamente, não existem histórias sem os personagens, é claro que há uma unidade intrínseca, indissolúvel, entre eles; são interdependentes; esses dois são um só. (MACIEL, 2003, p.71)

Mas, afinal, o que é o personagem? Pallottini (1998) revela que o personagem é um ser de ficção, a imagem de um ser. O autor cria este personagem para desempenhar uma função e para tal, este personagem deve fazer coisas coerentes à essas premissas:

O personagem é aquilo que o dramaturgo criou no papel, mais os cenários que o circundam, as roupas que veste, o penteado criado por ele, as luzes que o iluminam, as cores pelas quais se optou, todos signos a serem lidos e decifrados pelo espectador. (PALLOTTINI, 1998, p. 145)

Para Maciel (2003, p.72), o perfil do personagem tem de atender às exigências da história, e ser capaz de levá-la à frente, “a ação é a espinha dorsal do drama - e a composição dos personagens deve se subordinar a ela”.

Assim, sobre a ação do personagem, Pallottini (1998, p.149) dirá que os personagens “devem agir de acordo com a função que lhes foi designada e dentro da ação escolhida [...] resolvendo um assunto de cada vez”. Por isso, para a estruturação do roteiro de cinema, em todas as suas etapas de construção, pensando também em sua dramaturgia e como ela será apresentada em relação às ações e como elas serão levadas adiante, deve se pensar no que o personagem realiza na história, ou seja, o seu objetivo na narrativa. Para tanto Campbell (2004) afirma que em todas as histórias, existe um herói e toda a narrativa irá girar em torno dele. Assim, um modelo de estrutura para contar histórias foi formulado pelo autor e é muito utilizado em roteiros de cinema e seriados atualmente e possui 17 etapas. Posteriormente foi adaptado pelo escritor Christopher Vogler (2006) em sua obra “A Jornada do Escritor”, que apresenta 12 etapas importantes para o sucesso da construção de um personagem em uma história.

De acordo com Campbell (2004, p.66), a primeira etapa é o chamado à aventura. Segundo o autor, “esse primeiro estágio da jornada mitológica, significa que o destino provocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida”. Vogler (2006, p.108) complementa, “é preciso algum evento para ligar o motor, dar a partida na história, uma vez terminado o trabalho de

apresentar o personagem principal”, aqui o personagem é convidado a sair do seu mundo comum.

A segunda etapa é a recusa do chamado. Aqui, segundo Vogler (2006, p.115), o personagem demonstra medo, há conflitos interiores que fazem com que ele recuse ao chamado em um primeiro momento, “estão lhe pedindo que responda "sim" a uma grande incógnita, a uma aventura que vai ser emocionante, mas também perigosa, e que pode ameaçar sua vida”. Para Campbell:

A recusa à convocação converte a aventura em sua contraparte negativa. Aprisionado pelo tédio, pelo trabalho duro ou pela “cultura”, o sujeito perde o poder da ação afirmativa dotada de significado e se transforma numa vítima a ser salva. Seu mundo florescente torna-se um deserto cheio de pedras e sua vida dá uma impressão de falta de sentido... (CAMPBELL, 2004, p. 66)

Ainda, segundo o autor, a terceira etapa é chamada de “O auxílio sobrenatural”. Aqueles que não recusam o chamado à aventura, tem seu primeiro encontro da jornada com uma figura protetora, e este fornecerá “amuletos que o protejam o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se” (2004, p.74).

No quarto estágio, o herói estará pronto para sua aventura, é a Passagem pelo Primeiro Limiar. “Ouviu o Chamado, manifestou suas dúvidas e apreensões, superou-as e já fez todos os preparativos” (VOGLER, 2006, pg.132), para o autor, essa ação é desencadeada por alguma força externa, maior que o Mentor, e que muda o curso da história. Já para Campbell (2004, p.82), “...a crença popular lhe dá todas as razões para temer tanto o primeiro passo na direção do inesperado”.

O quinto passo para Campbell é chamado de O ventre da Baleia:

A ideia de que a passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia. O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando impressão de que morreu. (CAMPBELL, 2004, p.91)

A etapa seis, é chamada de “O Caminho de Provas” por Campbell (2004, p.102). Onde “tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas”.

O sétimo passo é o “Encontro com a Deusa”. Visto como a última aventura, “quando todas as barreiras e ogros foram vencidos, costuma ser representada como

um casamento místico da alma do herói triunfante com a Rainha-Deusa do Mundo” (CAMPBELL, 2004, p. 111)

O oitavo passo é chamado de “ A mulher como tentação”, pois segundo Campbell (2004, p.121) “ a mulher é vida e o herói, seu conhecedor e mestre”

Todo o sentido do mito onipresente da passagem do herói reside no fato de servir essa passagem como padrão geral para homens e mulheres, onde quer que se encontrem ao longo da escala [...]. Quem são e onde se encontram os ogros? São reflexos dos enigmas não resolvidos de sua própria humanidade” (CAMPBELL, 2004, p. 121).

O nono estágio é chamado de “ A sintonia com o pai”.

A sintonia consiste, essencialmente, em levar a efeito o abandono do problemático monstro autogerado - o dragão que se considera Deus (o superego) e o dragão que se considera o Pecado (o id reprimido). Mas essa ação requer o abandono do apego do próprio ego, e aí reside a dificuldade. (CAMPBELL, 2004, p. 128)

O décimo passo é o “Apoteose”, aqui é o período de descanso e paz antes do retorno. O herói compreende o todo, o amor, a compaixão e a realização.

“A bênção última” é o décimo primeiro passo da Jornada do Herói, é a realização daquilo que o herói foi buscar.

O décimo segundo passo é “A recusa do retorno”, segundo Campbell (2004, p.195) terminada a busca do herói é hora de voltar para casa com o seu “troféu transmutador da vida”, embora muitas vezes isso seja objeto de recusa.

“A fuga mágica” é o décimo terceiro passo da Jornada do Herói:

Se o herói obtiver, em seu triunfo, a bênção da deusa ou do deus e for explicitamente encarregado de retornar ao mundo com algum elixir destinado à restauração da sociedade, o estágio final de sua aventura será apoiado por todos os poderes do seu patrono natural. Por outro lado, se o troféu tiver sido obtido com a oposição de seu guardião, ou se o desejo do herói no sentido de retornar para o mundo não tiver agradado aos deuses ou demônios, o último estágio do ciclo mitológico será uma viva, e com frequência cômica, perseguição. ” (CAMPBELL, 2004, p. 198).

O décimo quarto passo é o resgate com auxílio externo, o herói pode ser resgatado de sua aventura sobrenatural por meio da assistência externa, ou seja, “ o mundo tem de ir ao seu encontro e recuperá-lo” (CAMPBELL, 2004, p.206).

“A passagem pelo limiar do retorno” é o décimo quinto passo da Jornada do Herói e aqui “seu retorno é descrito como uma volta do além” (CAMPBELL, 2004,

p.213). Para o autor, os dois mundos, divino e humano, são distintos entre si, e ali ele completa sua jornada.

O penúltimo passo é chamado de “Senhor dos Dois Mundos”, segundo Campbell:

A liberdade de ir e vir pela linha que divide os mundos, de passar da perspectiva da aparição no tempo para a perspectiva do profundo causal e vice-versa - que não contamina os princípios de uma com os da outra e, no entanto, permite à mente o conhecimento de uma delas em virtude do conhecimento da outra - é o talento do mestre. (CAMPBELL, 2004, p.225)

O último passo da Jornada do Herói é a “Liberdade para Viver”, aqui de acordo com o autor, o campo de batalha simboliza o campo da vida, no qual toda criatura vive da morte da outra:

Uma percepção da inevitável culpa que o viver envolve pode deixar o coração tão amargurado que, tal como Hamlet ou Arjuna, podemos nos recusar a prosseguir [...]. Por outro lado, tal como a maioria, podemos inventar uma falsa autoimagem, em última análise injustificável, que nos eleve a um fenômeno excepcional no mundo e à condição de ser isento de culpa - ao contrário de outros seres - que se acha justificado, em seu inevitável pecar, pelo fato de representar o bem. (CAMPBELL, 2004, p.232)

Assim, podemos observar que toda narrativa é estruturada por um roteiro, e este determina ações. Porém, não é simplesmente ação, o personagem deve possuir um motivo, e este é determinado pelo passado. O personagem no roteiro é o principal elo entre a obra e o espectador. A Jornada do Herói de Campbell é muito usada nos roteiros de hoje pois determina uma ação que irá se desenrolar durante a história, trazendo as motivações do personagem e fazendo com que nos afeiçoamos a ele. Muitas narrativas apresentam ainda o anti-herói como personagem principal, suas motivações estão no passado assim como a do herói, mas ele possui algumas características mais humanas.

2.2.2 O anti-herói

De acordo com Vogler (2006, p.52), a palavra herói vem do grego, de uma raiz que significa “proteger e servir”, ou seja, “é alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros”. Para Comparato (2006, p.53), “cada pessoa que ouve uma história ou assiste a uma peça ou filme, é convidada, nos

estágios iniciais da história, a se fundir com ele e ver o mundo por meio dos olhos dele”. O herói deve ter qualidades, emoções e motivações universais.

Apesar do nome, anti-herói não é o oposto de herói. De acordo com Vogler (2006, p.58), anti-herói é um tipo especial de herói, “alguém que pode ser um marginal ou um vilão, do ponto de vista da sociedade, mas com quem a plateia se solidariza, basicamente”.

O autor classifica os anti-heróis em dois tipos, o ferido e o trágico. Vogler (2006, p.58) aponta que o anti-herói ferido pode ser “um solitário que rejeitou a sociedade ou foi rejeitado por ela [...] podem ter, o tempo todo, a solidariedade total da plateia, mas aos olhos da sociedade são fora-da-lei”. O autor explica que nós amamos esses personagens, uma vez que eles fazem aquilo que gostaríamos de fazer, se rebelam e torcem o nariz à sociedade.

Já o segundo tipo de anti-herói, o trágico, é aquele herói com defeito “que nunca conseguem ultrapassar seus demônios íntimos, e são derrotados e destruídos por eles” (VOGLER, 2006, pg.58).

O anti-herói não é vilão, para o autor os vilões e inimigos, geralmente dedicam-se à morte, à destruição ou à derrota do herói. Segundo Baranita (2015) o vilão “geralmente tem um objectivo condicionado por um determinado passado, mas ao contrário do herói, o vilão usa qualquer tipo de recurso para atingir”, seus propósitos são pessoais e egoístas. Para Vogler (2006), o vilão pode ser chamado de sombra:

As Sombras podem ser todas as coisas de que não gostamos em nós mesmos, todos os segredos obscuros que não queremos admitir, nem para nós mesmos. As características a que renunciamos, ou que tentamos arrancar, ainda sobrevivem e agem no mundo das Sombras do inconsciente. A Sombra também pode abrigar qualidades positivas que estão ocultas ou que rejeitamos por um motivo qualquer face negativa da Sombra, nas histórias, projeta-se em personagens chamados de vilões, antagonistas ou inimigos. (VOGLER, 2006, p.83)

De acordo com o autor, o anti-herói é atrativo do público, pois ao contrário do herói que é perfeito, ele é mais realista, mais humano. A construção de personagens

atrativos aos espectadores para o cinema é importante, mas ele é ainda mais fundamental em narrativas seriadas, onde o tempo com o público é maior.

2.3 O SERIADO

Arlindo Machado (2014, p.86), revela que o seriado nasce no cinema por volta de 1913, como decorrência da mudança que estava acontecendo no mercado de filmes, “não foi a televisão que criou a forma seriada de narrativa”. O autor destaca que as salas de cinema eram ainda os antigos nickelodeons, onde passavam filmes curtos, uma vez que as poltronas eram desconfortáveis e sem encosto e muitas pessoas ficavam de pé. Para o autor, a criação do filme em série permitiu atender dois tipos de público: o de duração mais longa que podiam ser exibidos para a classe média nos grandes salões e aquele exibido em partes nos nickelodeons, para o público mais pobre. Ao surgir as longas-metragens, estas só podiam ser exibidas em salões de cinema, mais confortáveis e caros.

A série surge e acaba definindo o momento de transformação do panorama televisivo nos anos 1980, declara Marcel Vieira Barreto Silva (2014). Para o autor, há uma mudança de paradigma e começam a se criar peças onde o que importa não é obras que devam interessar ao maior número de espectadores, mas sim obras específicas, endereçadas a determinado público, com características e interesses de consumo próprios.

A ficção na TV surgiu da junção de elementos do teatro e do cinema, além, é claro, de outros elementos, como os recursos de rádio e a narrativa pura, explica Pallottini (1998). Ao falarmos de ficção televisiva, a autora revela que não podemos falar apenas de novela, e sim classificar estes programas televisivos através de suas características. A partir disso, aponta a divisão da TV em unitário e não-unitário.

O unitário, como a autora descreve, é uma ficção televisiva, levada ao ar uma só vez, tem duração de aproximadamente uma hora e se basta em si mesmo, contando uma história com início, meio e fim, e que nela se encerra. O não-unitário

tem duração maior de tempo e a unidade se completa na visão da totalidade dos capítulos. A autora ainda divide os não-unitários em: minissérie, seriado e telenovela.

De acordo com a autora, a minissérie é uma espécie de telenovela curta, só que diferente da telenovela, além de possuir de cinco a vinte capítulos, a obra é fechada e totalmente escrita antes das gravações, ou seja, não é feita alterações no decorrer do processo: “[...] a minissérie nada mais é do que uma novela pequena. No entanto, em sua técnica de escrita, ela se assemelha mais a um filme longo de cinema [...]” (PALLOTTINI, 1998, p.29).

A telenovela, por outro lado, é uma obra aberta e possui cerca de 160 capítulos. Pallottini (1998, p.35) explica que a telenovela cria conflitos provisórios, que vão sendo solucionados no decurso da ação, e definitivos, que serão resolvidos só no final. Além disso, a partir do julgamento do público, uma telenovela pode remodelar-se, por isso: “Sua gravação pode começar com vinte, trinta ou cinquenta capítulos já escritos e prontos para a produção, mas na quase totalidade dos casos [...], a redação da telenovela prossegue, estando ela no ar”, destaca a autora.

No seriado, a autora destaca que seu episódio tem começo, meio e fim, como o unitário, porém é inserido em um conjunto maior, que lhe dará sentido total. Para a ela, o seriado funciona por acumulação: “[...] ao longo de sua feitura, os autores vão criando os casos, as histórias, os enredos que poderiam ter envolvido aquele grupo humano e que tenham a ver com a filosofia geral que conduz a série” (PALLOTTINI, 1998, p.46).

Em virtude desta aproximação com o público, na TV o ator conquista o público através do carisma, conforme Pietro (2018) ressalta:

Se o ator tiver carisma, ele pode ‘roubar a trama’ de uma novela, permitindo ao seu personagem mais espaço para crescer. Esse elemento de conexão com o espectador é mais forte na TV do que no cinema e no teatro, por isso muitas vezes os vilões são mais amados do que os mocinhos. (PIETRO, 2018).⁵

Por isso, o seriado não tem sinopse e depende de uma apresentação bem-feita, espécie de trailer, que chame a atenção do espectador, um chamariz. Aqui, a autora destaca a importância do primeiro episódio da série, pois é ele que chama o espectador e o induz a ver a série. Nele se deve apresentar com clareza os personagens, dizer o que são e como são, mostrar as relações com os demais,

⁵ Disponível em: <<https://www.aicinema.com.br/o-que-e-dramaturgia/>> Acesso em: nov.2019.

mostrar o universo em que vai se desenrolar a história. Portanto, o restante dos episódios devem ter algo a ver com o que foi apresentado no episódio piloto.

Os episódios do seriado, segundo a autora, devem contar sua história e inserir-se no seu conjunto total. Por este motivo, Pallottini (1998) chama o seriado de ficção televisiva contada em episódios.

