

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

LUIZ FELIPE ALVES PEREIRA

**MEMORIAL DO PROCESSO DE CRIAÇÃO: RUAS DE
FÚRIA**

BRASÍLIA

2011

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

LUIZ FELIPE ALVES PEREIRA

**MEMORIAL DO PROCESSO DE CRIAÇÃO: RUAS DE
FÚRIA**

Memorial apresentado ao Curso de Comunicação Social – Audiovisual, para a descrição do processo de criação do roteiro “Ruas de Fúria”, como um dos pré-requisitos para a conclusão do Bacharelado em Comunicação.

BRASÍLIA

2011

Dedico a todos aqueles que desejam contar as histórias que fervilham em suas mentes, almas e corações.

Agradeço a meus professores por me ajudarem a focar minhas idéias, aos meus amigos pela fé depositada e principalmente, à minha mãe e à minha irmã. Sem elas, minha vida não faria o menor sentido.

SUMÁRIO

Objetivo	1
Justificativa	1
Metodologia	2
1 - Aspecto Moral e Filosófico	3
1.1 – Justiça X Vingança	4
2 – Narrativa	5
2.1 - Modelo de Propp	5
2.2 - Modelo de Larivaille	7
2.3 – Modelo de Bremond	8
3 – Personagens	9
3.1 – Magno	10
3.2 – Ana	14
3.3 – Torres	17
3.4 - Miguel	18
4 – Estética	19
5 – Conclusão	21
Bibliografia	22
Filmografia	23

Objetivo:

E as páginas por vir são a descrição da trajetória do Projeto Final do curso de Comunicação Social na habilitação Audiovisual. Em verdade, aqui se perpassa de algum modo, a minha trajetória ao longo destes anos de curso e como tudo culminou na idealização e criação de *Ruas de Fúria*.

Sempre fui interessado em ficção, narrativas de ação, filmes de artes marciais, quadrinhos ou ficção científica. Foi o impulso que me levou a cursar Audiovisual. Este interesse na criação de histórias relacionadas a formas narrativas só se desenvolveu com o passar do tempo. Então, como eu não primo pela ortodoxia, procurei para ser meu orientador o Prof. Gustavo de Castro. Desde que fui aluno dele em Teorias da Comunicação, discutíamos sobre a estética dos filmes de ação e dos quadrinhos, a “porrada”. Assim sendo, decidi pensar sobre e um roteiro que envolvesse estes gostos e gêneros. Mergulhei novamente na leitura de quadrinhos como *Watchmen*, de Alan Moore, e *Batman*, de Robert Kane. Acabou por ser uma escolha vital, pois o roteiro se desenvolveu especialmente voltado para um ponto nevrálgico na relação dos super-heróis de quadrinhos e de outros personagens de filmes de ação: O vigilantismo.

Justificativa:

O roteiro surge a partir da proposição do vigilantismo como mote da narrativa. Também conhecido como autojustiça, vigilantismo é o ato do cidadão comum, sem a autorização do Estado, de tomar atitudes de polícia. Normalmente os vigilantes são pessoas que sofreram com crimes perpetrados contra elas e julgam que a punição garantida pelos órgãos jurídicos não é suficiente. Então se gera outro componente: a necessidade da vingança.

E então se chega ao que é o problema da pesquisa, a pergunta essencial para o roteiro de “Ruas de Fúria”: “Quando a justiça falha e a impunidade predomina, o que sobra?” Quero, a partir do roteiro, levar em conta como as situações de impunidade e violência podem conduzir os cidadãos.

Devo reiterar que, as manifestações ideológicas de quaisquer dos personagens do roteiro, não refletem de modo algum, qualquer manifestação ideológica vinda de mim. O filme é sobre uma extrapolação de um problema e que, por mais que haja origem na realidade, tem um compromisso muito maior com a ficção.

Metodologia:

Ao seguir por este caminho, tive a necessidade de organizar o processo criativo em quatro grandes aspectos que compõem o produto:

1. Aspecto Moral e Filosófico
2. Narrativa
3. Personagens
4. Estética

Já que *Ruas de Fúria* trabalha justamente com a idéia do mau funcionamento das esferas legais, é este o primeiro impulso da trama. A partir de então será coerente seguir às conseqüências morais das atitudes tomadas por alguns personagens, que projetarão o conflito da relação entre justiça e vingança.

Em seguida farei uma análise narrativa do roteiro *Ruas de Fúria*, apoiando-me em modelos muito utilizados na narratologia. Descrevê-los-ei e os aplicarei à trajetória do roteiro, fazendo uma breve comparação entre estes modelos para poder definir qual dos esquemas de análise narrativa permitem uma melhor compreensão seqüencial de *Ruas de Fúria*, viabilizando um melhor entendimento dos personagens.

Personagens esses que serão devidamente abordados no desenvolvimento do aspecto psicológico. Lá, serão mostradas, as bases para a construção dos protagonistas e antagonistas de *Ruas de Fúria*, a trajetória destes personagens de acordo com seu conceito. E como de certo modo, eles representam extrapolações, bem distorcidas, diga-se de passagem, dos anseios da sociedade moderna no que tange à lei, ao crime e à justiça.

E em seguida, a estética será exposta com base nas escolhas da forma das cenas. Estarão expostas as razões pelas quais fiz certas escolhas para a composição dos diálogos, dos cenários e principalmente das ações. Como a plástica das cenas de luta foi pensada e o que foi acrescentado ao roteiro e o que foi dispensado na formulação deste.

1)Aspecto Moral e Filosófico

É ulterior evidenciar, a importância da precisão conceitual na construção de respostas às questões morais tangentes à problemática da aplicação da justiça na sociedade moderna. É sabido que, no Estado Democrático de Direito, as tensões entre indivíduos devem ser arbitradas da maneira mais equânime possível, pelo Estado, na forma de um conjunto de leis que serão aplicadas por um aparelho jurídico. Sabe-se também, que, idealmente falando, cabe à polícia, deter o infrator de uma lei. Dado isto, tem-se a certeza, segundo Max Weber de que o Estado é que deve se servir do monopólio legítimo do uso da força, para restabelecer o equilíbrio das relações sociais e a manifestação deste monopólio se dá pelo aparelhamento da polícia. (WEBER, Max. *A política como vocação*, pp. 56-57,1982)

Porém, há dois casos que me chamaram a atenção e me despertaram, inclusive, para a criação do roteiro. O primeiro caso ocorreu na cidade de Pinheiro, no Maranhão, onde dois jovens - de 16 e 17 anos – suspeitos de terem cometido assassinato, foram linchados até a morte pela população. Segundo moradores de um município vizinho, eles foram reconhecidos como assassinos de um homem de 41 anos. Passaram pelo procedimento comum, de serem presos e levados até a delegacia. Até aí tudo normal. O inesperado aconteceria alguns dias depois: centenas de pessoas arrebentaram a parede da delegacia e jogaram bombas caseiras na cela. Os dois garotos saíram pelo espaço gerado pela destruição da parede. Quando eles se retiraram da cela, eles foram espancados até a morte por uma horda de pessoas furiosas. O linchamento teria sido gravado por câmeras de celulares. Naturalmente, a prisão dos vingadores não foi efetuada.