O seriado possui a “estética da repetição”, que pode ser classificada em três grandes categorias segundo Machado (2014): aquelas fundadas nas variações em torno do eixo temático, as baseadas na metamorfose dos elementos narrativos, e aquelas estruturadas na forma de entrelaçamento de situações diversas.

Muitos são os fatores que influenciaram a ascensão dos seriados, Colonna (2010) aponta que o texto dos seriados são extremamente importantes, uma vez que são capazes de atrair a atenção do espectador em meio ao ambiente multitarefas onde está inserido. Outro ponto essencial, foram as formas de consumir essas séries. Como afirma SILVA (2014, p.247), com a internet não só temos acesso a muito mais títulos, como também àqueles antigos “séries clássicas que agora podem ser revistas à luz dos interesses atuais”.

O engajamento do público também é um ponto forte a ser estudado, uma vez que ele influencia totalmente na narrativa:

Com a facilidade de acesso propiciado pelo digital, que, além disso, permite assistir aos episódios para além do fluxo televisivo, os fãs passam a demonstrar um conhecimento amplo sobre os modos de encenação, os diálogos, a caracterização dos personagens, o desenvolvimento das tramas e a montagem das cenas. (SILVA, 2014, p.248)

Como já falamos anteriormente, uma obra aberta, como o seriado, é construída através da opinião do público. Com a internet, o engajamento se torna ainda maior. Como aponta Silva (2014), as séries possuem suas próprias e específicas dinâmicas de produção, circulação e consumo.

O autor propõe três condições centrais que juntas promovem o seriado dentro e fora dos modelos de televisão tradicionais. São eles: forma, contexto e consumo. A forma, diz respeito aos novos modelos narrativos, ou seja, aqueles que estão fora do padrão Hollywood, que recicla um padrão básico para contar histórias. O contexto, está diretamente relacionado ao tecnológico, para o autor, a internet impulsionou a circulação das séries. Quanto ao consumo, ele pode se dar através de comunidades

de fãs ou na criação de espaços críticos e noticiosos, estes focados principalmente em séries de TV.

Como já vimos anteriormente em Silva (2014), a internet impulsionou a circulação de séries, e foi a partir dela que os consumidores se tornaram parte importante do processo de produção seriada. Para os autores Antonio Francisco Magnoni e Giovani Vieira Miranda (2013, p.106), através da cultura participativa “os consumidores passaram a adquirir caráter crítico, ativo, criativo, produtivo e socializado”. Para os autores, os fãs através da internet, desafiam e questionam concepções de propriedade intelectual e industrial.

A partir desta participação, muitos personagens sofrem modificações. Segundo Pallottini (1998, p.156), no seriado, o protagonista, é proposto no primeiro episódio, “sabe-se quem ele é, ou quem são, se se tratar de um grupo; a partir daí esse protagonista (ou grupo) vai tratar de conseguir o fim que propôs”. Nós conheceremos ainda mais estes personagens nos episódios seguintes ao piloto, mas como a autora disse “o personagem não é um ser imutável”.

Ao longo da história, para a autora, o personagem irá sofrer modificações, mas estas modificações não podem ser arbitrárias. A autora chega à conclusão aristotélica de que há uma coerência constante, algo que não muda e que poderia se chamar de “alma”. Portanto, “o personagem não pode passar de vilão a herói, de mau a bom, de desonesto à honesto, por mera necessidade casual do veículo”.

O bom personagem ainda vai sofrer com conflitos internos. Para a autora, duas forças, interiorizadas, se enfrentam em um mesmo personagem, como por exemplo impulsos contraditórios, amar ou renunciar, destruir ou construir. Toda a narrativa seriada irá girar em torno deste personagem e de suas ações, que como Campbell (2004) desenvolveu, na maioria dos roteiros, irá seguir uma estrutura previamente existente. A diferença entre a narrativa fílmica e a seriada é a primeira é fechada e a segunda é aberta, ou seja, pode sofrer modificações como tratado acima.

As séries, em sua maioria, fazem grande sucesso através desta cultura participativa. Mais adiante analisaremos a série espanhola La Casa de Papel, objeto

deste estudo, e como ela se tornou um fenômeno, em parte graças à esta cultura, mas principalmente pela construção de seus personagens.

3 LA CASA DE PAPEL

A série espanhola adicionada ao catálogo da Netflix sem expectativa se tornou um fenômeno mundial. A construção de sua narrativa, símbolos e personagens, fazem parte deste sucesso.

3.1 A SÉRIE

La Casa de Papel foi escrita pelo fundador da produtora espanhola Vancouver Media, roteirista e escritor, Álex Pina, realizador de trabalhos como *Vis a Vis*, *El Barco* e *Los Hombres de Paco*. A série protagonizada pelos atores Úrsula Corberó, Álvaro Morte, Itziar Ituño, Paco Tous, Pedro Alonso, Alba Flores e Miguel Herrán estreou em Maio de 2017 no canal espanhol Antena 3, onde acabou não conseguindo manter a audiência. Em Dezembro de 2017, a série foi acrescentada ao catálogo internacional da Netflix, plataforma de streaming, sendo dividida em duas partes. Para o roteirista e coprodutor executivo Javier Gómez Santander, no documentário *La Casa de Papel: El Fenómeno*, “foi pra Netflix, mas sem expectativa”. De acordo com Pina “foi lançada sem divulgação” e de repente, a série explode em todo o mundo, “vimos que a conexão das pessoas com a série ia além do entretenimento”. Segundo o Portal G1, a série ainda ajudou o serviço de streaming a se tornar um fenômeno mundial.⁶

Após ser acrescentada ao catálogo da Netflix, a série ganhou mais duas temporadas, totalizando quatro. Ainda não há confirmação da estreia da próxima temporada. Na plataforma de streaming, a primeira temporada foi ao ar em dezembro de 2017 e conta com treze episódios. A segunda, em abril de 2018, com nove episódios. A terceira temporada estreou em julho de 2019 com oito episódios e a quarta em abril de 2020, também com oito episódios.

⁶ Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2019/06/02/as-razoes-que-levaram-a-serie-la-casa-de-papel-a-virar-um-fenomeno-global.ghtml>> Acesso em: nov. 2019.

3.1.1 O sucesso da série

“Hoje, La Casa de Papel é a produção da Netflix, contando com filmes, inclusive em inglês, mais vista na história da França, Itália, Argentina, Chile, Brasil e Portugal. Também é sucesso no Norte da África, no Oriente Médio e na Turquia. E, em geral, é uma das mais vistas em todos os países do mundo” revela Santander (2020). Para o criador da série, ela se conectou com um estado de ânimo presente em muitos países pela crise econômica e decepção com os governos.

Podemos ver o sucesso da série em números. A terceira temporada, lançada em Julho de 2019, foi vista por mais de 34 milhões de contas na plataforma, sendo que 70% destes, terminaram de assistir tudo na primeira semana de estreia.

Sucesso em diversos países, La Casa de Papel ganhou diversos prêmios. Em 2017 a série venceu Melhor Roteiro pelo Prêmio IRIS, Melhor Direção pelo Premios MiM Series e pelo FestVal, venceu nas categorias Melhor Direção de Ficção e Melhor Ficção (pela crítica). Em 2018, a série ganhou o Emmy Internacional de Melhor Série Dramática e Melhor Série pelo prêmio Fénix. A série ainda teve diversos atores indicados à prêmios sendo que Pedro Alonso (Berlim) ganhou Melhor Ator Secundário de Televisão pelo Unión de Actores e Úrsula Corberó (Tóquio) venceu Melhor Atriz pelo prêmio IRIS.

Mas afinal, por que gostamos tanto de La Casa de Papel? Podemos dividir o sucesso da série em duas partes: iconografia e personagem.

3.1.2 Iconografia

Uma das características mais marcantes da série é sua iconografia própria. A série possui identidade e pode ser facilmente reconhecida através de seus símbolos. Estes símbolos estão dotados de significados e representam a luta contra o sistema. A semiótica é o estudo da construção de significados e deriva da palavra *semeion*, que quer dizer “signo”.

O interesse da semiótica é compreender quais processos existentes nas linguagens as capacitam para significar, serem interpretadas e produzir sentido para os seres humanos. Para a semiótica, devem existir princípios comuns a todas as linguagens que possibilitam a cada uma à sua maneira desempenhar a função de significar, de permitir os intercâmbios de sentido entre os seres humanos. (SANTAELLA, 2019, p.29)

La Casa de Papel possui três símbolos: hino, escudo e cor. De acordo com Santaella (2019), “ao remeter a algo, o signo produz também algo, uma impressão na mente de um possível intérprete (aquele que recebe o signo)”. Segundo Migue Amoedo (2020), diretor de fotografia e coprodutor executivo, “o vermelho é associado ao nervosismo, à paixão. Te coloca em estado de alerta, quando combinado com a ideia de ter 100 pessoas presas num lugar. Uma panela de pressão” (símbolo cor). Já sobre a escolha da música (símbolo hino), Bella Ciao⁷, que também animava a resistência antifascista italiana na Segunda Guerra Mundial, Amoedo ressalta “quando começa a tocar o público já se envolve”, Pina (2020) ainda enfatiza “era perfeita, porque a série falava de resistência” (símbolo hino). Para complementar, os personagens ainda fazem uso de máscaras de Salvador Dalí (símbolo escudo), que apesar de ter feito sucesso na França, nasceu na Espanha, e seu trabalho é considerado rebelde, assim como os assaltantes da série. Estes três signos juntos criam identidade para a série e de acordo com Jesús Colmenar (2020) “toda essa iconografia foi um dos motivos, talvez o mais importante, do sucesso internacional”.

Para Colmenar (2020), “as pessoas precisam de símbolos”. De acordo com Amoedo, “esses três elementos criaram um novo universo de simbologia que as pessoas estão usando na cultura popular”, como por exemplo em protestos por direitos sociais, democracia, feminismo e meio ambiente. Observe as figuras 1, 2 e 3:

Figura 1 – Protesto por direitos sociais no Líbano



Fonte: La Casa de Papel: El Fenômeno

⁷ Bella Ciao foi hino da resistência italiana contra o fascismo de Benito Mussolini e das tropas nazistas durante a Segunda Guerra Mundial. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-43934601>> Acesso em: jul. 2020

Figura 2 - Protesto pela renúncia do governador Rosseló em Cuba



Fonte: La Casa de Papel: El Fenomeno

Figura 3 - Símbolos da série no Carnaval



Fonte: Instagram Netflix Brasil

Como observamos, a iconografia é muito forte em La Casa de Papel, mas não é o único fator determinante para o sucesso da mesma. Os personagens são tão carismáticos, que mesmo sendo ladrões, ganham a simpatia do público. Analisaremos os personagens e por que são tão importantes para a construção narrativa, mas antes precisamos inseri-los na história.

3.2 HISTÓRIA

Um grupo de assaltantes planeja o maior roubo da história. Tudo começa com o roubo à Casa da Moeda Espanhola, dentro dela os assaltantes mantêm reféns trabalhando para produzir 284 milhões de euros, do lado de fora, o Professor lidera o assalto mantendo joguinhos com Raquel Murillo, inspetora da polícia, a fim de ganhar tempo. Abordaremos a seguir um resumo da história de cada temporada da série, embora no próximo capítulo será feita análise apenas das duas primeiras temporadas.

3.2.1 Primeira Temporada

La Casa de Papel conta a história de um roubo, um pouco incomum, e este já acontece logo no primeiro episódio. A diferença deste roubo é que os assaltantes entram na Casa da Moeda Espanhola e começam a fabricar o próprio dinheiro, especificamente 984 milhões de euros. A série começa com a formação do grupo de assaltantes, que como dito anteriormente são oito, com nomes de cidades, cada qual com sua especialidade: Tóquio, Berlim, Denver, Moscou, Oslo, Helsinque, Nairobi e Rio, liderados pelo Professor, que fica do lado de fora da Casa da Moeda, fazendo contato com a polícia.

Durante 5 meses, o Professor detalha a todos seu plano, só que os espectadores vão conhecendo o plano a medida que o assalto acontece, pois há flashbacks⁸. Vestidos com macacões vermelhos e usando máscaras de salvador Dalí, o grupo entra na Casa da Moeda e faz 67 pessoas de refém, entre eles a filha do Governador Britânico, Alison Parker, que é a segurança deles lá dentro, uma vez que a polícia precisa garantir a segurança da menina a todo custo!

Vestidos com a mesma roupa e máscara dos ladrões, outros reféns são mantidos dentro da Casa da Moeda. Assim, sempre que os ladrões precisam se comunicar com a polícia do lado de fora, ela nunca sabe quem é ladrão e quem é inocente. Os ladrões colocam alguns reféns para trabalhar, sendo ajudando na

⁸ Flashback é a técnica utilizada para expandir a compreensão da história, personagens e situação pelo público. Essa técnica é usada para explicar o comportamento de certos personagens ou o motivo de algo ter acontecido dentro do filme. Disponível em: <<https://www.escoladeroteiro.com.br/estrutura-de-storytelling/como-escrever-flashbacks/>> Acesso em: jul. 2020

impressão do dinheiro ou cavando túnel (para despistar a polícia do verdadeiro plano de fuga).

Além de Alisson, mais dois reféns são importantes na narrativa da série, são eles Arturo Román, diretor da Casa da Moeda, e Mônica Gaztambide, secretária e amante de Arturo, que está grávida dele, só que ele não quer o filho.

Do lado de fora, o Professor faz joguinhos com Raquel Murillo, inspetora da polícia. Ele também se apresenta a ela em um bar como Sergio Marquina, a fim de estar mais perto dos movimentos da polícia, e sem saber que ele é o Professor, Raquel acaba se apaixonando por Sérgio. Quem não gosta nada dessa relação é Angel, o braço direito de Raquel, que não confia em Sérgio.

Não ter relações pessoais entre eles era a regra principal, pois relacionamentos sempre acabam por ofuscar a lógica. Por isso, do lado de dentro, as coisas não saem tão bem quanto o esperado. Os assaltantes começam a criar relações entre eles e com reféns. A polícia consegue acesso à uma das câmeras dos celulares e descobre a identidade de Rio. Arturo Román faz de tudo para irritar os assaltantes (e os espectadores).

No final da primeira temporada, ainda com o assalto acontecendo, a polícia descobre a casa em que os assaltantes estiveram estudando o plano. E ao que tudo indicava, finalmente eles tinham pego os ladrões.

3.2.2 Segunda Temporada

A segunda temporada fecha com chave de ouro o assalto à Casa da Moeda Espanhola. No final da primeira temporada parecia que tudo estava prestes a ser descoberto, no entanto todas as provas e evidências da casa haviam sido plantadas pelo próprio Professor, que como sempre, pensou em tudo.

Enquanto o Professor está com a polícia, na Casa da Moeda as coisas vão de mal a pior. Tanto que a Tóquio é colocada para fora por Berlim. Presa, agora o Professor precisa cuidar da liberdade dela também. Quanto mais o tempo passa, mais tensão é criada a partir das ações dos personagens. Após as ações de Berlim, Nairóbi assume o comando.

Angel descobre que o Professor é na verdade Sérgio Marquina, e está determinado a contar a Raquel, mas acaba sofrendo um acidente. A polícia para atrair

os assaltantes até o hospital – no caso, o Professor - mente que Angel está bem, quando na verdade ele está em coma. Para ter certeza, o Professor planeja uma visita ao hospital vestido de palhaço, e mais uma vez percebe que estava certo.

Raquel descobre que o Sérgio é o Professor pelo fio de cabelo do palhaço em seu paletó. Com ele rendido por Raquel, o plano da volta de Tóquio é comprometido e a garota improvisa sua volta de uma forma incrível. Moscou é baleado e morre.

Toda a equipe fica abalada, com mais esta morte, uma vez que Oslo também havia morrido. Enquanto isso, o Professor consegue render Raquel, explica seus motivos, deixa o local e dá continuidade ao plano de fuga. A inspetora deixa ele ir, e como sabe que vai perder a confiança da polícia e ser chamada de cúmplice, pede afastamento do cargo e vai atrás dele sozinha.