O outro fato inspirador para a elaboração do roteiro é o conhecido caso “Irmãos Naves”. Em 1937, na cidade de Araguari, Minas Gerais, dois irmãos foram acusados por um crime que não cometeram e foram sistematicamente torturados e colocados em situação de extrema desumanidade para confessar o que não fizeram. A diferença neste caso, é que foi o próprio Estado, na figura do delegado de polícia Francisco Vieira dos Santos, que conduziu de forma espúria as investigações, torturando os irmãos Naves e sua mãe, inclusive.

O mais assustador e o que coincidiu nos fatos é a leniência da sociedade com a vingança. Talvez por razões que façam algum sentido, como por exemplo, a ineficiência

da nossa justiça, o povo tenda a passar a apoiar soluções terrivelmente drásticas para a punição de crimes. Diante dos problemas enfrentados pela sociedade brasileira no que tange à criminalidade, surge como resposta emocional, a vingança. A sociedade deseja respostas rápidas e severas do Estado, quanto ao crime. Isso pode ser válido, desde que a reação não seja desproporcional.

1.1) Justiça X Vingança

Há que pensar nos conceitos filosóficos de justiça e de vingança. Pois, é histórico no ser humano que estas duas palavras se tangenciam muito e se confundem na aplicação de seu significado.

Em *Ética à Nicômaco*, no Livro V, Aristóteles introduz o estudo da justiça (*dikaiosyne*) afirmando que:

“Todos os homens entendem por justiça esta espécie de disposição que os torna aptos a realizar ações justas e que os faz agir justamente e desejar o que é justo; do mesmo modo, a injustiça é esta disposição que os faz agir injustamente e desejar o que é injusto.” (*Ética a Nicômaco*. 1973, V, 1, 1129a, p. 213).

Parte-se do pressuposto que a justiça é uma virtude. A virtude é uma atividade a qual precede o conhecimento racional. Como a razão é a essência do homem, ao seguir um caminho de virtude, ele segue sua natureza. Então o ser humano tem seu fim na felicidade. Ou seja, a justiça, tem como por fim, através da equanimidade, levar o homem a ser feliz, harmonizando as relações sociais. Então aí se têm, em minha opinião uma primeira grande diferenciação do conceito de justiça e de vingança. A justiça tem por fim conduzir o homem à felicidade visto então que ela é uma virtude. A vingança conduz o ser humano à felicidade, necessariamente? Pode conduzir à satisfação individual, ou mesmo que seja até coletiva, mas é uma satisfação momentânea. É uma realização de uma necessidade instintiva de reagir a uma perda. A vingança é oriunda do instinto. A justiça, como se pôde ver até aqui, é uma virtude e sendo assim é completamente racional. Logo, a justiça não pode prescindir da razão. Em verdade, a justiça sequer pode ser imaginada sem a existência da razão.

Outro ponto em que Aristóteles conceitua solidamente a justiça se dá no momento em que ele define a distributividade, como natureza indispensável à justiça.

Deve-se procurar dar a cada um, o que lhe é devido, da maneira mais eqüitativa possível. Pode-se até se depreender daí que a vingança nesse ponto pode se sobrepôr, ou melhor dizendo, projetar-se como justiça. Mas há um ponto muito importante que assevera ainda mais as diferenças de conceito: qualitatividade. Exemplificando, se um homem mata aquele que matou seu filho, ele praticou um ato eqüitativo? Se pensar que uma vida foi tirada para se retribuir à perda de outra, poderia até se pensar no caso. Mas há de fato uma restituição qualitativa a quem perdera inicialmente? Ou foram duas vidas perdidas, no final das contas?

Procurei clarificar a justiça nesse nível semântico, apoiando-me em Aristóteles, sobremaneira, a partir desta diferenciação. Os personagens buscam se situar no turbilhão de acontecimentos que posicionam a justiça e a vingança de modo confuso e aterrador. Situação essa gerada pela crônica inépcia do sistema jurídico e político do lugar em questão, São Cristóvão. Só a repulsa às perdas que não foram reparadas gerou todo o movimento de retribuição. Distinguir justiça de vingança foi necessário para sustentar a questão “Quando a justiça está ausente, o que nos sobra?”. O que nos sobra, na verdade? Vingança? Que pelas características inferidas de instinto, momento e irreversibilidade, pouco podem oferecer a quem sofre? E então, a sociedade fica órfã de uma virtude e refém do ódio cíclico.

2) Narrativa:

Um aspecto importante para se analisar uma obra, é justamente o aspecto narrativo. Nesta parte do memorial, vou descrever a estrutura narrativa do roteiro, com base nos estudos de narratologia aplicados às diversas fontes de histórias. E vou mostrar quais são as características comuns entre várias narrativas que se encaixam em *Ruas de Fúria* e em que momentos estas características não se encaixam no roteiro.

2.1 Modelo de Propp:

Não se pode falar de narrativa sem falar de Vladimir Propp. Responsável pelo primeiro estudo sobre estruturas narrativas, em 1928 lança o livro *Morfologia do Conto Maravilhoso* (1984), trabalho que é considerado o pioneiro em sua área.

A obra de Propp se concentra na análise de uma miríade de contos russos, chegando ao final de cada parte constitutiva de cada conto dessa coletânea, a formular um modelo geral de descrição que viabilizou a classificação dos contos não quanto à

temática e sim, quanto à estrutura. Trata-se enfim, de uma descrição dos elementos estruturais que constituem uma narrativa e de como eles elementos se interrelacionam.

Propp define trinta e uma funções existentes em um conto, chegando à conclusão de que todas as narrativas são iguais em sua estrutura. Definindo rigidamente as funções invariáveis de cada conto.