A polícia consegue adentrar a Casa da Moeda, mas eles já haviam conseguido fugir com o dinheiro pelo túnel do cofre. Berlim fica para trás para garantir que toda a fortuna seja transportada e é atingido pelos policiais. Berlim morre.

Tóquio, Rio, Nairóbi, Helsinki, Denver e Mônica saem do túnel e fogem tranquilamente. Juntos com o Professor, eles dividem-se em duplas e cada um vai pra um lugar do mundo. E Raquel? Apaixonada, ela acaba indo ao encontro de Sérgio.

3.2.3 Terceira Temporada

O Roubo foi um sucesso. Mas os espectadores querem mais e pedem por isso, então a Netflix anuncia a terceira temporada da série. Nesta temporada, todos estão felizes e ricos, espalhados pelo mundo. Tudo começa com Rio e Tóquio que vivem apaixonados em uma ilha, o problema é que Tóquio começa a enjoar dessa vida e quer sair da ilha, deixando Rio para trás que acaba sendo pego polícia.

Com Rio sendo torturado, e sentindo muita culpa por tê-lo abandonado, Tóquio busca ajuda do Professor. Todos se reúnem novamente e prometem resgatar Rio, dando início a um antigo plano de Berlim e do novo integrante Palermo.

É hora de invadir o Banco da Espanha de Madrid e roubar todo o seu ouro. Desta vez, junta-se à equipe também Lisboa, a inspetora Raquel Murillo. Professor e Lisboa comandam tudo do lado de fora do Banco, em um automóvel que muda de lugar para que a polícia não consiga encontra-los. Do lado da polícia, Alicia Sierra que já está torturando Rio por informações, assume o comando da negociação.

Rio é devolvido ao grupo com um microfone, mas como todos já sabiam da possível existência dele, o usa a seu favor. Rio termina com Tóquio, que fica muito abalada. E para dificultar ainda mais a vida dos assaltantes, Arturo Román, que agora é coach, entra na Banco e faz de tudo para dessa vez ser o herói da história.

Joguinhas entre a polícia e os assaltantes continuam. A polícia usa o filho de Nairóbi como isca e a personagem é atingida com um tiro, em paralelo, o Professor e Lisboa fogem e acabam se separando. Lisboa é pega pela polícia que, ao saber da escuta, finge executá-la.

Com todos abalados, a polícia está prestes a entrar dentro do Banco da Espanha. Então o Professor, que ao ouvir o tiro, pensa que sua amada está morta, toma uma decisão e diz ao telefone para o grupo: “Isso não é um roubo, ou um desafio ao sistema. Isso é uma guerra, aja de acordo”.

Com grandes tanques, a polícia tenta invadir o Banco e como represália e tristes por Nairóbi e Lisboa, o grupo usa armamento pesado e muitos policiais morrem queimados vivos. E assim termina a terceira temporada, Nairóbi entre a vida e a morte, Lisboa sobre a custódia da polícia e uma guerra entre a polícia e o grupo.

3.2.4 Quarta Temporada

A quarta temporada que estreou em Abril de 2020, dá continuidade ao assalto do Banco da Espanha. Com o Professor mais calmo, o plano volta a funcionar. Nairóbi é operada e fica em recuperação.

Com toda a confusão do final da terceira temporada, Tóquio assume o controle e Palermo é mantido amarrado junto aos outros reféns. Com o orgulho ferido, o psicopata acaba ajudando o chefe da segurança a escapar. Com isso, todo o grupo se desestabiliza novamente e começam uma guerra interna contra Gandía, que por ser chefe da segurança conhece todas as passagens secretas. Gandía é o grande vilão desta temporada e para dificultar a vida dos assaltantes, desliga todas as câmeras e o professor fica sem ter como ajudar o grupo.

Enquanto isso Lisboa é julgada. O Professor consegue resgatá-la e a coloca dentro do Banco da Espanha. Gandía faz Tóquio de refém e mata Nairóbi. E, para deixar os fãs ainda mais chocados, no final da quarta temporada, Alicia Sierra encontra o novo esconderijo do Professor.

3.3 OS PRIMEIROS PERSONAGENS DE LA CASA DE PAPEL

La Casa de Papel possui quatro temporadas completas disponíveis. Para nosso estudo, analisaremos os personagens das duas primeiras temporadas, ou seja, os envolvidos no roubo à Casa da Moeda Espanhola.

A primeira personagem com quem temos contato na série é Tóquio, interpretada pela atriz Úrsula Corberó. Presente nas quatro temporadas da série, seu nome verdadeiro é Silene Oliveira, o Professor a encontra fugindo de um assalto frustrado e lhe oferece proteção. Tóquio é a primeira a ser recrutada para fazer parte do grupo. Gasolina para o roteiro, essa personagem é impulsiva demais e isso faz com que tudo na série possa acontecer.

Figura 4 - Tóquio



Fonte: La Casa de Papel – Reprodução: Netflix

O verdadeiro nome do Professor - que é o cérebro de todo o assalto - é Sergio Marquina, interpretado pelo ator Álvaro Morte. O personagem presente nas quatro temporadas da série é um homem muito inteligente, que a julgar pela aparência, usando óculos e barba, não parece nem de longe ser o chefe de um plano criminoso. Segundo Morte (2020): “ Como alguém tão normal pode ter bolado algo tão grandioso? ”. É tão incomum, que surpreende. E toda essa genialidade vem desde sua infância, quando seu pai lhe contava histórias de assaltos e depois acabou sendo

morto pela polícia. Seu pai era ladrão e junto com seu irmão Andrés de Fanollosa (Berlim na série), quer vingar a morte de seu pai e realizar o grande sonho dele.

Figura 5 - Professor



Fonte: La Casa de Papel – Reprodução: Netflix

Berlim, é meio-irmão do Professor. Interpretado pelo ator Pedro Alonso, seu personagem é hostil, misterioso, manipulador e aproveitador. Ele é o comandante da operação dentro da Casa da Moeda e sente que é superior aos demais. Ele possui uma doença terminal e nada a perder, por isso é frio e rude. Embora seu personagem morra no final da segunda temporada, ele volta para a série na terceira e quarta temporada como lembranças de como foi feito o planejamento dos assaltos e também mostrando um pouco mais da vida dele e suas motivações.

Figura 6 - Berlim



Fonte: La Casa de Papel – Reprodução: Netflix

Rio é Aníbal Cortes, interpretado por Miguel Herrán. Presente em todas as temporadas, seu personagem é um hacker. Muito sensível e imaturo, ele não sabe administrar sua relação com Tóquio. É o mais frágil de todos, por isso a polícia sempre tenta atacar o grupo através dele.

Figura 7 - Rio



Fonte: La Casa de Papel – Reprodução: Netflix

Moscou é Augustín Ramos, interpretado pelo ator Paco Tous. Chegou ao mundo do crime roubando joalherias, uma vez que ao trabalhar como serralheiro, acabou se tornando especialista em metais. Antes disso cavava túneis. Ele foi chamado pelo Professor justamente por ter essa experiência com túneis e para abrir o cofre, ao entrar para o grupo, pediu para que seu filho também participasse. Seu personagem participa das duas primeiras temporadas.

Figura 8 - Moscou



Fonte: La Casa de Papel – Reprodução: Netflix

Denver é Ricardo Ramos, interpretado pelo ator Jaime Lorente. O filho de Moscou vendia drogas. Na série ele é engraçado e se diverte facilmente com os reféns. Sua risada é a característica mais marcante do personagem, que participa de todas as temporadas. Tem um caso amoroso com a refém Mônica e se apaixona.

Figura 9 - Denver



Fonte: La Casa de Papel – Reprodução: Netflix

Nairóbi é Ágata Jiménez, interpretada pela atriz Alba Flores. Essa personagem é o equilíbrio do grupo, além de ser uma boa líder, é fiel, racional, engraçada e carismática. Foi abandonada grávida e perdeu a guarda de seu filho por entrar para o crime. Com grandes habilidades para falsificações, é escolhida pelo professor para cuidar da produção do dinheiro. Muito amiga de Tóquio, sua personagem ainda tem um bom relacionamento com Helsinki. Nairóbi participa das quatro temporadas, sendo que na última disponível pela plataforma, morre.

Figura 10 - Nairóbi



Fonte: La Casa de Papel – Reprodução: Netflix

Helsinki é um sérvio, especialista em batalha e primo de Oslo. Interpretado pelo ator Darko Peric, o verdadeiro nome de seu personagem é Yashin Dasáyev e ele está presente nas quatro temporadas da plataforma. Apesar de ser contratado pelo professor por sua força bruta, Helsinki é muito sensível e se torna um dos melhores amigos de Nairóbi, que apesar de saber que o amigo é gay, acaba sentindo algo por ele.

Figura 11 - Helsinki



Fonte: La Casa de Papel – Reprodução: Netflix

Oslo é primo de Helsinki, seu nome verdadeiro é Radko Dragic. Interpretado pelo ator Roberto García, seu personagem é muito quieto e participa apenas da primeira temporada, pois ao levar uma paulada na cabeça, fica em um estado vegetativo. Se fosse entregue a polícia para atendimento médico, voltaria para a prisão, por isso seu primo o asfixia com um travesseiro, pensando que essa fosse sua escolha também.

Figura 12 - Oslo



Fonte: La Casa de Papel – Reprodução: Netflix

Arturo Román é o diretor da Casa da Moeda e está presente em todas as temporadas, não por escolha do público. Interpretado pelo ator Enrique Arce, seu personagem é um pai de família que possui um caso com sua secretária, Mônica Gaztambide, que descobre estar grávida dele minutos antes do início do assalto. Arturo deixa claro desde o início que não quer o filho. Durante o assalto o primeiro assalto faz de tudo para irritar o grupo de assaltantes, o problema é que ao tentar ser o herói sempre coloca os outros reféns em perigo, inclusive Mônica. No segundo assalto, se torna uma pessoa ainda pior, começa como coach emocional falando sobre sua trajetória e heroísmo na Casa da Moeda, e durante o assalto ao banco da Espanha, estupra mulheres.

Figura 13 - Arturo



Fonte: La Casa de Papel – Reprodução: Netflix

Mônica Gaztambide é secretária de Arturo Román. Interpretada pela atriz Esther Acebo, sua personagem engravida de seu chefe e é rejeitada por ele. Ainda assim ela o ajuda a esconder um celular para tentar fazer contato com a polícia, é aí que Berlim descobre e manda Denver matá-la. Denver não consegue seguir as ordens de Berlim, e após o episódio os dois acabam se apaixonando. Ela foge com Denver no final do primeiro assalto e ele cria seu filho. No segundo assalto é oficialmente mais uma integrante do grupo de assaltantes, seu nome agora é Estocolmo.

Figura 14 - Mônica



Fonte: La Casa de Papel – Reprodução: Netflix

Alison Parker é interpretada pela atriz María Pedraza e sua personagem está presente na primeira e segunda temporada da série. Ela é filha do embaixador do Reino Unido, e a segurança que os ladrões tem de que não irão invadir a Casa da Moeda Espanhola, uma vez que manter ela segura é de extrema importância para ambos os lados.

Figura 15 - Alison Parker



Fonte: La Casa de Papel – Reprodução: Netflix

Raquel Murillo é a inspetora que cuida do primeiro assalto planejado pelo grupo de assaltantes, o da Casa da Moeda. Interpretada pela atriz Itziar Ituño, sua personagem está presente em todas as temporadas da série, é uma mulher divorciada que sofreu violência doméstica, tem uma filha que se chama Paula e as duas vivem com sua mãe que sofre com o Alzheimer. Inicialmente manipulada por Sergio, o Professor, ela se apaixona por ele. Após o assalto à Casa da Moeda, se junta ao grupo e lidera junto ao Professor o ataque ao Banco da Espanha, seu codinome é Lisboa.

Figura 16 - Raquel Murillo



Fonte: La Casa de Papel – Reprodução: Netflix

Ángel Rúbio é o parceiro de Raquel Murillo no caso do assalto à Casa da Moeda. Interpretado pelo ator Fernando Soto, seu personagem é apaixonado por Raquel, que não corresponde. Ele descobre a ligação de Sergio com o assalto, mas quando vai contar, sofre um acidente e fica em coma. No segundo assalto, apesar de ainda ser amigo de Raquel, ele sempre fica do lado da lei.

Figura 17 - Ángel Rúbio



Fonte: La Casa de Papel – Reprodução: Netflix

4 ANÁLISE DA SÉRIE LA CASA DE PAPEL

O seriado espanhol La Casa de Papel é uma narrativa dramática que se tornou conhecida mundialmente através da plataforma de streaming Netflix. Analisaremos neste capítulo se o seu roteiro contribuiu para a aproximação do público.

4.1 O SERIADO NO STREAMING

O espectador mudou a forma de consumir e com isso a forma de se fazer conteúdo, sejam eles filmes, séries ou novelas. Podemos observar na internet duas fortes características: provocou a ascensão de muito mais conteúdo ao espectador - e as plataformas de streaming é um exemplo disso - e também deu voz a ele, tornando-o mais crítico.

Após ser acrescentada ao catálogo da Netflix, La Casa de Papel que até então já estava em declínio na Espanha, começou a fazer muito sucesso. Isso diz respeito, especialmente ao que Silva (2014) já havia dito sobre algumas condições que promovem o seriado: forma, contexto e conteúdo.

Quanto à forma, La casa de Papel possui uma narrativa diferente. O roubo tem início já no primeiro episódio e quando tudo parece que está dando errado, há flashbacks que mostram ao espectador que tudo aquilo já havia sido premeditado. Além disso, por ser um seriado não-unitário, a narrativa é dividida em quatro temporadas até o momento e no final de cada episódio há um gancho dramático, gerando a expectativa da continuação. Ou seja, os episódios não se bastam, são parte do conjunto maior que é a temporada.

Quanto ao contexto e conteúdo, vimos que o seriado fez mais sucesso em países com crise na política, onde o governo deixa a desejar. Esses são pontos importantes a serem analisados, La Casa de Papel possui uma história de resistência, de crítica ao capitalismo e ao governo e ao mostrar isso em países cujos mesmo problemas assombram seu povo, cria identificação com a narrativa e seus personagens e por isso contribui também para seu sucesso.

Observamos assim que a inclusão do seriado na plataforma de streaming foi muito importante para seu reconhecimento e narrativa, isso porque ao ser acrescentada à Netflix ela conseguiu muito mais visibilidade em países que possuem

alguma familiaridade com seu conteúdo, criando identificação com a trama e com seus personagens.

4.2 PERSONAGENS E IDENTIFICAÇÃO

Um dos pontos que deram início à investigação foi o aparente sucesso da série que construiu personagens principais que podem ser considerados anti-heróis e que mesmo assim cativam o público. Na série o espectador é levado para dentro do universo do ladrão, este que no mundo real é tão julgado por suas ações, e que na série à medida que mostra suas motivações, ganha a empatia do público. Isso pode ser entendido a partir de Aumont (2004, p.120) “toda imagem encontra o imaginário, provocando redes identificadoras e acionando a identificação do espectador consigo mesmo como espectador que olha”. Segundo Morin (1970, p.112), à medida que “identificamos as imagens do écran com a vida real, pomos as nossas projeções-identificações referentes à vida real em movimento”. Essa impressão da vida e de realidade no cinema, enfraquece todas as consequências práticas de participação, ou seja, “o espectador não só está fora da acção, como sabe que a acção, embora real, se processa, actualmente, fora da vida prática” (1970, p.114). Este foi um dos motivos também pelo qual a série fez tanto sucesso em países com problemas governamentais, corrupção, etc.