Abaixo segue uma tabela com um esquema resumido de 31 funções:

Quadro: Esquema resumido da terminologia de *Morfologia do Conto Maravilhoso*

(PROPP, 1984).

Seção preparatória
1. Afastamento: um dos membros da família sai de casa
2. Proibição: impõe-se uma proibição ao herói
3. Transgressão: a proibição é transgredida
4. Interrogatório: o antagonista procura obter uma informação
5. Informação: o antagonista recebe informações sobre sua vítima
6. Ardil: o antagonista tenta ludibriar sua vítima para apoderar-se dela ou de seus bens
7. Cumplicidade: a vítima se deixa enganar, ajudando, assim, involuntariamente, seu inimigo
Trama em movimento
8. Dano: o antagonista causa dano ou prejuízo a um dos membros da família. (Alternativamente 8.a – Carência: falta alguma coisa a um membro da família, ele deseja obter algo)
9. Mediação: é divulgada a notícia do dano ou da carência, faz-se um pedido ao herói ou lhe é dada uma ordem, mandam-no embora ou deixam-no ir.
10. Início da reação: o herói-buscador aceita ou decide reagir
11. Partida: o herói deixa a casa;
12. Primeira função do doador: o herói é submetido a uma prova; a um questionário; a um ataque; etc., que o prepara para receber um meio ou um auxiliar mágico.
13. Reação do herói: o herói reage diante das ações do futuro doador
14. Recepção do meio mágico: o meio mágico passa às mãos do herói
15. Deslocamento no espaço entre dois reinos, viagem com um guia: o herói é transportado, levado ou conduzido ao lugar onde se encontra o objeto que procura
Caminho A
16. Combate: o herói e seu antagonista se defrontam em combate direto
17. Marca: o herói é marcado
18. Vitória: o antagonista é vencido
19. Reparação de dano ou carência: o dano inicial ou a carência são reparados
20. Regresso: regresso do herói
21. Perseguição: o herói sofre perseguição
22. Salvamento: herói é salvo da perseguição

Caminho B
23. Chegada incógnito: herói chega incógnito à sua casa ou a outro país;
24. Pretensões infundadas: um falso herói apresenta pretensões infundadas
25. Tarefa difícil: é proposta ao herói uma tarefa difícil
26. Realização: a tarefa é realizada
27. Reconhecimento: o herói é reconhecido
28. Desmascaramento: o falso herói ou antagonista ou malfeitor é desmascarado
29. Transfiguração: o herói recebe nova aparência
30. Castigo, punição: o inimigo é castigado
31. Casamento: o herói se casa e sobe ao trono

Fonte: PROPP, 1984.

Nota-se que é um modelo de análise inovador e detalhado. Entretanto, por ser um modelo excessivamente rígido, não contempla eventuais flexibilidades que podem existir nas narrativas. Nem sempre uma história poderá contemplar trinta e uma funções, por outro lado, uma narrativa em tese poderia até exceder esta quantidade supracitada. Mas, naturalmente, não se pode deixar de reconhecer que o modelo de Propp serviu de base para a construção de outros modelos de análise da narrativa.

2.2) Modelo de Larivaille

Como já foi dito, o modelo elaborado por Propp inspirou o surgimento de outros esquemas de análise narrativa. Um bom exemplo é o sistema elaborado por Paul Larivaille. Em 1974, Larivaille publicou um artigo chamado *A análise morfológica da história*, no qual propõe um esquema conhecido por função quinária. Isto é, um modelo de estrutura narrativa baseado em cinco funções. É um sistema mais enxuto de elementos e por isso mais geral. Parte do pressuposto de que o caminho de uma narrativa se inicia numa situação de estado degradado e ruma para um estado final equilibrado, passando por uma situação de tensão extrema.

A saber:

1. Situação inicial: O palco está montado e personagens são apresentados e descritos
2. Complicação: perturbação da situação inicial
3. Ação: os meios utilizados pelos personagens para resolver o distúrbio
4. Resolução: conseqüências da ação dos personagens
5. Situação final: resultado da resolução, equilíbrio definitivo

(LARIVAILLE, 1974)

Apesar de uma maior simplicidade, não se pode dizer que *Ruas de Fúria* se encaixa com exatidão no esquema de função quinária. O roteiro contém uma característica que não se encaixa em um dos elementos do esquema de Larivaille.

Demonstrando:

1. Situação inicial: Magno e seus amigos e parentes são apresentados e descritos.
2. Complicação: o irmão de Magno é assassinado, perturbando o equilíbrio inicial.
3. Ação: Magno realiza a vingança e organiza um grupo de vigilantes para combater o crime.
4. Resolução: A “Tempestade”, grupo de Magno, organiza um ataque contra políticos e policiais corruptos.
5. Situação final: Magno sente remorso e desespero após destruir a Câmara Legislativa de São Cristóvão. Sugerindo uma provável continuação

Lembrando que a situação final do esquema quinário representa uma reconfiguração de um estado de equilíbrio, o final de *Ruas de Fúria* não caberia neste modelo, pois apesar de haver um desfecho, a situação final não mostra equilíbrio algum, ao contrário, indica um potencial de conflitos subsequentes ainda mais graves. O filme se encerra, mas a narrativa maior é propositalmente incompleta.

2.3) Modelo de Bremond

Acredito que o modelo narrativo mais adequado para *Ruas de Fúria* seja o esquema de tríade desenvolvido por Claude Bremond, quando do lançamento de seu artigo *A lógica dos possíveis narrativos* em 1966. O autor depura as análises de Propp, porém recusa elementos estruturais, incluindo nisso a linearidade, ou seja, a hipótese de que toda narrativa segue os mesmos preceitos. Inclusive Bremond propõe, que as histórias podem ter bifurcações – ou até mesmo mais ramificações - e que podem ser

narrativas não-lineares e que podem simplesmente dispensar diversas funções narrativas em sua construção.

A tríade corresponde a três fases das quais se pode analisar uma obra narrativa. Ei-las:

- Início : uma função que viabiliza a possibilidade de um acontecimento
- Desenvolvimento: uma função que realiza este acontecimento
- Desfecho: uma função que encerra o processo por meio de um resultado obtido.

Como se pode observar, o modelo de Bremond é amplo, pois não é oriunda de um gênero específico, como é o caso de Propp. Este modelo permite inclusive saltar sobre a lógica causal dos fatos e sua seqüência cronológica. Permite também que se possa analisar traços culturais dos personagens, suas ideologias, bem como acompanhar o trajeto psicológico destes. Abaixo mostrarei como seria uma breve análise de *Ruas de Fúria* a partir do modelo de Bremond:

- Início: o irmão de Magno é morto por delinqüentes de classe média alta.
- Desenvolvimento: Magno se vinga e cria um grupo que combate o crime com as próprias mãos, ameaçando toda uma estrutura de corrupção na cidade onde vive.
- Desfecho: O grupo de Magno aniquila os criminosos que comandam o crime organizado na cidade, composto de políticos e policiais. Todavia, Magno não oferece nenhuma solução substitutiva, deixando um vazio, inclusive moral, que gera um estado de desespero, vendo-se tão criminoso quanto os malfeitores que caçou.

Diante disso, reitero que *Ruas de Fúria* se adéqua melhor a esta forma de análise. Acredito que me conferiu maior liberdade para lidar com os aspectos psicológicos da história, me ajudando a aprofundar mais a construção e a descrição dos personagens principais e de seus núcleos, a seguir.

3) Personagens:

Como não se pode deixar de ser, um roteiro de ficção trata de pessoas. Cada personagem é um conjunto de manifestações. Cada qual tem uma mente. E é ali que se

pode se construir propriamente um personagem, e seu mundo. Neste eixo eu vou explicar a construção dos personagens do núcleo mais relevante da trama. Não posso deixar de dizer que o aspecto psicológico é provavelmente o que está mais conectado ao aspecto filosófico do roteiro, pois é pela psique dos personagens que se tomam atitudes morais. Ou seja, se completam.

Quanto à criação dos personagens, devo dizer que me inspirei nos quadrinhos. Peguei algumas histórias que acho fantásticas e reveladoras sobre o assunto do qual eu trato. Observei melhor alguns personagens que acabaram por fornecer a base para criação dos meus protagonistas. *Watchmen*, de Alan Moore e *Batman*, da DC Comics, são as obras que me deram sustentação para que os personagens tomassem vida e sentido. Vamos então às análises:

3.1) Magno

Magno é o protagonista de “Ruas de Fúria”. Jovem de classe média, universitário. Vive com seu irmão mais velho, Eduardo. Sua relação com a família, na figura de Eduardo, é uma relação comum, com conflitos. Um rapaz que acaba de entrar na casa dos vinte anos que ainda não se percebe totalmente maduro, mas é compelido a ser homem. Magno até então não tem muita noção de sua moralidade e de sua responsabilidade, embora de fato, ame muito seu irmão mais velho e mesmo com as brigas, ainda o tem como esteio de seu frágil equilíbrio emocional.

Equilíbrio emocional este destruído a partir do momento do assassinato de seu irmão. Magno então percebe a perda que sofreu. Fica uma lacuna em sua vida que não pode ser preenchida. Seu mundo desaba à sua volta e ele exige reparação que, diante da impunidade de quem matou seu irmão, não lhe resta opção – influenciada pelo seu melhor amigo, Vitor - partir para o caminho da vingança.

A partir daí ele entra num mundo do qual talvez não possa mais sair. Ao perseguir e matar quem matou seu irmão, ele se suja moralmente. Tanto quanto quem cometeu o primeiro crime. Considero que uma vez que ocorre um assassinato, quem o cometeu cruzou uma linha moral possivelmente irreversível. Pois Magno então ao mergulhar nesse mundo, percebe que deve não somente continuar a ser um vingador. Crê que deve fazer também papel de polícia. Suas definições morais se tornam retilíneas, não mais admitindo implicações que podem relativizar uma circunstância.

Para Magno, o bem existe e é bem definido, assim como o mal. Então o mal deve ser combatido e o malfeitor, deve ser punido, sem maiores considerações a respeito.

Magno é um herói e como tal, tem a sua jornada para prosseguir. A noção de jornada foi estruturada por Joseph Campbell, em 1949, no seu livro *O Herói de Mil Faces* (2005). Lá, argumenta-se que há uma estrutura dramática comum a diferentes contos de diversas mitologias ao redor do mundo e em distintas épocas do tempo, que refletem as mesmas motivações do inconsciente coletivo humano. Uma trajetória definida em “separação-iniciação-retorno”, formando assim uma unidade nuclear dramática.

Para ele,

“quer se apresente nos termos das vastas imagens, quase abismais, do Oriente, nas vigorosas narrativas dos gregos ou nas lendas majestosas da Bíblia, a aventura do herói costuma seguir o padrão da unidade nuclear (...): um afastamento do mundo, uma penetração em alguma fonte de poder e um retorno que enriquece a vida.” (CAMPBELL, 2005, p.40 O grifo é nosso)

O herói sai de um estado inicial de normalidade com algum acontecimento que o tira disso. Sentindo a necessidade de restabelecer o equilíbrio, o herói inicia sua trajetória em busca de instrumentos e poderes para assim o fazer. Nesta busca, o herói passa por diversas provas para se mostrar digno de prosseguir a jornada e é comumente auxiliado por amigos e um eventual mentor – elemento importante também citado por Campbell – até conseguir restabelecer uma situação de equilíbrio, ainda que uma situação distinta, retornando assim, a seu lugar de origem.

Naturalmente, a análise de Campbell não é inflexível, é um destrinchamento de um padrão narrativo consagrado. Porém, nem todos os contos, romances, filmes e afins seguem ortodoxamente esse padrão. Há protagonistas que pulam estágios ou até que não os completam. E não é diferente com Magno.

Pode-se dizer que Magno passa pelo processo inicial da partida ou separação. O assassinato de seu irmão, Eduardo, altera toda a estrutura que dava o equilíbrio inicial à vida de Magno. Ele perde sua principal referência psicológica e se força a entrar num caminho de reparação. É auxiliado por seu melhor amigo, Vitor, posteriormente organizando um grupo de vigilantes. Enfrenta obstáculos constantemente, na forma de criminosos que caça e na forma de Miguel, o antagonista de *Ruas de Fúria*. O que não

existe, porém, é a figura de um mentor que o orienta como proceder em seu caminho de vingança e justiça. Magno conduz o grupo e aprende por si só a forma de seguir sua jornada.