Joga não só com o herói à minha semelhança, mas também com o herói à minha dissemelhança: ele, simpático, aventureiro, vivo e alegre, eu cambúzio, prisioneiro, funcionário. Pode também jogar a favor do criminoso ou do fora da lei, se bem que a digna antipatia das pessoas honestas o reprove mal ele cometa o acto que lhe satisfaz os seus mais profundos desejos. (MORIN, 1970, p. 128)

O cinema é a técnica ideal da satisfação afectiva, pois segundo o Morin, ele responde às necessidades que a vida real não pode satisfazer. Muitas vezes, essa identificação não se limita a apenas um personagem, mas sim aos personagens do universo do filme ou série, “participamos, para lá das paixões e aventuras dos heróis, numa totalidade de seres, de coisas, de acções que o filme transporta no seu fluxo” (1970, p. 130). Na série podemos perceber que há satisfação afectiva com o grupo de assaltantes, justamente porque na vida real não é certo roubar, desafiar a polícia e muito menos brincar com as autoridades. Embora muitas pessoas possuem esse desejo dentro de si, não o fazem porque fora da ficção isso traz consequências. Há

essa afeição pelo proibido e a satisfação que a vida real não traz é suprida através das ações destes personagens. Podemos perceber também uma identificação com alguns personagens específicos, por trazerem traços pessoais muito próximos do público.

Como forma de compreender como os personagens foram construídos na série em relação à estrutura narrativa e a dramaturgia, dividimos eles em os ladrões, a polícia e os reféns como forma de identificar como cada grupo age na série, e ainda como o grupo dos ladrões, os anti-heróis, podem causar identificação e afetividade ao espectador.

4.2.1 Ladrões

Seriam eles considerados heróis pelo público? Isso porque esses ladrões são, em grande maioria, na verdade anti-heróis, que segundo Vogler (2006) é um tipo especial de herói, pode ser um marginal com quem o público se solidarizou, no caso da série em análise, os ladrões. Como dito anteriormente, a série fez muito sucesso em lugares que há casos de corrupção e insatisfação com o governo e estes personagens fazem justamente aquilo que milhares de pessoas indignadas com a situação de seus países gostariam de fazer, mas que por ser ilegal, não o fazem. Então a identificação tanto com a situação e contexto da série, quanto às ações dos personagens acaba se tornando mais forte nesses países. Lembrando que, segundo Baranita (2015), anti-herói não é vilão. Embora dentro do grupo de ladrões possamos identificar um: Berlim.

Berlim que participa ativamente das duas primeiras temporadas é um vilão que conquistou o público pela empatia. Isso surpreendeu até mesmo o criador da série, Álex Pina (2020), “é incrível como um personagem com tantos traços negativos seja amado”. Ele é vilão pois podemos perceber nele que seus propósitos são pessoais e egoístas e ele usa qualquer recurso para conseguir atingir o que deseja, inclusive matar. Aqui a identificação não acontece por se desejar fazer o que esse personagem faz, mas por ele, como construção da série, ser um personagem que parece justificar as ações pois vai morrer em algum momento, o que pode sensibilizar o público.

Os outros ladrões, ou os anti-heróis da série são formados pelos personagens: Professor, Tóquio, Rio, Moscou, Denver, Nairóbi, Helsinque e Oslo, apresentados anteriormente. Na série este grupo representa o heroísmo de uma forma singular, isto porque o grupo é composto por pessoas comuns, sem superpoderes, mas que na série se tornam poderosos, por aquilo que possuem: inteligência, humor, companheirismo, respeito, etc. Coisas, que podem ser características comuns ao espectador, fáceis de identificar pois são próximas a ele. Todos os integrantes deste grupo possuem um passado que foi o motivador para estarem ali realizando o plano do assalto, além de possuírem um objetivo em comum, fabricar o próprio dinheiro tendo a opinião pública ao seu lado. Mas assim como na vida, nesta aventura eles também são colocados à prova, por isso a necessidade de ter a polícia e os reféns na narrativa, do contrário não haveria jornada. Aqui considera-se a Jornada do Herói como base para se identificar a estrutura narrativa e a construção dos personagens e a dramaturgia provocada a partir de suas ações.

De acordo com Lobato (2020), roteirista do seriado espanhol, “mudar o arco dos personagens é estimulante para o público, pois é surpreendente”. O grande diferencial deste seriado foi investir em perfis inéditos para compor este grupo, por exemplo o Professor. O personagem apresenta-se ao público como um nerd⁹, ele é muito inteligente e ainda assim, tímido. Segundo Morte (2020), o ator que interpreta o Professor na série, isso intriga o público: “como alguém tão normal pode ter bolado algo tão grandioso?” Mais uma vez podemos ver o quanto a identificação com o personagem tão normal, pode ser estimulante para a construção de uma narrativa. Isso também acontece com outros personagens que mostram esse lado humano e sentimental que geralmente não vemos em ladrões na narrativa fictícia, isso porque geralmente as histórias trabalham com o herói, com o exemplo do politicamente correto. Podemos exemplificar com a personagem mais instável da série, Tóquio. A personagem funciona em qualquer roteiro, é um coringa. Isso porque ela é impulsiva, ou seja, com esse personagem tudo pode acontecer. De acordo com Rodrigo (2020), diretor da série, “combinar coisas comuns com reviravoltas inesperadas é uma fórmula que, hoje em dia, funciona bem”.

⁹ Nerd significa uma pessoa que é muito dedicada aos estudos. Muitas vezes é solitário e tímido, dedicando-se a um hobby antissocial, é tímido. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/nerd/>> Acesso em: 05 julho 2020.

Neste grupo, também há personagens que ganham os espectadores pela empatia e humor. Podemos destacar aqui a personagem mais simpática do seriado, Nairóbi e o mais engraçado, Denver. São personagens com boas características, são amigos, respeitam as pessoas e cuidam delas. Por possuir essas características, em sua maioria positivas, os personagens se tornam carismáticos, mesmo sendo ladrões, se aproximam das características dos anti-heróis e não dos vilões. Na narrativa também existem outros personagens essenciais para a construção dramática da série, sem eles não existiriam oposições às vontades dos ladrões, não levando a narrativa adiante. Um grupo importante na série são os reféns, apresentados a seguir.

4.2.2 Reféns

Os reféns são a garantia que o grupo de ladrões têm para o plano funcionar. Neste grupo, dois personagens ganham destaque: Arturo Román e Mônica Gaztambide. Arturo desde a primeira temporada tentou bancar o herói, mas suas ações refletiam o contrário, eram cheias de covardia. Para Jesus (2020), isso acontece porque o personagem “representa a mediocridade que todos temos dentro de nós [...] Reconhecemos os sentimentos mais básicos do ser humano no Arturo, por isso não o suportamos”. Para o ator Enrique Arce, seu personagem “é o mais humano e ficamos muito bravos quando vemos nossas vergonhas refletidas”. Mas como tudo é volátil nesta série, o personagem que começa como alguém tão covarde, longe de ser um herói nas primeiras temporadas se torna vilão nas últimas apresentadas pela plataforma. Para Baranita (2015) o vilão dedica-se à derrota do herói e tem um objetivo que também é condicionado pelo passado. No caso de Arturo, as ações das últimas temporadas são condicionadas pelo que viveu no primeiro assalto, mas na busca pelo heroísmo, ele estupra mulheres inconscientes, e ao invés de conseguir a empatia do público, ele o afasta.

Mônica é um personagem que apesar de nas primeiras temporadas ser refém do grupo, acaba se tornando parte dele. Aqui a gente consegue perceber as motivações de suas ações no decorrer da série, a partir do que ela viveu no passado e no primeiro episódio com Arturo. Amante de Arturo, é rejeitada grávida por ele. Denver cuida dela, se apaixonam e ela muda de refém à ladra, ou ainda, se transforma

em anti-heroína ferida, que segundo Vogler (2006), é uma solitária que foi rejeitada pela sociedade.

Ainda, para dar continuidade à narrativa, a série ainda possui mais um grupo que se opõe aos ladrões, a polícia. Este grupo será analisado a seguir.

4.2.3 Polícia

Neste seriado, a polícia de certo modo foi considerada a vilã da história. O streaming aumentou a visibilidade da série, mas foi a empatia do público com o proibido, com o personagem anti-herói que o fez permanecer. A partir do momento que há identificação com um personagem, o público torce para ele e rejeita seu inimigo, no caso, os policiais.

Raquel Murillo é a inspetora de polícia responsável pelo caso do roubo da Casa da Moeda. Embora ela seja da polícia e o público torça contra a polícia, Raquel se envolve sem saber com Salva, que é o Professor. Paixão, característica das séries latinas, e a vontade oposta das ações dramáticas. Raquel também é transformada em anti-heroína, pois ao se tornar mais uma integrante do grupo dos ladrões, ela compartilha de seus ideais, ganhando também a simpatia do público. Mais uma vez é observado a motivação do personagem com algo tão humano quanto se apaixonar.

Ángel Rúbio é parceiro de Raquel na negociação com os assaltantes. O personagem é honesto e sente uma paixão por Raquel, que não o corresponde. É ele que descobre que Salva é na verdade o Professor, ele tenta avisar Raquel mas sofre um grave acidente.

Assim, como analisado acima, para a construção narrativa da série, os personagens foram muito importantes para que o roteiro fizesse tanto sucesso. Isso porque são personagens que mostram suas fraquezas, e essas se assemelham muito ao real, criando uma ligação. De um lado temos um grupo anti-herói que representa todas aquelas vontades secretas que o espectador possui, mas que não pode realizar. De outro temos a polícia que representa a lei, ou seja, está lá para lembrar que aquilo é errado e por isso tenta impedi-los. E ainda, possui os reféns, para mostrar o quanto o ser humano é frágil. A polícia e os reféns contribuem para que a história siga adiante, criam equilíbrio, do contrário não haveria ação dramática.

4.3 NARRATIVA CLÁSSICA E ROTEIRO DA SÉRIE

La Casa de Papel possui uma narrativa clássica. Um grupo de assaltantes têm por objetivo fabricar e roubar 984 milhões de euros da Casa da Moeda Espanhola, porém ao longo do assalto muitas coisas acontecem, colocando em risco todo plano.

Como estudado acima (Costa, 2014), toda narrativa clássica está ligada à dramaturgia. No seriado em análise podemos perceber a ação dramática - estudada por Aristóteles e aprofundada por Hegel - nos personagens, como por exemplo Professor e Raquel na primeira temporada. Ambos possuem objetivos claros, o primeiro quer que o plano do assalto seja finalizado sem erros, o segundo quer que o plano fracasse e que os assaltantes sejam presos, e os dois estão apaixonados. Percebemos aqui, o que Hegel diz sobre a natureza dramática, há um conflito entre o objetivo principal que é exposto no piloto e comentado acima e a vontade oposta, que surge ao longo da trama, no caso a paixão dos personagens. É a partir desta vontade oposta que a dramaturgia ganha vida.

As ações dos personagens são conduzidas pelo roteiro e devem possuir sentido. Como já estudado, o passado no gênero dramático é quem fornece as motivações (Comparato, 2018). Para a análise do seriado, a principal motivação a ser destacada é a do Professor que busca vingar a morte do seu pai, terminando aquilo que ele começou. Ou seja, de acordo com os estudos de Campos (2007), o passado (morte de seu pai) fornece a motivação para o presente (roubo à Casa da Moeda) a fim de conquistar um objetivo (fabricar 984 milhões e honrar sua memória). Toda a ideia do roubo foi do Professor e pelas suas motivações, mas isso não exclui o restante do grupo, pois seu plano depende deles também, por isso o grupo como um todo é importante, o Professor não é nada sem o grupo e vice-versa.

Além de sua dramaturgia, a construção do universo diegético contribuiu para a caracterização do seriado e do grupo anti-herói, veja a figura abaixo:

Figura 18 - Universo Diegético



Fonte: La Casa de Papel – Reprodução: Netflix

A cor vermelha, o hino Bella Ciao e a máscara de Salvador Dalí são os símbolos deste universo e criaram identidade ao seriado, contribuindo para que o anti-herói ganhasse ainda mais destaque no roteiro e ajudasse também no plano. Estes símbolos são parte destes personagens.

Como já abordado anteriormente neste estudo, o roteiro determina a ação do personagem dentro da narrativa. Existe um modelo de estrutura de roteiro para o herói, analisaremos a seguir se este mesmo modelo se aplica ao anti-herói e se isso contribuiu o sucesso da narrativa.

4.3.1 Construção do roteiro de La Casa de Papel

A Jornada do Herói de Campbell afirma que toda história possui um herói e que toda a narrativa gira em torno dele. Já vimos que este modelo de estrutura é muito utilizado em roteiros, analisaremos se o mesmo se aplica ao grupo de ladrões anti-heróis na série e se isso contribuiu para o sucesso da mesma em relação à aproximação dos personagens e sua caminhada na trama com o público. Para isso vamos estudar a primeira e segunda temporada, em que o roubo à Casa da Moeda é finalizado e se basta.

De acordo com Campbell (2004), para o herói o primeiro passo é o chamado à aventura. Nos primeiros minutos do primeiro episódio da série, a personagem Tóquio

revela que perdeu seu namorado em um assalto que estavam fazendo juntos, ela o viu morrer diante de seus olhos. Para não ser presa, resolve fugir e quase é pega por uma emboscada da polícia, até que o Professor aparece para lhe oferecer um emprego, que resultará em 2,4 milhões de euros para ela. A partir da cena de Tóquio com Professor exemplificamos os demais chamados, que apesar de não aparecerem na série, dá-se a entender como todo o grupo dos ladrões é chamado e formado pelo Professor por seu passado e competências particulares.

Em *La Casa de Papel*, não há recusa ao chamado que é a segunda etapa da Jornada do Herói. Isto porque, como o próprio Professor revela, ele busca por pessoas que não tem mais nada a perder. O Professor, que é a mente por trás do assalto, é a figura protetora mencionada por Campbell na terceira etapa da estrutura, pois é ele que ensina a todo o grupo como devem se portar, o que vão encontrar e o que esperar da polícia durante o tempo todo o tempo do assalto. Por isso eles passam cinco meses estudando cada passo, para que saibam o que fazer e como lidar com a polícia, que é o que vai dar continuidade à jornada, esse jogo entre ladrões e polícia, tendo os reféns como garantia de liberdade.

A passagem pelo primeiro linear, o quarto passo da Jornada do Herói, é o início da aventura para o grupo, é quando o personagem começa a deixar o mundo comum. Depois de ter estudado todo o plano, chegou a hora de colocá-lo em prática e essa primeira ação é fundamental para todo o restante do plano e, conseqüentemente da jornada, uma vez que se algo der errado, coloca tudo a perder. O grupo sai de onde estavam estudando o assalto e comecem a dar início a ele. Podemos perceber seu nervosismo, seu medo nessa primeira etapa, pois é algo que ninguém conseguiu ou se atreveu a fazer antes. Eles sequestram o caminhão com as bobinas de papel com marca d'água que estavam sendo transportadas para a Casa da Moeda e conseguem entrar nela.

Depois de entrar na Casa da Moeda e anunciar o assalto, o grupo precisa seguir com o plano. O *Ventre da Baleia*, quinto passo da jornada, é a separação do grupo com o mundo exterior. Na série isso é identificado quando eles anunciam o assalto, fecham as portas e mantém os visitantes e trabalhadores como reféns. Ninguém possui contato com o lado de fora, todos os telefones são confiscados. Uma vez com as portas fechadas, o grupo já encontra um desafio.