Magno é um herói incompleto, por assim dizer. Não se estabelece uma nova relação de equilíbrio ao final de *Ruas de Fúria*. Magno é jogado numa situação de vazio após ter destruído seu antagonista e seu principal símbolo de poder, a Câmara Legislativa de São Cristóvão. Pode-se dizer até que Magno tem um vislumbre de retorno a si, quando vê o prédio público em chamas e pessoas morrendo no conflito que causou, mas não se pode dizer que há uma situação que se classificaria, segundo os padrões supracitados de Campbell, verdadeiramente de retorno. *Ruas de Fúria* é um filme que termina em si ao mesmo tempo em que indica uma eventual seqüência narrativa.

Devo dizer que a principal fonte de inspiração para a criação de Magno é o personagem Rorschach, de *Watchmen*, obra de banda desenhada, escrita por Alan Moore, em 1986. Um vigilante que caça os criminosos de maneira tão impiedosa quanto os próprios criminosos cometem seus delitos. Para ele, também não há meio termo na observação do que é certo ou errado. E o caminho no qual ele segue há o risco: o de se tornar o mesmo monstro. Mas, ao mesmo tempo, não há mais ninguém que tenha a coragem de fazer alguma coisa. Pois tanto Rorschach, quanto Magno, viram o inferno do mundo em suas vidas. Rorschach por reconhecer a nojeira em que a cidade onde vive se afunda:

“Diário de Rorschach. 12 de Outubro de 1985. Esta manhã, no beco, havia um cão morto com marcas de pneu no ventre rasgado. A cidade tem medo de mim. Eu vi o rosto dela. As ruas são sarjetas dilatadas e essas sarjetas estão cheias de sangue. Quando os bueiros finalmente transbordarem, todos os ratos irão se afogar. A imundície acumulada de todo o sexo e matanças que praticaram vai espumar até suas cinturas e todos os políticos e rameiras olharão para cima, gritando “salve-nos”... e, do alto, eu vou sussurrar: “não”. (MOORE, Alan p.7, 2005)

E prossegue:

“Eles tiveram escolha. Todos eles. Podiam ter seguido os passos de homens honrados, como meu pai (...). homens decentes, que acreditavam no suor do trabalho honesto. Em vez disso, seguiram os excrementos de devassos e sem perceber, até ser

tarde demais, que a trilha levava a um precipício. Não me digam que eles não tiveram opção. Agora o mundo todo está na beira do abismo, contemplando os liberais, intelectuais e sedutores de fala macia, que ardem no inferno... e, de repente, ninguém mais sabe o que dizer..."(MOORE,Alan. Op.Cit.p.7)

Ou seja, Magno e Rorschach têm em comum o fato de serem personagens que sacrificam muito de sua sanidade pela justiça. Ou o que se tornou justiça para eles. Construí Magno de modo mais brando neste ponto. Visto que eu desejei mostrar alguém se apresentando a este mundo psicótico do vigilantismo e da cultura do ódio. Rorschach já é o monstro que Magno pode vir a ser.

Magno é construído sob o paradigma do herói das ficções ocidentais modernas. Nos quadrinhos, o herói surge na maioria das vezes preparado para sua jornada. *Superman*(SIEGEL,1938) por exemplo, já aparece com suas habilidades e poderes em plena capacidade e controle. Peter Parker, o *Homem-Aranha*(LEE, 1962) também não passa por um processo de aprendizado formal, ao ser picado por uma aranha radioativa, ele recebe poderes e tão logo os desenvolve. Convém notar que, estes heróis supracitados precisaram de algum acontecimento pontual e intenso que alterasse por completo suas vidas. Magno, já inicia sua jornada preparado o suficiente para os percalços que terá de enfrentar. Diferentemente do herói oriental, que na maioria dos casos entra na figura do discípulo. Neste caso, vê-se com mais clareza e didatismo o processo de evolução do personagem. Nas grandes obras literárias e cinematográficas tanto da China- *Fengshen Yanyi*,escrito no século XV - observa-se com frequência a figura institucionalizada do mentor, de alguém que já passou por sua própria jornada e que tem a experiência e o conhecimento a oferecer ao herói. Muito provavelmente, o desenvolvimento do arquétipo do professor pode ter surgido com a consolidação de uma corrente filosófica chinesa surgia no século V antes de Cristo: o Confucionismo. Criado por Confúcio em seu livro *Analectos*, este pensamento é fundamentado no fato de que o ser humano possui uma natureza sempre a ser construída. A sabedoria e a bondade só podem ser adquiridas por meio da educação. Então o mestre surge como um pilar para o desenvolvimento de um indivíduo, no caso o aprendiz. Como o confucionismo se tornou a principal ideologia chinesa durante séculos, pode-se ver com bastante frequência na literatura, no teatro e conseqüentemente, nos filmes épicos chineses, o arquétipo do mentor fortemente consolidado.

Magno então se junta a outras pessoas que também se cansaram e estão altamente desgastadas por sofrer com a violência ou por testemunhar impotentemente o mal triunfar. A gangue, composta inicialmente também por Vitor, Cláudio e João, é chamada de “A Tempestade.” E assim, eles acabam por se organizar e tomar o papel de polícia, buscando criminosos em flagrante e também investigando delitos. Indo capturar os bandidos, mesmo que somente sob suspeição e os punindo. Não há negociação na punição: é tão somente a violência pura. Coerção definitiva. Magno, em especial, é refém de seu próprio ódio, da própria perda que não consegue superar. Leva esta cruzada contra o crime de tal forma que perde noites de sono a vigiar as ruas. Trabalha no bar que pertence a sua cunhada, Ana e lida com pouco dinheiro. Quis diferenciá-lo do personagem Bruce Wayne de *Batman*(KANE,1939). Mostrá-lo ainda mais frágil do que Bruce Wayne, que se serve de todo um arcabouço financeiro e tecnológico para fazer sua justiça. Magno é só um jovem com um martelo de borracharia nas mãos e ódio, muito ódio. Magno, ao contrário de Bruce Wayne, é cego no seu propósito. Batman racionaliza, até se utilizando de seus medos, o propósito de sua luta. Talvez por isso ele siga mais o caminho de construção de personagem mais relacionado a Rorschach do que ao Batman. E justamente por sua cegueira moral, considero Magno mais capaz de atravessar os limites do que Bruce Wayne. Até porque, eu querendo mostrar uma trajetória inversa em relação ao Batman, fiz Magno cruzar a linha de valorização da vida humana logo no primeiro ato punitivo. Ele matou. Batman nunca mata. Magno mata logo de cara, e não finge e nem cria identidades e nisso ele se difere até de Rorschach. Que mesmo mais próximo, ainda cria em si uma monstruosidade advinda da identidade. Magno não, ele é o próprio monstro de si mesmo. Sobrepostos e fundidos, Magno é homem e monstro, talvez por isso tenha uma proposta mais humana. E por isso eu tentei demonstrar ao longo do roteiro as conseqüências de se assumir um monstro. Na verdade, o caminho de Magno é de volta à humanidade. De volta à racionalização de si. Um processo reverso de construção e trajetória que, inclusive, pretendo detalhar e elaborar melhor numa eventual seqüência de “Ruas de Fúria”.

3.2)Ana

Confesso que é a personagem que mais me desafia, que mais me intimida na minha posição de criador de uma história. Se Magno foi criado com bases de produtos audiovisuais e quadrinescos que sempre consumi. O que tornou a sua criação

consideravelmente facilitada, Ana me dificulta o processo de criação de uma personagem convincente por um motivo: ser mulher.

Com o intuito de tentar entender o mínimo que seja, da identidade da mulher, a fim de fazer uma personagem densa dadas as suas atribuições no roteiro, matriculei-me na disciplina de Comunicação e Gênero, conduzida pelas Professoras Tânia Montoro e Karina Barbosa. Lá comecei a observar, que sempre se pautou a mulher com expectativa de comportamentos adequados para a mulher na sociedade e que o feminismo passou a desenvolver questionamentos dos papéis dos gêneros. E, para alguém, como eu, que viveu num meio de família de militares, que solidificou diversas expectativas nas relações inter-gêneros, foi uma surpresa. Mas uma surpresa tranquilizadora, pois me permitiu repensar mais tridimensionalmente a mulher. E me fez ter uma esperança de desenvolver de modo digno, uma personagem que eu gostaria sim de que mostrasse consistência na história.

Diferentemente de Magno e de alguns outros, Ana então, não veio de uma inspiração dos quadrinhos e sim, de uma inquietação que aprendi a ter na disciplina de Comunicação e Gênero: como ter uma representação adequada da mulher numa obra audiovisual.

Segundo Maria Helena Vaz Costa (2009), a mulher é introjetada na obra audiovisual de modo a corresponder às expectativas sexuais do público masculino. Resume-se a sua admiração à contemplação do espectador quanto à sua aparência. Determina-se assim o seu aspecto, ao olhar masculino.

“A mulher é, portanto, tradicionalmente codificada cinematicamente dentro do sistema visual e erótico como a imagem que significa o objeto a ser admirado. Disposta como objeto sexual, ela é a chave para o espetáculo erótico, já que representa o objeto de desejo masculino. Indo além de apenas ressaltar a essencial qualidade feminina que é a de ser admirada, o cinema vai além construindo a maneira pela qual a mulher deve ser olhada dentro do espetáculo.”(COSTA,2009)

E assevera que:

“Em resumo, a imagem da mulher constitui tradicionalmente um elemento indispensável para a narrativa fílmica clássica, apesar de sua presença tender a paralisar o desenvolvimento narrativo à medida que dá lugar a momentos de

contemplação erótica. De qualquer forma, a mulher no cinema tem funcionando basicamente de duas maneiras: (1) como objeto erótico no filme e (2) como objeto de contemplação fora dele (para o espectador). Na prática, o que acontece é, por exemplo, como a primeira aparição de Marilyn Monroe em *The River of no Return*. A imagem erótica de Monroe funciona como elemento de conexão entre o olhar da personagem masculina (que olha dentro do filme para Monroe) e do espectador colocando-os dentro do mesmo sistema de espetáculo erótico.”(Id. ,2009)

Diante desse problema, decidi elaborar Ana de modo diferente. Aliás, Ana foi responsável até por determinar um paradigma de relacionamento no meu roteiro. Decidi que não haveria envolvimento amoroso de modo algum no meu filme. Eu achei que, deste modo, eu poderia desenvolver tanto Magno, quanto Ana, não a reduzir a mero emparceiramento amoroso, me daria a chance de trabalhá-la melhor. Na verdade, a relação de Ana e Magno é posta de modo fraternal, do mesmo jeito que Eduardo, o irmão morto, tinha com Magno. Ela o vê como um jovem a se desenvolver e que está perdido. Ela assume, ou tenta assumir, um raro papel condicionado a mulheres no cinema: o de mentora.

Papel este atribuído então à principal fonte de inspiração para a criação de Ana: Maude do filme “Ensina-me a Viver” (*Harold and Maude*,1971),dirigido por Hal Ashby. Maude é uma senhora quase octogenária que se propõe, de modo sutil, a ensinar a um jovem chamado Harold, de 20 anos, a mudar sua perspectiva diante da vida. Os dois então criam um relacionamento de ensino e aprendizado com muita sensibilidade. E se tem em Maude uma personagem poderosa na mensagem que ela se propôs a passar: de viver a vida do modo mais intenso e feliz possível. Ela é a mentora que deu certo.

Ana é uma mulher que está na casa dos trinta anos. É dona de um bar, tem sua vida consolidada, independente de Eduardo, seu noivo morto. E emprega Magno como atendente no bar. Ela não precisa de Magno para viver e mantém uma relação de superioridade no que tange à experiência de vida. Ana sofreu com a perda de Eduardo, e bastante, assim como Magno. Mas reagiu de modo distinto. Soube conduzir sua vida e mesmo contra todas as dificuldades, tentou acreditar nas instituições que lidam com a justiça. Sempre acreditou na diferença clara entre justiça e vingança e nunca desistiu de tentar passar essas mensagens para Magno. Ana acaba por se tornar a voz da

consciência de Magno, um papel complicado para qualquer pessoa. Uma voz forte só que fala para ouvidos moucos. Magno, além de cego, tornou-se quase surdo para Ana. Pois querendo ou não, ele ainda assimila algo do que ela diz. Ana acaba por ser a personagem que mais machuca Magno, mesmo que sem querer fazê-lo. Ela é a mentora que deu errado, nisso se diferenciando de Maude.

Posso dizer que Ana é a personagem de maior força moral e psicológica do roteiro. Mesmo aparecendo até menos do que se supõe,. De todo modo eu gostaria de agradecer inclusive a esta personagem por me fazer pensar ressignificações a respeito de gênero. E claro, para a concepção de Ana, não posso deixar de agradecer à oportunidade de participar da disciplina Comunicação e Gênero.