A primeira coisa que o grupo precisa para dar continuidade ao plano é ter Alisson Parker como refém, pois sendo filha do embaixador britânico, ela é a garantia do grupo de que a polícia irá fazer de tudo para que não aconteça nada a ela, mas assim que fecham as portas, não a encontram. Chegamos à etapa seis da Jornada do Herói, o Caminho de Provas. Aqui o grupo passa esse medo, tensão de não a encontrar. Após encontrada, o grupo retoma o controle do plano, mas seu caminho de provas é muito longo e segue até os últimos minutos do assalto, nos últimos minutos do último episódio da segunda temporada. Cada prova que é imposta ao grupo de ladrões, tem como propósito gerar expectativa no público, pois são problemas que deverão ser enfrentados e solucionados pelo grupo. Isso está na intenção da produção, deixar o espectador preso ao seriado, tenso e sempre na expectativa do desfecho. Por isso, a polícia e os reféns são tão importantes na análise, pois sem a ação deles, tentando dar fim ao plano, não haveria essa tensão dramática. Podemos destacar aqui, um outro momento, que acontece logo após encontrarem Alisson Parker. Com tudo sobre controle e com a polícia já tendo conhecimento deles, o grupo precisa fingir para polícia que é um assalto comum, portanto armam uma cena de fuga. O plano era sair com as bolsas de dinheiro, fingir estarem encurralados pela polícia e retornarem para dentro, a fim de conseguir fabricar mais dinheiro. Tóquio se antecipa, Rio acaba levando um tiro de raspão e como consequência o grupo acaba atingindo dois policiais, ou seja, a regra de que não poderiam ferir ninguém já tinha sido quebrada. Nesta prova, eles sentem medo de que sua ação perante a polícia, estrague o plano de conseguir a opinião pública.

A polícia até aqui e a partir da encenação criada pelo grupo, acha que está lidando com um grupo de amadores. E ainda, pensam que eles não sabem de Alisson Parker. Por isso, a polícia começa a armar um plano para invadir o local. Aqui percebemos o sétimo passo da jornada, Encontro com a Deusa. Quando a polícia está prestes a invadir, é feita uma ligação ao vivo para todo país direto do interior da Casa da Moeda, no telefone está Alisson Parker, contanto que ela é filha do embaixador britânico e que todos os reféns e ladrões estão vestidos igualmente, macacão vermelho, máscara de Dalí e armados, só que de longe, não se sabe qual arma é verdadeira, assim não podem saber quem é quem. O grupo de ladrões queria tempo e é exatamente isso que conseguem, pois a polícia fica de mãos atadas, não podem invadir se não inocentes morrerão. Percebemos aqui o sétimo passo, porque os

ladrões mostram suas forças e que são muito inteligentes, vencem a primeira batalha com a polícia, que percebe que a resolução do caso está ainda muito longe do fim.

Tudo estava no controle dentro da Casa da Moeda, fabricavam dinheiro e revezavam os turnos para o trabalho continuar sempre. Só que o amor, aquela força contrária, o choque de vontades, ingrediente principal da dramaturgia, quase coloca tudo a perder. No oitavo passo da jornada temos: A mulher como Tentação. Rio é apaixonado por Tóquio e vice-versa, mas ela consegue lidar muito melhor com esse sentimento. Rio que é sentimental e de certa forma frágil quando o assunto é coração, se apaixona por uma pessoa impulsiva e isso é perigoso. Todos os reféns estavam mandando mensagens para seus familiares para avisar que estavam bem, na vez de Alisson Parker, Tóquio e Rio se distraem durante uma discussão de casal e esquecem que a menina está com o celular. A menina aproveita a oportunidade e tenta acesso a internet. A polícia que estava rastreando qualquer sinal do perímetro consegue acesso à câmera do celular e descobre a identidade de Rio. Com isso, mais tarde na narrativa, polícia que sabe que o garoto é um hacker, consegue contato com ele a fim de tentar um acordo, lhe oferece diminuição de sua pena em troca de auxílio e nomes. Para isso, usa a família de Rio, trazendo a mensagem de sua mãe para ele, novamente a vontade oposta.

Continuando com o assalto, vamos ao nono passo da Jornada do Herói: A Sintonia com o Pai. Esta etapa pode ser identificada com Denver e Monica, isso porque Monica rouba um celular a mando de Arturo. Quando está voltando para seu lugar, Denver a encontra e entrega a pílula abortiva que ela havia solicitado e lhe conta que sua mãe o queria abortar e que para ela ter um filho e criá-lo sozinho, não seria o fim do mundo para ela. Berlim aparece e o celular apita, o que faz com que Berlim mande Denver matar Mônica. Aqui o personagem Denver entra em conflito com seu passado, ele via em Mônica a sua mãe e poderia ter depositado todo o seu ódio, seu remorso, nela. Mas não o fez, porque ela estava grávida e se a matasse se igualaria à sua mãe, matar um bebê por causa da vida de bandido, armas e drogas. Então ele atira na perna de Mônica para Berlim pensar que a matou, a leva para um cofre e a esconde, cuidando dela. Isso leva o pai de Denver, Moscou, a ter um ataque de pânico, afinal ele nunca quis isso para o filho e se ele estava lá, foi em parte sua culpa.

Como vimos no início da análise, o caminho de provas para o grupo nunca termina. Após Arturo levar um tiro da polícia e Tóquio ser lançada por Berlim para fora

da Casa da Moeda, ela tem ajuda do Professor para voltar, mas sua volta acaba resultando em Moscou ferido no abdômen, que posteriormente vem à óbito.

Com todos abalados, é hora de dar prioridade ao plano de fuga. A Apoteose, décima etapa, acontece quando ao cavar o túnel que, como Tóquio revela é o caminho para a liberdade deles, ela finalmente acaba de cavar e do outro lado encontra o Professor. Após isso, observamos o décimo passo, a Benção Última, quando eles finalmente conseguem passar todo o dinheiro pelo túnel e fugir, sem que a polícia consiga pegá-los. O retorno deles já era algo planejado, e na condição do grupo, não há recusa em voltar porque sua felicidade consiste em sair, milionários. Mas não para Berlim, pois dentro da Casa da Moeda ele é líder, tem controle sobre tudo, parece invencível, e até mesmo o personagem fala que não quer sair, porque lá fora apesar de ser milionário, logo ele enfrentaria as condições de sua doença, por isso ele fica para trás, para atrasar a polícia, mesmo sabendo que ali seria seu fim. Aqui a Recusa ao Retorno se dá pelo vilão, que mesmo cometendo tantos erros durante a narrativa, no seu fim, ganha o apreço do público, pois apesar de seu motivo ser pessoal, sua atitude acaba influenciando no sucesso dos outros. A Fuga Mágica do grupo, que é o décimo terceiro passo, é na verdade o dinheiro que conseguiram imprimir.

O décimo e quinto passo, Resgate do Auxílio Externo e Passagem do Limiar de Retorno, é identificado quando o grupo da Casa da Moeda passa pelo túnel e consegue junto ao Professor, escapar sem serem pegos. Ao ver cada um do grupo voltando ao mundo comum sem deixar pistas, observa-se também o penúltimo passo, Senhor dos Dois Mundos.

A Liberdade para Viver, último passo da jornada, só é observado no final da segunda temporada quando, após um ano do assalto, Raquel e Professor se encontram novamente nas Filipinas. Só que agora, sem assalto, apenas como Raquel Murillo e Sergio Maquina e não mais como inspetora e Professor. Uma nova chance para ambos.

Ao fazer a análise da série, vimos que a jornada do grupo de ladrões se assemelha à do herói em muitos aspectos. Esse modelo de contar histórias funcionou também em La Casa de Papel e até mais, pelo fato do Caminho de Provas para o grupo que é anti-herói ser muito maior. Ou seja, prende e instiga o espectador ainda mais e até o final. Observa-se que a Jornada do Herói quando é aplicada ao grupo de ladrões, traz questões sociais muito fortes, como por exemplo a questão do aborto x

abandono, o passado trazendo ações no presente e conseqüentemente transformando o futuro. Essa construção contribui para a narrativa, quando as ações dos personagens e as oposições a essas ações provocam o arco dramático da série. A partir da estrutura da jornada do herói, identificada na série também na jornada dos anti-heróis, podemos conceber que além de fazer a história ir adiante, faz com que o espectador identifique nas ações e percalços dos personagens que tem características tão próximas às pessoas comuns, afetividade pela situação e participação em suas aventuras, pois mesmo sendo anti-heróis, fazem de tudo para não matar e ser o mais diferente possível dos personagens característico do vilão.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou entender como o seriado La Casa de Papel através de sua narrativa, personagens e roteiro alcançou o sucesso mundial, tendo por objetivo compreender como os personagens estão estruturados na narrativa e no arco dramático das duas primeiras temporadas. Para isso, antes de fazer a análise do seriado, foi preciso fazer um referencial bibliográfico acerca do cinema, sua narrativa, o roteiro e o personagem.

Como vimos no capítulo dois, a narrativa do cinema e conseqüentemente a do seriado, é baseada na dramaturgia. Drama é conflito, o choque de vontades do personagem. Na narrativa fílmica é importante além do drama, o universo diegético, que compreende tanto seu contexto geográfico, histórico ou social, quanto as motivações que nele surgem. O personagem executa uma ação e esta ação precisa ter sentido, um motivo e este é relacionado ao passado. Para dar estrutura a esta ação, deixando claro a vontade do personagem, existe o roteiro, que conduz o espectador do começo ao fim da história. A Jornada do Herói de Campbell como vimos é uma estrutura utilizada em muitos roteiros e foi a partir dela que baseamos a análise da série.

A narrativa seriada é não-unitária, ou seja, os episódios se complementam e se completam no conjunto total que é a temporada. Como abordado nesta pesquisa, este tipo de narrativa depende muito da interação do público. Quanto mais o público se envolver com a trama, história e personagens, mais alcance ela terá.

Para analisar mais a fundo a série La Casa de Papel no capítulo quatro, em todo o capítulo três foi desenvolvida a história da série, o que aconteceu em suas temporadas e um pouco sobre os personagens e suas características, estes apenas das duas primeiras temporadas, que era o objeto do estudo.

A internet mudou a forma de consumir conteúdo, por isso no capítulo quatro começamos por analisar a série e o streaming. A Netflix mostrou ao mundo a forma, o contexto e o conteúdo de La Casa de Papel. Sua forma, com ganchos temáticos e flashbacks, mantém o espectador na expectativa pelo desfecho da ação e foi através de seu contexto e conteúdo que o público de países que enfrentam problemas com o governo e com corrupção, se identificou. Por isso, o streaming teve importância para o seriado, pois foi através dele que a série chegou ao seu público-alvo.

Após, analisamos os personagens e a identificação com um tipo diferente de herói, o anti-herói. Como já estudado, o anti-herói não é vilão, mas sim um tipo diferente de herói, mais humano. Na série, é representado pelo grupo de assaltantes, que ganhou a empatia do público. Isso se deu através de satisfação afetiva, pois eles representaram e fizeram tudo aquilo que o público destes países, gostaria de fazer, mas que não o fazem porque isso traria consequências. Para compreender a construção destes personagens, estes foram divididos em três grupos: ladrões, polícia e reféns. Assim, conseguimos perceber que as características positivas, principalmente o carisma dos ladrões se aproximam do anti-herói e não do vilão e contribuí para a identificação. E ainda, percebemos o quanto a polícia e os reféns contribuem para a narrativa, do contrário a narrativa não seguiria adiante, uma vez que não criariam a vontade oposta dos ladrões.

Depois de estudarmos a narrativa e os personagens, aplicou-se as duas primeiras temporadas da série na Jornada do Herói de Campbell, a fim de se saber se a mesma também contribuiu para seu sucesso. Observou-se que aplicada à estrutura, a série segue a história adiante, trazendo ao espectador a identificação nas ações dos personagens que possuem características e motivações comuns à nossa realidade. Apesar de serem anti-heróis, possuem traços que os afastam do vilão.

Através deste estudo, percebe-se o quanto o planejamento e a composição de uma obra são importantes para a construção de seu sucesso. La Casa de Papel buscou inserir o espectador em um novo mundo, o do ladrão. Só que ao fazer isso, transformou-o em anti-herói, então o que no mundo real poderíamos considerar ser um vilão, na série se transforma em um grupo de pessoas comuns, que trazem suas histórias e motivações e que transformam suas ações em algo que gera afetividade ao espectador.

La Casa de Papel é um exemplo de como pegar algo que já possui um significado, transformar e dar um novo sentido a ele. Sabemos que atualmente o mercado está saturado de produtos e a escolha da compra se dá pelo cliente, mas o que faz o seu produto se destacar mais em comparação a concorrência? Com a série, percebemos que é possível vender aquilo que, no caso da série, geralmente não é vendido, mostrando de uma nova forma e para o público certo.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. **A imagem**. 9ª Edição. São Paulo: Papyrus, 2004.

BARANITA, P. A. **Anti-heróis no Cinema**. Dissertação de Mestrado em Som e Imagem. Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa. Cidade do Porto/Portugal: 2015.

BERNARDET, Jean Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1980.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2004.

CAMPOS, Flávio de. **Roteiro de cinema e televisão**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. 5ª Edição. São Paulo: Summus, 2018.

COSTA, Flávia Cesarino (Mateus Mascarello; Org). **História do Cinema Mundial**. 1ª Edição. Campinas, SP: Papyrus, 2014.

LISBOA, Eliane. **Dramaturgia e teatro: tensão criativa**. *Ensaio*: revista Nupeart, Santa Catarina, v. 1, p. 73- 82, set. 2002.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. 6ª Edição. São Paulo: Senac São Paulo, 2014.

MACIEL, Luiz Carlos. **O poder do clímax: fundamentos do roteiro de cinema e TV**. Rio de Janeiro: Record, 2003.

MAGNONI A.F; MIRANDA G.V; **Novas formas de comunicação no século XXI: o fenômeno da cultura participativa**. **Conexão – Comunicação e Cultura**, UCS, Caxias do Sul – v. 12, n. 23, jan./jun. 20

METZ, Christian. **Linguagem e Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**. São Paulo: Moraes Editores, 1970.

PALLOTTINI, Renata. **Introdução à dramaturgia**. São Paulo: Ática, 1988.

PALLOTTINI, Renata. **A construção do personagem**. São Paulo: Ática, 1989.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia de televisão**. São Paulo: Moderna, 1998.

REY, Marcos. **O roteirista profissional: televisão e cinema**. São Paulo: Ática, 1997.

SANTAELLA, Lucia. **Estética e Semiótica**. Curitiba: InterSaberes, 2019.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. **Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade**. Galaxia (São Paulo, Online), n. 27, p. 241-252, jun. 2014.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas, São Paulo: Papyrus, 1994.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

ZANI, Ricardo. Cinema e narrativas: uma incursão em suas características clássicas e modernas. **Revista Conexão – Comunicação e Cultura**, Caxias do Sul, v. 8, n. 15, p. 4, jan./jun. 2009.

**Anexo A – Projeto – Monografia I
UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL**

KAREN CRISTINI GOBI

LA CASA DE PAPEL: A CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM ANTI-HERÓI

Caxias do Sul
2019

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

KAREN CRISTINI GOBI

LA CASA DE PAPEL: A CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM ANTI-HERÓI

Projeto de Monografia apresentado como requisito para aprovação na disciplina de Monografia I – COM0491DE.

Orientador(a): Flóra Simon da Silva

Caxias do Sul
2019

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	04
2 TEMA.....	06
2.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA.....	06
3 JUSTIFICATIVA.....	07
4 QUESTÃO NORTEADORA.....	08
5 OBJETIVOS.....	09
5.1 OBJETIVO GERAL.....	09
5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	09
6. METODOLOGIA.....	10
7. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	12
7.1 DRAMATURGIA.....	12
7.2 DRAMATURGIA CINEMATOGRAFICA.....	14
7.3 DRAMATURGIA TELEVISIVA.....	16
7.4 O SERIADO.....	18
7.4.1 La Casa de Papel.....	20
7.5 O PERSONAGEM NA NARRATIVA SERIADA.....	21
7.6 IDENTIFICAÇÃO E PROJEÇÃO.....	23
7.7 A JORNADA DO HERÓI.....	24
7.8 O ANTI-HERÓI.....	27
8. ROTEIRO DOS CAPÍTULOS.....	30
9. CRONOGRAMA.....	31
REFERÊNCIAS.....	32

1 INTRODUÇÃO

A dramaturgia sempre nos foi apresentada como forma de entretenimento, seja na literatura, no teatro, na televisão ou, atualmente, na internet. Cada vez mais a tecnologia é aliada quando o assunto é lazer e entretenimento. Com mais pessoas conectadas à internet, mais observamos o aumento no número de usuários que trocam a TV aberta e a cabo por plataformas de streaming de vídeos.