3.3)Torres

Eu o criei para tentar representar uma réstia de esperança da aplicação da justiça de modo correto. Mas seu problema começa com a convivência com a corrupção dentro de seu ambiente de trabalho. É um homem legalista, e que por isso, sofre bastante com a proposital lentidão de se fazer justiça.

É um policial competente, tanto que é indicado por seu superior, o delegado Souza, para investigar os grupos de vigilantismo, especialmente “A Tempestade”. Não concorda com os métodos de se fazer justiça com as próprias mãos e por isso entende que deve perseguir o grupo. Mas não os vê como abjetos, os vê como garotos perdidos que querem fazer a coisa certa, só não sabem como.

Naturalmente, a fonte maior de inspiração para este personagem é o Comissário Gordon, de *Batman*. Um bastião de honestidade entre os policiais de Gotham City, acaba por colaborar com Batman na luta contra o crime. Gordon assim como Torres, se encontra isolado e até impotente diante do banditismo. Gordon se põe como o principal aliado de Batman, sem muito refletir. Diferentemente de Torres, que se encontrou no dilema de, se ajudar “A Tempestade”, será cúmplice do vigilantismo e cometendo um crime. Por outro lado, se nada fizer, ou se ir contra esses grupos, estará corroborando com a atitude dos policiais e políticos corruptos. Então, sua inação geraria um problema de justiça ainda maior. Então, diante disso, Torres resolve colaborar com o grupo, sujando seu currículo em busca de uma real justiça.

Personagem de bom potencial para futuras histórias na cidade de São Cristóvão, local onde se passa *Ruas de Fúria*. Ele pode ser a testemunha de como o processo da evolução do crime e do combate ao mal se deu na cidade. Muito provavelmente, ele é o cavaleiro solitário de *Ruas de Fúria*.

3.4) Miguel

Miguel é o principal antagonista da trama. Político influente, Miguel tem a cidade nas mãos. Envolve-se com todo tipo de esquema de corrupção e naturalmente, se utiliza de seu poder para ter o que quer. Tentei personificar o problema endêmico do político moralmente virulento, descendente do coronelismo, prática tão tradicional na história brasileira. Miguel é pai de Luís Mascarenhas, o rapaz que espancou Eduardo até a morte. Sabendo das conseqüências terríveis que a condenação de seu filho lhe traria na vida pública, não hesitou em mover suas peças para forçar a absolvição de seu filho e assim, salvar sua carreira. Naturalmente, ele enxerga sua família como uma engrenagem que contribui para a organização de sua estrutura política, servindo de anteparo moral para qualquer ataque à sua imagem.

Miguel enraizou-se nas diversas esferas públicas de São Cristóvão. Ele possui asseclas infiltrados tanto na justiça, como o juiz Villela, quanto na polícia, como o delegado Souza. Controla, ainda que parcialmente, outros setores sociais, como a imprensa, por exemplo. Por meio destas ligações, consegue comandar com muita tranquilidade, o crime organizado de São Cristóvão. Prostituição, tráfico de drogas, jogos ilícitos estão, no mínimo, indiretamente ligados ao deputado.

Ainda assim, revela-se vulnerável e paternal, quando da morte de seu filho, Luís. Não admite o fato de que, mesmo com tamanho poder, foi atingido profundamente. Considera-se invencível e assim, não hesita em reunir todos os esforços possíveis para aniquilar os grupos vigilantes, especialmente “A Tempestade”. Ele procura a esfera pública, tornando-se uma bandeira política contra o vigilantismo, tentando movimentar a sociedade contra este ato e, no âmbito particular, procura mandar seus capangas, boa parte deles da polícia, caçarem e matarem os vigilantes. Uma grande influência ficcional para a criação de Miguel é o personagem Wilson Fisk, o “Rei do Crime”, da Marvel Comics, criado por Stan Lee (*The Amazing Spider-Man#50*) que possui todas as características supracitadas. A grande diferença se dá pelo fato de Miguel não ser um homem talhado para a briga, o que não é o caso de Wilson Fisk. Miguel se utiliza mais

de blindagem política para tentar se manter incólume de todo o problema que eventualmente encarasse.

4)Estética:

Aqui serão explicitadas as minhas escolhas de caráter estético. As razões para se desenvolver no qual a trama passa, o modo de determinar o fluxo. Enfim, explicar o embasamento estético na elaboração do roteiro.

Tomei por linha de pensamento me utilizar do cinema chinês como fonte de inspiração para elaborar as cenas de luta. A fluidez da câmera, a seqüência de movimentos coordenados marcialmente me levavam a pensar em roteirizar cenas de ação nos moldes do cinema de Hong Kong. Também pensei em juntar esta estética a uma maneira mais de representar as lutas em filmes de ação.

O ambiente escolhido para se passar *Ruas de Fúria* é uma cidade com os problemas relacionados ao crime, bem extrapolados. Então assumi uma postura um tanto mais realista dos confrontos nos quais Magno e seu grupo entram. Tradicionalmente, numa cena de luta do gênero Wu Xia – os filmes épicos chineses – como *Herói* (ZHANG,2002) e *O Tigre e o Dragão* (LEE,2000) se busca uma circularidade maior nos confrontos. O fluxo é maior e os planos são menos cortados, buscando uma maior continuidade, de fato. O personagem geralmente consegue vencer com seqüências de movimentos que até podem ser incorporados como uma dança e pouco sofre danos. Tornando-o fantástico. Quis fazer de outro modo, Magno e seus amigos são menos fantásticos em sua essência e são pessoas comuns, sabem brigar, de todo modo, mas não sabem lutar, e é essa a diferença fundamental. Lutar exige coordenação, fluidez e perfeição do movimento. Brigar é uma manifestação bem menos refinada, e mais atrelada à sobrevivência no conflito, do que necessariamente vitória ou derrota. É um conceito mais animalesco e isso torna as cenas de luta de “Ruas de Fúria” mais humanas, mais cruéis, todavia.