As plataformas de streaming de vídeos oferecem diversos filmes, séries, e documentários sem a necessidade de fazer download, tornando mais fácil o consumo destes conteúdos em contrapartida ao de uma TV por assinatura, em que o valor se torna mais caro também. Segundo a analista do IBGE, Adriana Beringuy, em entrevista ao G1, essas plataformas podem ser o motivo do aumento do uso da TV para acesso à internet.¹⁰

Os seriados hoje em dia ganharam o gosto do público, e essas plataformas têm investido cada vez mais em produções do gênero. A Netflix, pioneira das plataformas de streaming, além de possuir um catálogo de séries já renomadas no mercado, busca cada vez mais criar filmes e séries autênticos, criando personagens de sucesso, transformando-os em outros produtos e atingindo outros nichos.

O seriado espanhol La Casa de Papel foi criado por Álex Pina, para a rede televisiva espanhola Antena 3. A partir de sua popularidade mundial, o serviço de streaming Netflix adquiriu seus direitos e passou a transmiti-la em dezembro de 2017. Segundo o Portal G1 “La Casa de Papel logo se tornou a série em outro idioma que não o inglês mais assistida do serviço”¹¹, isso levou a Netflix a assinar um acordo com o criador da série, e hoje conta com três temporadas disponíveis na plataforma e a quarta temporada será lançada em 2020, mas ainda não tem data definida para estreia.

A série conta a história de 8 ladrões que invadem a Casa da Moeda da Espanha com o ambicioso plano de realizar o maior roubo da história, fabricando o próprio dinheiro, mantendo reféns (estes sendo muito bem tratados), além, é claro, de fazer joguinhos com a elite da polícia, que por sua vez, faz de tudo para que o plano fracasse. Ao jornal argentino El Nación, Alejandro Bazzano, um dos diretores da série, diz que

¹⁰ Disponível em: < <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2018/12/20/numero-de-internautas-cresce-em-cerca-de-10-milhoes-em-um-ano-no-brasil-aponta-ibge.ghtml>> Acesso em: nov.2019

¹¹ Disponível em: < <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2019/06/02/as-razoes-que-levaram-a-serie-la-casa-de-papel-a-virar-um-fenomeno-global.ghtml>> Acesso em: nov.2019

a mesma fez sucesso justamente porque encontra semelhanças com o que acontece em seus países, "Eles não estão apenas roubando para si, mas também estão dando um golpe (...) e um aviso para o sistema capitalista em que vivemos"¹².

Um dos principais motivos pelo sucesso da série está no desenvolvimento dos personagens. Segundo o produtor audiovisual argentino em entrevista à BBC News, Patricio Rabuffetti, ao saber dos detalhes das histórias destes personagens, "Você acaba se afeiçoando aos bandidos, porque vai descobrindo que eles não são tão ruins assim". Para Marcelo Stiletano, também do La Nación, "É mais fácil se identificar com eles do que com aqueles que supostamente representam a lei".

O personagem é muito importante dentro da narrativa seriada, pois é ele que definirá o sucesso ou não de um trabalho. A construção narrativa dos personagens principais da série La Casa de Papel, heróis, anti-heróis e vilões, a tornaram um sucesso mundial e são eles o objeto de estudo desta pesquisa.

¹² Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-43820924>> Acesso em: nov. 2019

2 TEMA

O personagem anti-herói na dramaturgia seriada.

2.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA

A construção dos personagens anti-heróis na narrativa seriada espanhola La Casa de Papel.

3 JUSTIFICATIVA

La Casa de Papel é uma série de TV espanhola que ganhou diversos fãs no Brasil e no mundo, e isso se deve principalmente pela ousadia e inteligência dos personagens da trama. Esses personagens cativaram o espectador e conseguimos observar bem isso quando nos deparamos com estes personagens em estampas de camisetas e canecas, quando as máscaras de Salvador Dalí e o tradicional uniforme vermelho utilizados na série fizeram sucesso no carnaval e em diversas manifestações políticas no Brasil em 2018, ou ainda, ao escutar a tradicional trilha Bella Ciao¹³ em uma versão funk remix fazer sucesso nas rádios.

Ao ganhar cada vez mais fama e visibilidade, observamos como citado acima, o quanto a série gerou ações publicitárias para diversas marcas e empresas, em diversos setores. Assim, La Casa de Papel ajudou na propaganda de muitos negócios, como também na divulgação da própria série.

Podemos assim observar a importância de uma pesquisa sobre a construção de um personagem que cativa o público, seja no cinema ou na publicidade, pois ele é um dos principais pontos de conexão entre a obra desenvolvida e o consumidor.

¹³ Disponível em: <<https://www.vagalume.com.br/la-casa-de-papel/bella-ciao.html>> Acesso em: nov. 2019

4 QUESTÃO NORTEADORA

O que faz com que os telespectadores gostem do personagem anti-herói na dramaturgia seriada *La Casa de Papel*?

5 OBJETIVOS

5.1 OBJETIVO GERAL

Compreender como um personagem anti-herói é construído em uma série, conquistando a empatia do espectador.

5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Compreender como se constrói a dramaturgia em uma série ficcional.

Entender a importância do personagem na narrativa seriada.

Identificar as características do anti-herói.

Analisar os personagens do seriado espanhol La Casa de Papel.

6 METODOLOGIA

O método científico é o conjunto de processos ou operações mentais que devemos empregar na investigação (FREITAS e PRODANOV, 2013, p. 24). Para os autores, a metodologia é a linha de raciocínio adotada no processo de pesquisa, um conjunto de procedimentos que tem o objetivo de atingir o conhecimento. Os recursos de pesquisa utilizados neste trabalho consistem em três, são eles: revisão bibliográfica, pesquisa qualitativa e análise fílmica. A partir destes recursos, vamos desenvolver uma pesquisa exploratória acerca do tema, ampliando nossos conhecimentos sobre o mesmo.

Segundo FREITAS e PRODANOV (2013, p.131), na revisão bibliográfica “analisamos as mais recentes obras científicas disponíveis que tratem do assunto ou que deem embasamento teórico e metodológico para o desenvolvimento do projeto de pesquisa”. Nesta pesquisa foram analisadas obras bibliográficas sobre cinema, dramaturgia, seriado, personagem, projeção e identificação e narrativa, de autores nacionais e internacionais.

Para o desenvolvimento do projeto acerca da abordagem do problema, utilizamos a pesquisa qualitativa, que

Considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Esta não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. Tal pesquisa é descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente (FREITAS e PRODANOV, 2013, p. 70)

Segundo os autores, “na abordagem qualitativa, a pesquisa tem o ambiente como fonte direta dos dados” (2013, p.70) e será utilizada neste trabalho, apontando como se dá a relação entre o espectador e os personagens da série.

A fim de complementar ainda mais nossa pesquisa, vamos fazer uso da análise fílmica da série La Casa de Papel. A análise fílmica é, segundo PENAFRIA (2009), sinônimo de decompor esse filme. Para a autora, a análise é feita em duas etapas: a de decomposição e a de interpretação. A decomposição recorre à conceitos relativos à imagem, ao som e à estrutura do filme. Quanto à interpretação ou crítica, a autora afirma:

Tem como objectivo avaliar, ou seja, atribuir um juízo de valor a um determinado filme - trata-se de determinar o valor de um filme em relação a um determinado fim (o seu contributo para a discussão de um determinado tema, a sua cinematografia, a sua beleza, a sua verdade, [. . .]) (PENAFRIA, 2009, p.2)

Para Francys Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994), não é possível elaborar uma análise fílmica apenas com base nas primeiras impressões. “Um filme jamais é isolado. Participa de um movimento ou se vincula mais ou menos a uma tradição” (1994, p.24). Segundo os autores, para se fazer a análise fílmica, o analista deve se distanciar do filme e decompô-lo “é despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente “a olho nu”, pois se é tomado pela totalidade” (1994, p.15).

A fim de podermos interpretar como o personagem anti-herói cativa o espectador, vamos estudar nesta pesquisa os personagens da narrativa seriada La Casa de Papel, decompondo-os e analisando sua história, o contexto em que estavam inseridos, e o que os motivou a realizar tais ações na série. A partir desta análise, poderemos interpretar os resultados e juntamente com todo o material bibliográfico pesquisado, descobrir o que faz com que o telespectador se identifique com o personagem anti-herói.

7 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

7.1 DRAMATURGIA

Os elementos de uma obra dramática são analisados desde a arte de fazer peças de teatro, revela Pallottini (1988). A autora explica que as formas de se fazer dramaturgia mudaram ao longo dos séculos também, embora todos os estudos deste campo, tenham começado pelas anotações de Aristóteles. Para Brandão (1996), na Grécia Antiga, a tragédia nasceu do culto à Dionísio¹⁴, o Deus do Vinho. Mais tarde grandes autores fizeram sucesso com histórias de tragédia, como por exemplo William Shakespeare com sua obra Romeu e Julieta, escrita no final do século XVI que relata um romance proibido entre dois jovens de famílias inimigas, e atualmente, com a internet, a dramaturgia ganha ainda mais espaço dentro de nossas casas, através de plataformas de streaming¹⁵.

Segundo Pallottini (1998), em seu livro Introdução à Dramaturgia (1988), o primeiro a estudar a dramaturgia e a perceber que há um conjunto de elementos que formam a composição de uma obra dramática foi Aristóteles (384-322 a.C), em meados de 335 a.C., na Grécia Antiga. O livro “Poética” de Aristóteles, traz anotações das aulas do filósofo acerca dos temas poesia e arte, e seus ensinamentos ascendem os estudos de outros autores no campo da dramaturgia.

Como gênero literário, a dramaturgia sempre ligou a literatura ao teatro, pois é para o palco, para a representação, que o texto dramático se destina. Porém não podemos confundir ambos. A literatura está para a palavra e o teatro para a cena, ou seja, na literatura o texto busca traduzir todos os sentimentos e pensamentos do

¹⁴ O vocábulo tragédia provavelmente derivou-se de “tragoidia”, uma palavra formada por duas outras: “trágos”, que se traduz por “bode”, e “ōidé”, que quer dizer “canto”. Assim, etimologicamente, tragédia significa “canto do bode”. De acordo com uma das interpretações que procuram explicar a causa dessa origem, conta-se que Dionísio, em Ícaro, havia ensinado aos homens, pela primeira vez, a arte de cultivar vinhas. Assim que as videiras cresceram, um bode, acusado de tê-las destruído, fora castigado com a morte. A pós perseguiu-lo e esquartejô-lo, os homens, sobre sua pele, começaram a dançar e beber até caírem desmaiados. Esse acontecimento, ao que parece, passou a fazer parte dos rituais dionisíacos e a ser rememorado anualmente. (Disponível em: < <https://periodicos.ufpe.br/revistas/INV/article/download> > Acesso em: nov. 2019)

¹⁵ A tecnologia streaming é uma forma de transmissão de dados de áudio e vídeo através da internet. (Disponível em: < <https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2013/05/conheca-o-streaming-tecnologia-que-se-popularizou-na-web.html> > Acesso em: nov. 2019)

personagem, enquanto que no teatro, se busca a representação destes sentimentos através de elementos cênicos como cenário, luz, sons, figurino, expressão facial, entre outros. O texto dramático, além de apresentar as falas dos personagens, apresenta também, rubricas ou didascálias¹⁶, o que faz com que o texto fique ainda mais próximo da obra teatral.

A dramaticidade do texto, somada, como dito anteriormente, à vários outros elementos, irão compor a peça teatral. O teatro constrói outra realidade, tanto através dos objetos quanto do corpo do ator, que ali está para representar a história de outrém. “O ator visto aí também como mais um objeto, encontra-se na dramaturgia geral que se constrói na cena teatral, onde cada um dos seus elementos constrói significados e significa-se a partir de todos os outros” (LISBOA, 2002, p.81).

A fim de que existisse uma base para uma boa peça teatral, leis e teorias foram criadas. Podemos destacar aqui a Lei das Três Unidades, unidade de tempo, lugar e ação, que foram extraídas de Aristóteles e posteriormente aperfeiçoadas durante o Renascimento pelos italianos e franceses. A unidade de tempo, está para a duração da ação. A unidade de espaço, refere-se ao local onde as cenas acontecem. E a unidade da ação dramática.

Segundo Pallottini, para Aristóteles, a ação dramática deveria ser uma ação completa, possuir tema claro com início, meio e fim, com o objetivo de provocar estados emocionais. Indo mais a fundo nos textos de Aristóteles, o autor inglês John Dryden em seu livro “Ensaio sobre a poesia dramática” (1668 apud PALLOTTINI, 1988, p.7) vai nos dizer que esta ação origina-se na realização de um objetivo que está na intenção do homem, do personagem em questão.

Avançando um pouco mais nosso estudo, vamos nos valer dos conceitos de Hegel (1770-1831), filósofo lógico idealista, sobre ação e conflito. Para Hegel (1964 apud PALLOTTINI, 1988, p.11) “a finalidade de uma ação só é dramática se produzir outros interesses e paixões opostas”, ou seja, deverá haver uma colisão entre o objetivo principal e aquilo que o autor vai chamar de vontade oposta, a paixão por

¹⁶ Indicações cênicas para demonstrar como determinada ação, como determinada cena, como determinado espaço ou como determinada fala devem ser feitos em uma peça de teatro. (Disponível em: < <https://pt.wikipedia.org/wiki/Didasc%C3%A1lia>> Acesso em: nov. 2019)

exemplo. Portanto, a natureza dramática nasce do conflito entre as vontades do personagem:

O interesse dramático só nasce da colisão entre os objetivos dos personagens. O que realmente produz efeito é a ação como ação, e não a exposição dos caracteres em si. A concentração de todos os elementos do drama na colisão (conflito) é que constitui o nó da obra. HEGEL (1964 apud PALLOTTINI, 1988, p. 13)

Podemos assim destacar que a dramaturgia tem como principal característica o conflito, o encontro entre duas forças distintas, o choque de vontades. Conforme Eliane Lisbôa, em *Dramaturgia e Teatro: Tensão Criativa*, "... uma situação dramática será sempre o desenho desse confronto de forças, que tem caráter dinâmico e deve gerar um movimento a caminho de sua própria destruição ou modificação" (2002, p.2).

Como vimos, a dramaturgia surgiu na literatura e posteriormente ganhou os teatros. Através de elementos cênicos, o teatro ganhou mais forças e deu vida à representação dos sentimentos da dramaturgia. Posteriormente o teatro ganhou o mundo através do cinema e a diferença entre eles nós vamos estudar a seguir.

7.2 DRAMATURGIA CINEMATOGRAFICA

O teórico e autor Jean Claude Bernardet, em seu livro "O que é cinema" (1980), faz menção ao início da sétima arte, o cinema, com os irmãos Lumière, em Paris, na França, ao criarem o cinematógrafo. Bernardet destaca em seu livro a primeira exibição pública dos irmãos Lumière, "A Chegada do Trem à Estação" (1895), um breve filme com pouco mais de cinquenta segundos que mostrava um trem chegando à estação. A câmera estava parada, a imagem era em preto e branco e não possuía som. Apesar disto, o público via aquilo como algo que se assemelhava muito ao real. "É aí que residia a novidade: na ilusão. Ver o trem como se fosse verdadeiro... Essa ilusão de verdade, que se chama impressão de realidade, foi provavelmente a base do grande sucesso do cinema" afirmou Bernardet (1980).

Após os irmãos Lumière, outro grande nome, se não o mais importante da história do cinema, se destacou pela mágica. Bernardet (1980) explica que Georges Méliés, um homem de teatro que trabalhava com mágica, estava filmando na rua, sua câmera enguiçou e depois voltou a funcionar. Como resultado, na tela uma mágica

com grande carga de realidade, via-se na movimentada rua de Paris passar um ônibus, que durante a pausa da filmagem, se transformara em um carro fúnebre. Aqui iniciou-se o que chamamos hoje de efeitos especiais.

Mais de um século se passou, e o cinema passou de uma simples filmagem para grandes produções com efeitos cada vez mais sofisticados. O que até então no teatro restringia-se a um espaço limitado, com o cinema ganha-se o mundo, através de sua reprodutibilidade. No teatro, vimos que a história acontece através do personagem, já no cinema, a história se dá através do espaço e do tempo.

Para o autor Flávio de Campos, em seu livro Roteiro de Cinema e Televisão (2007), a indústria de cinema e tv classifica as histórias nos seguintes gêneros: drama (romance, melodrama, aventura, terror, crime e mistério) e comédia (de situação ou sitcom, comédia de costumes, sátira, farsa ou paródia). Já os gêneros da narrativa serão classificados em três: lírica, épica ou dramática.

CAMPOS (2007), revela que na narrativa lírica, o principal ponto de foco do narrador é ele mesmo, priorizando o pronome de primeira pessoa, “eu”. Já na narrativa épica, o ponto de foco do seu narrador é uma terceira pessoa, “ele” ou “eles”. Sobre a narrativa dramática, o autor explica que o principal foco do seu narrador é o jogo das ações entre os personagens que contracenam uns com os outros através dos pronomes de segunda pessoa “tu” e “vós”.

No gênero dramático, o passado é o que fornece as motivações, que são as causas da ação presente:

Passado, presente e futuro, começo, meio e fim: o começo da narrativa dramática está nas motivações que vêm do passado, o meio está no jogo presente das ações e o fim, no objetivo futuro que visa. No dramático, a progressão temporal passado -> presente -> futuro é resultado da progressão causal motivação -> ação -> objetivo. (CAMPOS, 2007, pg ??)

Ao contrário do dramático, o atrativo de cada momento da narrativa épica e da lírica encontra-se no que ela mostra no momento e não do que ela indica que pode vir a mostrar. Para o autor, na narrativa dramática falta conquistar algo, resolver um problema, ou ainda, alcançar um objetivo.

Para Rosemari Sarmiento, em seu artigo “A narrativa na Literatura e no Cinema” (2012), toda narrativa está embasada na representação da ação:

Envolve um enredo, ao longo de um tempo, portanto o tempo é a condição da narrativa que se confirma através da linearidade do discurso que compõe seu tempo com fatos normalmente, mas não necessariamente, em

sequências. É essa matéria de fatos que constitui o movimento da ação em todas as formas narrativas, sejam as literárias ou as visuais. É consenso geral que o movimento da imagem, ou a imagem em movimento, por meio do cinema, revela de forma concreta a impossibilidade de separar tempo e espaço. Institui uma existência na qual estruturas narrativas e visuais relacionadas com o espaço e o tempo se articulam e lidam com o real, ou a ilusão e a representação deste. (SARMENTO, ??????)

Na dramaturgia de uma obra cinematográfica, de acordo com Vanessa Pietro, professora do curso de Atuação para Cinema e TV da Academia Internacional de Cinema (AIC)¹⁷, o autor recebe uma obra fechada e trabalha toda a composição dramática do início ao fim, mesmo que as cenas não estejam em ordem. No cinema, a falta de cronologia é o maior desafio para o autor, bem diferente de obras feitas para a TV, onde o feedback com o espectador é instantâneo.

Em obras cinematográficas, como PIETRO (2018) explica, a dramaturgia é uma obra fechada e cada cena é muito bem escolhida, já na dramaturgia televisiva, vamos ver que por se tratar de uma obra aberta, a opinião pública poderá influenciar.

7.3 DRAMATURGIA TELEVISIVA

“Falamos de televisão sem saber exatamente do que estamos falando”, essa afirmação é de Arlindo Machado, em seu livro “ A televisão Levada a Sério” (2014). Mas afinal, o que é televisão?

Televisão é um termo muito amplo, que se aplica a uma gama imensa de possibilidades de produção, distribuição e consumo de imagens e sons eletrônicos: compreende desde aquilo que ocorre nas grandes redes comerciais, abertas ou pagas, até o que acontece nas pequenas emissoras locais de baixo alcance, ou o que é produzido por produtores independentes e por grupos de intervenção em canais de acesso público. (MACHADO, 2014, p.19)

Na televisão, segundo o autor, os gêneros são categorias fundamentalmente mutáveis e heterogêneas. “A riqueza e a diversidade dos gêneros discursivos são ilimitadas, porque as possibilidades de atividade humana são também inesgotáveis...” (MACHADO, 2014, p.71). Mas para o autor, podemos destacar alguns, são eles: as

¹⁷ Disponível em: <<https://www.aicinema.com.br/o-que-e-dramaturgia/>> Acesso em: nov. 2019.

formas fundadas no diálogo, as narrativas seriadas, o telejornal, as transmissões ao vivo, a poesia televisual, o videoclipe e outras formas musicais.

O objeto de estudo desta pesquisa é a ficção seriada, que como estudaremos mais adiante nasce no cinema, passa pela televisão e hoje ganha o público nas plataformas de streaming.

A ficção na TV surgiu da junção de elementos do teatro e do cinema, além, é claro, de outros elementos, como os recursos de rádio e a narrativa pura, explica Renata Pallottini em seu livro *Dramaturgia da Televisão* (1998). Ao falarmos de ficção televisiva, Pallottini revela que não podemos falar apenas de novela, e sim classificar estes programas televisivos através de suas características. A partir disso, Pallottini aponta a divisão da TV em unitário e não-unitário.

O unitário, como a autora descreve, é uma ficção televisiva, levada ao ar uma só vez, tem duração de aproximadamente uma hora e se basta em si mesmo, contando uma história com início, meio e fim, e que nela se encerra. O não-unitário tem duração maior de tempo e a unidade se completa na visão da totalidade dos capítulos. Pallottini divide os não-unitários em: minissérie, seriado e telenovela.

De acordo com a autora, a minissérie é uma espécie de telenovela curta, só que diferente da telenovela, além de possuir de cinco a vinte capítulos, a obra é fechada e totalmente escrita antes das gravações, ou seja, não é feita alterações no decorrer do processo: “[...] a minissérie nada mais é do que uma novela pequena. No entanto, em sua técnica de escrita, ela se assemelha mais a um filme longo de cinema [...]” (PALLOTTINI, 1998, p.29).

A telenovela, por outro lado, é uma obra aberta e possui cerca de 160 capítulos. Pallottini (1998) explica que a telenovela cria conflitos provisórios, que vão sendo solucionados no decurso da ação, e definitivos, que serão resolvidos só no final. Além disso, a partir do julgamento do público, uma telenovela pode remodelar-se, por isso: “Sua gravação pode começar com vinte, trinta ou cinquenta capítulos já escritos e prontos para a produção, mas na quase totalidade dos casos [...], a redação da telenovela prossegue, estando ela no ar”, destaca a autora.

No seriado, Pallottini (1998) destaca que seu episódio tem começo, meio e fim, como o unitário, porém é inserido em um conjunto maior, que lhe dará sentido total. Para a ela, o seriado funciona por acumulação: “[...] ao longo de sua feitura, os autores

vão criando os casos, as histórias, os enredos que poderiam ter envolvido aquele grupo humano e que tenham a ver com a filosofia geral que conduz a série”.

Em virtude desta aproximação com o público, na TV o ator conquista o público através do carisma, conforme Pietro (2018) ressalta:

Se o ator tiver carisma, ele pode ‘roubar a trama’ de uma novela, permitindo ao seu personagem mais espaço para crescer. Esse elemento de conexão com o espectador é mais forte na TV do que no cinema e no teatro, por isso muitas vezes os vilões são mais amados do que os mocinhos. (PIETRO, 2018).¹⁸

Ao contrário da minissérie, a telenovela e o seriado dependem da opinião do público e do seu engajamento para a continuação da história. Mais adiante estudaremos detalhadamente a dramaturgia do seriado, objeto de estudo deste trabalho.

7.4 O SERIADO

Arlindo Machado (2014), revela que o seriado nasce no cinema por volta de 1913, como decorrência da mudança que estava acontecendo no mercado de filmes, “não foi a televisão que criou a forma seriada de narrativa”.

Machado (2014) destaca que as salas de cinema eram ainda os antigos nickelodeons, onde passavam filmes curtos, uma vez que as poltronas eram desconfortáveis e sem encosto e muitas pessoas ficavam de pé. Ao surgir as longas-metragens, estas só podiam ser exibidas em salões de cinema, mais confortáveis e caros. Para o autor, a criação do filme em série permitiu atender dois tipos de público: o de duração mais longa que podiam ser exibidos para a classe média nos grandes salões e aquele exibido em partes nos nickelodeons, para o público mais pobre.

A série surge e acaba definindo o momento de transformação do panorama televisivo nos anos 1980, declara Marcel Vieira Barreto Silva (2014). Para o autor, há uma mudança de paradigma e começam a se criar peças onde o que importa não é obras que devam interessar ao maior número de espectadores, mas sim obras

¹⁸ Disponível em: <<https://www.aicinema.com.br/o-que-e-dramaturgia/>> Acesso em: nov.2019.

específicas, endereçadas a determinado público, com características e interesses de consumo próprios.

Para Pallottini (1998), o seriado funciona por acumulação, ao longo do mesmo, os autores vão criando os casos, as histórias, os enredos que poderiam ter envolvido aquele grupo humano e que tenham a ver com a filosofia geral da série. Por isso, o seriado não tem sinopse e depende de uma apresentação bem-feita, espécie de trailer, que chame a atenção do espectador, um chamariz. Aqui, a autora destaca a importância do primeiro episódio da série, pois é ele que chama o espectador e o induz a ver a série. Nele se deve apresentar com clareza os personagens, dizer o que são e como são, mostrar as relações com os demais, mostrar o universo em que vai se desenrolar a história. Portanto, o restante dos episódios devem ter algo a ver com o que foi apresentado no episódio piloto.

Os episódios do seriado, segundo a autora, devem contar sua história e inserir-se no seu conjunto total. Por este motivo, Pallottini (1998) chama o seriado de ficção televisiva contada em episódios.

O seriado possui a “estética da repetição”, que pode ser classificada em três grandes categorias segundo Machado (2014): aquelas fundadas nas variações em torno do eixo temático, as baseadas na metamorfose dos elementos narrativos, e aquelas estruturadas na forma de entrelaçamento de situações diversas. O objeto de nosso estudo, o seriado *La Casa de Papel*, sofre variações em torno de seu eixo temático.

Muitos são os fatores que influenciaram a ascensão dos seriados, Colonna (2010) aponta que o texto dos seriados são extremamente importantes, uma vez que são capazes de atrair a atenção do espectador em meio ao ambiente multitarefas onde está inserido. Outro ponto essencial, foram as formas de consumir essas séries. Como afirma SILVA (2014, p.247), com a internet não só temos acesso a muito mais títulos, como também àqueles antigos “séries clássicas que agora podem ser revistas à luz dos interesses atuais”.

O engajamento do público também é um ponto forte a ser estudado, uma vez que ele influencia totalmente na narrativa:

Com a facilidade de acesso propiciado pelo digital, que, além disso, permite assistir aos episódios para além do fluxo televisivo, os fãs passam a demonstrar um conhecimento amplo sobre os modos de encenação, os

diálogos, a caracterização dos personagens, o desenvolvimento das tramas e a montagem das cenas. (SILVA, 2014, p.248)

Como já falamos anteriormente, uma obra aberta, como o seriado, é construída através da opinião do público. Com a internet, o engajamento se torna ainda maior. Como aponta Silva (2014), as séries possuem suas próprias e específicas dinâmicas de produção, circulação e consumo.

O autor propõe três condições centrais que juntas promovem o seriado dentro e fora dos modelos de televisão tradicionais. São eles: forma, contexto e consumo. A forma, diz respeito aos novos modelos narrativos. O contexto, está diretamente relacionado ao tecnológico, para o autor, a internet impulsionou a circulação das séries. Quanto ao consumo, ele pode se dar através de comunidades de fãs ou na criação de espaços críticos e noticiosos, estes focados principalmente em séries de TV.

Como já vimos anteriormente em Silva (2014), a internet impulsionou a circulação de séries, e foi a partir dela que os consumidores se tornaram parte importante do processo de produção seriada. Para os autores Antonio Francisco Magnoni e Giovani Vieira Miranda (2013, p.106), através da cultura participativa “os consumidores passaram a adquirir caráter crítico, ativo, criativo, produtivo e socializado”. Para os autores, os fãs através da internet, desafiam e questionam concepções de propriedade intelectual e industrial.

Jenkins (2008), sobre a cultura participativa, explica que o indivíduo desenvolve sua habilidade de tomar decisões e aumenta sua consciência social através das comunidades virtuais.

As séries, em sua maioria, fazem grande sucesso através desta cultura participativa. A seguir analisaremos a série espanhola *La Casa de Papel*, objeto deste estudo, e como ela se tornou um fenômeno, em parte graças à esta cultura.

7.4.1 La Casa de Papel

La Casa de Papel é um seriado televisivo criado por Álex Pina, original do canal espanhol Antena 3. Em Dezembro de 2017, a série teve destaque mundial quando foi acrescentada ao catálogo da Netflix, plataforma de streaming, sendo dividida em duas

partes. Segundo o Portal G1, a série ainda ajudou o serviço de streaming a se tornar um fenômeno mundial.

O seriado espanhol conquistou o público principalmente pela construção narrativa dos personagens, que interpretam heróis, anti-heróis e vilões. A série conta a história de oito assaltantes com pseudônimos de cidades que juntos assaltam a Casa da Moeda Espanhola, são eles: Berlim, Tokyo, Rio, Naeróbi, Denver, Moscow, Helsinki e o Professor. Para a crítica espanhola, Mariola Cubells, o que confere o apelo universal à série é seu caráter “aspiracional”, nos identificamos um pouco com os criminosos e seu plano de imprimir dinheiro sem prejudicar ninguém, “você quer que os ‘bandidos’ se saiam bem”¹⁹, diz ela.

Segundo o jornal El País, a série possui narrativa complexa e subverte a ideia de “mocinhos” e “bandidos”, embora eles estejam participando de um roubo, eles ganham a empatia do público.

Cubells afirma “não conseguimos exportar cultura, modos de vida, de pensamento”, no entanto La Casa de Papel muda isso. Para o criador Álex Pina, em entrevista ao jornal El País, a série se conectou com muitos países pela questão da crise econômica

Esses senhores que assaltam a Casa da Moeda e Timbre têm um componente quase antissistema que abarca um pouco da decepção com os governos, os bancos centrais..., um cansaço em que esses Robin Hoods se convertem para muitos em estandarte dessa atmosfera de decepção²⁰

7.5 O PERSONAGEM DENTRO DA NARRATIVA SERIADA

“O personagem é o grande elo entre o autor e o público”, ressalta o autor Marcos Rey, em seu livro “O Roteirista Profissional: TV e Cinema” (1997).

Para complementar e explicar a fala de Rey (1997), vamos analisar os estudos de Luiz Carlos Maciel (2003), sobre o personagem. Para ele, personagem é ação, portanto, história:

Não existe personagem sem história. E posto que, reciprocamente, não existem histórias sem os personagens, é claro que há uma unidade intrínseca,

¹⁹ Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2019/06/02/as-razoes-que-levaram-a-serie-la-casa-de-papel-a- virar-um-fenomeno-global.ghtml>> Acesso em: nov. 2019.

²⁰ Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2018/03/26/cultura/1522083264_215034.html> Acesso em: nov. 2019.

indissolúvel, entre eles; são interdependentes; esses dois são um só. (MACIEL, 2003, p. ??)

Mas, afinal, o que é o personagem? Pallottini (2008) revela que o personagem é um ser de ficção, a imagem de um ser. O autor cria este personagem para desempenhar uma função e para tal, este personagem deve fazer coisas coerentes à essas premissas.

Para Maciel (2003), o perfil do personagem tem de atender às exigências da história, e ser capaz de levá-la à frente, “a ação é a espinha dorsal do drama - e a composição dos personagens deve se subordinar a ela”.