O espaço físico imaginado no roteiro induz a isso. Ruas pequenas, prédios muito juntos, lembrando uma cidade de fato não planejada. São Cristóvão é uma extrapolação do Rio de Janeiro, minha cidade natal(ver banco de imagens na galeria de cenários). Uma versão mais sombria, sem a mesma alegria que o Rio de Janeiro

consegue passar. Até porque, essa história não é sobre alegria. Então as ruas ermas, a maior parte das cenas foi construída à noite em locais isolados e de dia, quis demonstrar pelo roteiro, uma cidade que segue seu ritmo intenso, indiferente à vida dos cidadãos. Essas características são reflexos da ausência da cidade em relação aos problemas pelos quais seus habitantes passam. Essa ausência, não torna a luta um espetáculo a ser assistido e a ser apreciado como manifestação puramente plástica e artística. Quis elaborar uma plástica do ódio, aproximando mais os personagens dos monstros que eles vão se tornando. Tentei elaborar cenas que conseguissem combinar a beleza seqüencial das lutas e o aspecto grotesco das mortes brutais dos diversos personagens. Na verdade é uma construção de cenário e uma plástica de cenas de luta que a tornam abjeta e bela ao menos essa é a intenção. O ser humano se identifica e se fascina com o mal e a barbárie. Somos sobremaneira, esteticamente parte da violência, a partir do momento em que tendemos a desumanizar o alvo de nossa violência, tornando-a palatável e até agradável. As cenas de luta são referentes a esse processo de desumanização do inimigo. Por isso as escolhas pela tortura, pelos cortes rápidos, ritmando a ação, o espancamento, tudo isso para revelar de maneira mais consistente, a estética que a violência e o ódio carregam. Inclusive, defendo a idéia de que a violência faz parte da própria tessitura da linguagem audiovisual. Ivana Bentes(2003) afirma da seguinte maneira:

“Hoje, a violência faz parte de um cenário depauperado de teorias, estéticas, políticas. ao sentido da violência, a cólera dos injustiçados, justapõe-se agora a imagem da violência. Muitos filmes voltam a certo "naturalismo" ou "hiperrealismo na representação da violência. Pois, podemos dizer que é através das imagens que os novos marginalizados ferem e violentam o mundo que os rejeitou. estética e ética que aparece de forma implacável na boca de personagens do cinema contemporâneo que afirmam a sua natureza violenta, seu gosto pela violência ou indicam como a violência e o crime se profissionalizaram como uma atividade qualquer.” (BENTES,Ivana p.217,2003)

Por essas razões, eu não usei somente a estética puramente chinesa das cenas de luta. Dosei a marcialidade, pois nela há beleza e fidalguia, e a história de *Ruas de Fúria* evoluiu para um caminho que não é belo e tampouco fidalgo, misturei a plástica marcial a um senso mais naturalizado da violência. Na sociedade contemporânea a violência tende a ser assimilada muito facilmente, a ponto de muitas vezes pouco se

refletir sobre ela. Em meu roteiro, eu só extrapolei essas características. Mas, naturalmente que, há exageros estéticos, pois creio que estes determinam o estilo que o autor decide seguir.

Conclusão:

Sou só um contador de uma história. E escolhi um modo fílmico de fazê-lo. Reitero minha paixão pela ficção e pelo desejo de continuar trabalhando nesse campo de criação.

Ruas de Fúria não tem um cunho de protesto, pelo menos não intencionalmente. É sobremaneira um questionamento moral que faço numa elegia ao ódio que sentimos da injustiça e como desejamos tornar esse ódio um objeto estético para desafogarmos nossos instintos. Resumindo, “Ruas de Fúria” é a minha catarse. No que tange a pelo menos, um sentido de válvula de escape. Cultuamos a luta, a guerra e a violência e isso é fato. Que ao menos possamos desfrutar disso tão somente nas peças audiovisuais. Seria uma maneira melhor não levarmos nossos impulsos à destruição do próximo. Não interessando o motivo.

Bibliografia:

MOORE, Alan. *Watchmen: Edição Definitiva*. DC Comics. Editora Panini, 2005

MILLER, Frank. *Sin City*. Dark Horse Comics, 1991

KANE, Robert. *Batman*. DC Comics, 1939

COSTA, Maria Helena Braga e Vaz. *Mulheres Partidas: poética e política das imagens fílmicas da mulher*. Pernambuco, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2009.

MULVEY, Laura. “Entrevista com Laura Mulvey”. *Revista de Estudos Feministas*, maio/agosto, v. 13, n. 2, p. 351-362, 2005

KAPLAN, E. Ann. *A Mulher e o Cinema: Os Dois Lados da Câmera*. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

ARISTÓTELES. *Ética a Nicômaco* Livro V.p.213.São Paulo: Editora Abril,1973

WEBER, Max. A Política como vocação. In.*Ensaios de Sociologia*. pp.56-57. Rio de Janeiro: Guanabara, 1982.

REGO, Alita. *Antecedentes Históricos e Estéticos dos Filmes de Ação de Hong Kong*. Disponível em: www.ufscar.br/rua/site . Acesso em jul. 2011

BENTES, Ivana. Estéticas da Violência no Cinema In. *Interseções: Revista de Estudos interdisciplinares*. Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais –UERJ ANO 5 número 1 – 2003 pg. 217-237. Rio de Janeiro. 2003

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. pp. 36-40 São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.

_____. *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena, 1990.

PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*. pp.23-40 Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984

BREMOND, Claude. *A lógica dos possíveis narrativos*. In. BARTHES, Roland. *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis: Vozes, 1971. p. 110-135.

LARIVAILLE, Paul *A análise morfológica da história*, *Poétique*, nº 19, 1974, pp. 368-388

MOSS,Hugo. *Como formatar seu roteiro*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2002

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

CONFÚCIO. *Analectos* Martins Fontes, 2006.

Filmografia:

HAROLD and Maude. Direção: Hal Ashby. Produção: Mildres Lewis e Colin Higgins. Intérpretes: Ruth Gordon, Bud Cort, Vivian Pickles, Cyril Cusack e outros. Roteiro: Colin Higgins. Paramount Pictures,EUA, 1971.

O TIGRE e o Dragão. Direção: Ang Lee. Produção: Li Kong Hsu,Ang Lee, William Kong e Philip Lee. Intérpretes: Chow Yun Fat, Michelle Yeoh, Zhang Ziyi, Chen Chang, Sihung Liang e outros. Roteiro: Hui Ling Wang, James Schamus e Kuo Jung Tsai. Asia Union Film & Entertainment Ltd. China, Taiwan, Hong Kong e EUA, 2000.

SIN CITY. Direção: Frank Miller, Robert Rodriguez e Quentin Tarantino. Produção: Elizabeth Avellan, Bill Scott, Bob Weinstein, Harvey Weinstein. Intérpretes: Jéssica Alba,Bruce Willis, Michael Clarke Duncan, Devon Aoki,Elijah Wood e outros. Roteiro: Frank Miller. Dimension Films e Troublemaker Studios. EUA,2005.