O ator para Pallottini (1998) é muito importante para o sucesso de uma obra: “Um bom ator salva um mau personagem e, ao contrário, um mau ator enterra um bom personagem; a má escalação de um elenco pode pôr a perder um bom trabalho”. É por isso que o personagem, antes de ser mostrado ao público, passa pelo exame do diretor, da equipe e ator:

O personagem é aquilo que o dramaturgo criou no papel, mais os cenários que o circundam, as roupas que veste, o penteado criado por ele, as luzes que o iluminam, as cores pelas quais se optou, todos signos a serem lidos e decifrados pelo espectador. (PALLOTTINI, 1998, p. 145)

Como dito anteriormente, para Maciel, personagem é ação. Sobre a ação do personagem, Pallottini dirá que os personagens “devem agir de acordo com a função que lhes foi designada e dentro da ação escolhida [...] resolvendo um assunto de cada vez”.

Segundo a autora, no seriado, o protagonista, é proposto no primeiro episódio, “sabe-se quem ele é, ou quem são, se se tratar de um grupo; a partir daí esse protagonista (ou grupo) vai tratar de conseguir o fim que propôs” (PALLOTTINI, 1998, p. 156). Nós conheceremos ainda mais estes personagens nos episódios seguintes ao piloto, mas como a autora disse “o personagem não é um ser imutável”.

Ao longo da história, segundo Pallottini, o personagem irá sofrer modificações, mas estas modificações não podem ser arbitrárias. A autora chega à conclusão aristotélica de que há uma coerência constante, algo que não muda e que poderia se chamar de “alma”. Portanto, “o personagem não pode passar de vilão a herói, de mau a bom, de desonesto à honesto, por mera necessidade casual do veículo”.

O bom personagem ainda vai sofrer com conflitos internos. Para a autora, duas forças, interiorizadas, se enfrentam em um mesmo personagem, como por exemplo

impulsos contraditórios, amar ou renunciar, destruir ou construir. “O conflito interno, quando bem construído, enriquece, complicando o personagem”.

Agora que aprendemos sobre como o personagem se comporta dentro da narrativa, vamos ver o que faz com que nos identifiquemos com ele a partir dos estudos de Edgar Morin e Jacques Aumont.

7.6 IDENTIFICAÇÃO E PROJEÇÃO

Edgar Morin, em seu livro “O cinema ou o homem imaginário” (1970), explica que “a projeção é um processo universal e uniforme”, projetamos nossos desejos e aspirações não somente nos sonhos, mas também sobre as coisas e seres. Já na identificação, o sujeito não se projeta no mundo, mas sim absorve-o.

Representamos um papel na vida, não só perante os outros, mas também (e sobretudo) perante nós próprios. O vestuário (esse disfarce), o rosto (essa máscara), as palavras (essa convenção), o sentimento da nossa importância (essa comédia), tudo isso alimenta, na vida corrente, esse espetáculo que damos a nós próprios e aos outros, ou seja, as projeções-identificações imaginárias” (MORIN, 1970, p. 112).

A participação afetiva é intensa, uma vez que a há ausência de participação prática. Para Morin “operam-se verdadeiras transições entre a alma do espectador e espetáculo do écran”.

Na dramaturgia televisiva é comum nos identificarmos com um personagem, e para o autor isso acontece muito em função de semelhanças físicas ou morais que nela encontramos, constituição de um “sistema permanente de personagens para identificação”. Nas projecções-identificações polimórficas, há tanto uma identificação com o semelhante quanto com o estranho, para Morin “o cinema, como o sonho, como o imaginário, acorda e revela vergonhosas e secretas identificações...).

Segundo Jacques Aumont (2004, p.120), “toda imagem encontra o imaginário, provocando redes identificadoras e acionando a identificação do espectador consigo mesmo como espectador que olha”.

O cinema é a técnica ideal da satisfação afectiva, pois segundo o autor, ele não deixa de responder a necessidades, “aquelas que a vida prática não pode satisfazer”.

A magia estrutura esse universo afetivo do cinema, e ao mesmo tempo que ele é mágico, é estético e afectivo.

Depois de conhecermos melhor os personagens e o que nos faz gostar ou não deles, vamos iniciar nossos estudos em sua jornada e como as histórias possuem uma estrutura básica utilizada em roteiros de cinema e seriados.

7.7 JORNADA DO HERÓI

O autor Joseph Campbell, em sua obra “Herói de Mil Faces” (2007), criou a Jornada do Herói, uma estrutura para contar histórias, que hoje é muito utilizada em roteiros de cinema e seriados. Para o autor, em todas as histórias, existe um herói e toda a narrativa irá girar em torno dele. O modelo de Campbell possui 17 etapas, e posteriormente foi adaptado pelo escritor Christopher Vogler em sua obra “A Jornada do Escritor”, e possui 12 etapas para o sucesso da construção de uma história.

Para Campbell, a primeira etapa é o chamado à aventura. Segundo o autor, “esse primeiro estágio da jornada mitológica, significa que o destino provocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida” (CAMPBELL, 2013, p.66). Vogler complementa, “é preciso algum evento para ligar o motor, dar a partida na história, uma vez terminado o trabalho de apresentar o personagem principal” (VOGLER, 2006, p.108), aqui o personagem é convidado a sair do seu mundo comum.

A terceira etapa é a recusa do chamado. Aqui, segundo Vogler, o personagem demonstra medo, há conflitos interiores que fazem com que ele recuse ao chamado em um primeiro momento, “estão lhe pedindo que responda “sim” a uma grande incógnita, a uma aventura que vai ser emocionante, mas também perigosa, e que pode ameaçar sua vida”. Para Campbell:

A recusa à convocação converte a aventura em sua contraparte negativa. Aprisionado pelo tédio, pelo trabalho duro ou pela “cultura”, o sujeito perde o poder da ação afirmativa dotada de significado e se transforma numa vítima

a ser salva. Seu mundo florescente torna-se um deserto cheio de pedras e sua vida dá uma impressão de falta de sentido... (CAMPBELL, 2007, pg. 66)

No quarto estágio, o herói estará pronto para sua aventura, é a Passagem pelo Primeiro Limiar. “Ouvindo o Chamado, manifestou suas dúvidas e apreensões, superou-as e já fez todos os preparativos” (VOGLER, 2006, pg.132), para o autor, essa ação é desencadeada por alguma força externa, maior que o Mentor, e que muda o curso da história. Segundo Campbell, “...a crença popular lhe dá todas as razões para temer tanto o primeiro passo na direção do inesperado” (CAMPBELL, 2007, p.82).

O quinto passo para Campbell é chamado de O ventre da Baleia:

A ideia de que a passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia. O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando impressão de que morreu. (CAMPBELL, 2007, p.91)

A etapa seis, é chamada de “O Caminho de Provas” por Campbell. Para o autor, “tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas” (CAMPBELL, 2007, p.102)

O sétimo passo é o “Encontro com a Deusa”. Visto como a última aventura, “quando todas as barreiras e ogros foram vencidos, costuma ser representada como um casamento místico da alma do herói triunfante com a Rainha-Deusa do Mundo” (CAMPBELL, 2007, p. 111)

O oitavo passo é chamado de “ A mulher como tentação”, pois segundo Campbell “ a mulher é vida e o herói, seu conhecedor e mestre” (Campbell, 2007, p. 121). Ainda para o autor:

Todo o sentido do mito onipresente da passagem do herói reside no fato de servir essa passagem como padrão geral para homens e mulheres, onde quer que se encontrem ao longo da escala [...]. Quem são e onde se encontram os ogros? São reflexos dos enigmas não resolvidos de sua própria humanidade” (CAMPBELL, 2007, p. 121).

O nono estágio é chamado de “ A sintonia com o pai”. Para Campbell:

A sintonia consiste, essencialmente, em levar a efeito o abandono do problemático monstro autogerado - o dragão que se considera Deus (o superego) e o dragão que se considera o Pecado (o id reprimido). Mas essa

ação requer o abandono do apego do próprio ego, e aí reside a dificuldade. (CAMPBELL, 2007, p. 128)

O décimo passo é o Apoteose, aqui é o período de descanso e paz antes do retorno. O herói compreende o todo, o amor, a compaixão e a realização.

“A bênção última” é o décimo primeiro passo da Jornada do Herói, é a realização daquilo que o herói foi buscar.

O décimo segundo passo é “A recusa do retorno”, segundo Campbell, terminada a busca do herói é hora de voltar para casa com o seu “troféu transmutador da vida” (CAMPBELL, 2007, p. 195), embora muitas vezes isso seja objeto de recusa.

“A fuga mágica” é o décimo terceiro passo da Jornada do Herói. Para o autor:

Se o herói obtiver, em seu triunfo, a bênção da deusa ou do deus e for explicitamente encarregado de retornar ao mundo com algum elixir destinado à restauração da sociedade, o estágio final de sua aventura será apoiado por todos os poderes do seu patrono natural. Por outro lado, se o troféu tiver sido obtido com a oposição de seu guardião, ou se o desejo do herói no sentido de retornar para o mundo não tiver agradado aos deuses ou demônios, o último estágio do ciclo mitológico será uma vida, e com frequência cômica, perseguição.” (CAMPBELL, 2007, p. 198).

O décimo quarto passo é o resgate com auxílio externo, segundo Campbell, o herói pode ser resgatado de sua aventura sobrenatural por meio da assistência externa, ou seja, “o mundo tem de ir ao seu encontro e recuperá-lo” (CAMPBELL, 2007, p. 206).

“A passagem pelo limiar do retorno” é o décimo quinto passo da Jornada do Herói e aqui “seu retorno é descrito como uma volta do além” (CAMPBELL, 2007, p.213). Para o autor, os dois mundos, divino e humano, são distintos entre si, e ali ele completa sua jornada.

O penúltimo passo é chamado de “Senhor dos Dois Mundos”, segundo Campbell:

A liberdade de ir e vir pela linha que divide os mundos, de passar da perspectiva da aparição no tempo para a perspectiva do profundo causal e vice-versa - que não contamina os princípios de uma com os da outra e, no

entanto, permite à mente o conhecimento de uma delas em virtude do conhecimento da outra - é o talento do mestre. (CAMPBELL, 2007, p. 225)

O último passo da Jornada do Herói é a “Liberdade para Viver”, aqui de acordo com o autor, o campo de batalha simboliza o campo da vida, no qual toda criatura vive da morte da outra:

Uma percepção da inevitável culpa que o viver envolve pode deixar o coração tão amargurado que, tal como Hamlet ou Arjuna, podemos nos recusar a prosseguir [...]. Por outro lado, tal como a maioria, podemos inventar uma falsa autoimagem, em última análise injustificável, que nos eleve a um fenômeno excepcional no mundo e à condição de ser isento de culpa - ao contrário de outros seres - que se acha justificado, em seu inevitável pecar, pelo fato de representar o bem. (CAMPBELL, 2007, p.232)

Após estudar os 17 passos da Jornada do Herói e suas principais características, vamos conhecer o anti-herói e se a sua jornada se assemelha à do Herói, percebendo suas qualidades e defeitos.

7.8 O ANTI-HERÓI

De acordo com Vogler (2006), a palavra herói vem do grego, de uma raiz que significa “proteger e servir”, ou seja “é alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros”. Para o autor, “cada pessoa que ouve uma história ou assiste a uma peça ou filme, é convidada, nos estágios iniciais da história, a se fundir com ele e ver o mundo por meio dos olhos dele” (Vogler, 2006, p. 53). O herói, para Vogler, deve ter qualidades, emoções e motivações universais.

Apesar do nome, segundo Vogler (2006), anti-herói não é o oposto de herói. Para o autor, anti-herói, é um tipo especial de herói, “alguém que pode ser um marginal ou um vilão, do ponto de vista da sociedade, mas com quem a plateia se solidariza, basicamente” (VOGLER, 2006, pg. 58).

O autor classifica os anti-heróis em dois tipos, o ferido e o trágico. Vogler (2006) aponta que o anti-herói ferido pode ser “ um solitário que rejeitou a sociedade ou foi rejeitado por ela [...] podem ter, o tempo todo, a solidariedade total da plateia, mas aos olhos da sociedade são foras-da-lei”. O autor explica que nós amamos esses

personagens, uma vez que eles fazem aquilo que gostaríamos de fazer, se rebelam e torcem o nariz à sociedade.

Já o segundo tipo de anti-herói, o trágico, é aquele herói com defeito “que nunca conseguem ultrapassar seus demônios íntimos, e são derrotados e destruídos por eles” (VOGLER, 2006, pg.58).

O anti-herói não é vilão, para Vogler (2006) os vilões e inimigos, geralmente dedicam-se à morte, à destruição ou à derrota do herói. Segundo Baranita (2015) o vilão “geralmente tem um objectivo condicionado por um determinado passado, mas ao contrário do herói, o vilão usa qualquer tipo de recurso para atingir”, seus propósitos são pessoais e egoístas. Para Vogler (2006), o vilão pode ser chamado de sombra:

As Sombras podem ser todas as coisas de que não gostamos em nós mesmos, todos os segredos obscuros que não queremos admitir, nem para nós mesmos. As características a que renunciamos, ou que tentamos arrancar, ainda sobrevivem e agem no mundo das Sombras do inconsciente. A Sombra também pode abrigar qualidades positivas que estão ocultas ou que rejeitamos por um motivo qualquer face negativa da Sombra, nas histórias, projeta-se em personagens chamados de vilões, antagonistas ou inimigos. (VOGLER, 2006, p.83)

Para Vogler (2006), o anti-herói é atrativo do público, pois ao contrário do herói que é perfeito, ele é mais realista, mais humano.

8 ROTEIRO DOS CAPÍTULOS

1 INTRODUÇÃO

1.1 METODOLOGIA

2 A NARRATIVA SERIADA

2.1 CINEMA E DRAMATURGIA

2.2 A SÉRIE LA CASA DE PAPEL

3 O PERSONAGEM NA NARRATIVA SERIADA

2.1 O PERSONAGEM E O DRAMA

2.2 HERÓI

2.3 ANTI-HERÓI

4 ANÁLISE DO PERSONAGEM EM LA CASA DE PAPEL

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

9 CRONOGRAMA

Defesa da Monografia em 2020/2							
	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL
Reestruturação do projeto e revisão bibliográfica			X				
Introdução			X				
Produção textual do capítulo 2			X				
Correção do capítulo 2 e produção textual do capítulo 3			X				
Revisão dos capítulos				X			
Considerações finais e resumo					X		
Formatação, impressão e preparação da apresentação						X	
Defesa da Monografia							X

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. **A imagem**. 9ª Edição. São Paulo: Papyrus, 2004.

BARANITA, P. A. **Anti-heróis no Cinema**. Dissertação de Mestrado em Som e Imagem. Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa. Cidade do Porto/Portugal: 2015.

BERNARDET, Jean Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1980.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Teatro grego: tragédia e comédia**. Petrópolis: Vozes, 1996.

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

CAMPOS, Flávio de. **Roteiro de cinema e televisão**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

LISBOA, Eliane. **Dramaturgia e teatro: tensão criativa**. *Ensaio: revista Nupeart*, Santa Catarina, v. 1, p. 73- 82, set. 2002.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia de televisão**. São Paulo: Moderna, 1998.

PALLOTTINI, Renata. **Introdução à dramaturgia**. São Paulo: Ática, 1988.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. **Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade**. *Galaxia* (São Paulo, Online), n. 27, p. 241-252, jun. 2014.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. 6ª Edição. São Paulo: Senac São Paulo, 2014.

MAGNONI A.F; MIRANDA G.V; Novas formas de comunicação no século XXI: o fenômeno da cultura participativa. **Conexão – Comunicação e Cultura**, UCS, Caxias do Sul – v. 12, n. 23, jan./jun. 20

METZ, Christian. **Linguagem e Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**. São Paulo: Moraes Editores, 1970.

VANOYE, Francis; GOLLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas, São Paulo: Papyrus, 1994.