

DA DIREÇÃO POR RESULTADOS

- Parte integrante do livro “Directing Actors: creating memorable performances for film and television” (“*Direção de atores: como criar performances memoráveis para cinema e televisão*”) –, de Judith Weston, publicado por Michael Wiese Productions, 1996 - .

Traduzido e adaptado por Pedro Novaes (vedado qualquer uso comercial)

A principal e constante reclamação que ouço de atores é a de que os diretores não sabem o que querem. Isso deve soar como uma surpresa para muitos de vocês, pois creio que a maioria dos diretores acredita ter uma imagem muito clara de como exatamente deseja que seu filme saia.

O problema está em diretores que não sabem como fazer o trabalho de preparação.

A maioria das pessoas, ao ler um roteiro, visualiza uma versão em miniatura do filme projetada no interior de suas cabeças. Elas vêem com sua imaginação o rosto do personagem (geralmente aquele de uma estrela de primeira grandeza), ouvem as falas sendo ditas com uma certa inflexão, projetam expressões faciais específicas e movimentos. Não importa quantas vezes leiam o roteiro, assistem às mesmas expressões, inflexões e movimentos. A isso, chamam de sua “visão” do roteiro, e a esse tempo gasto neste exercício de fantasia, sua “preparação criativa”. Em seguida, partem para o “trabalho verdadeiro” de preparar orçamentos e tomar decisões sobre lentes.

Por que isso é tão ruim?

Essencialmente porque nos limita às imagens do roteiro que cabem em um tela retangular e plana de cinema. É como se insistíssemos que a Terra é plana e que as pessoas que saem de cena simplesmente deixam de existir. Isso faz com que leiamos uma fala e nos perguntemos: “Como posso tornar isso mais dramático?” ou “Como posso tornar isso engraçado?”, ao invés de “Que pistas isso me fornece em relação ao tema do filme e em relação àquilo que os personagens fazem para mudar suas situações?”

Por esta via, tomamos nossas decisões artísticas baseados no que sabemos sobre outros filmes, ao invés daquilo que sabemos sobre a vida. Isso nega qualquer vida aos personagens para além dos quatro cantos das páginas do roteiro.

Além de tudo, esta abordagem leva a fazermos uma direção de atores orientada por resultados. Muitos diretores já ouviram esta expressão e já se viram amedrontados por avisos em relação a seus males, mas não têm, entretanto, plena certeza do que se trata.

A direção por resultados tenta moldar a performance do ator através da descrição dos resultados que o diretor procura, isto é, pela pré-determinação de como esta atuação deve soar ou parecer. A direção genérica também é um parente próximo da direção por resultados.

A alternativa preferível a qualquer das duas é uma direção específica e traduzível em termos de ações que possam ser realizadas¹. Estes termos são um pouco nebulosos e difíceis de definir com precisão. Demorei anos, no início de meus estudos de atuação, antes de realmente compreender por que era tão ruim dirigir de forma genérica. A dificuldade com as definições se torna ainda mais complexa porque os mesmos termos são usados com significados diferentes nas várias comunidades de atores e de diretores. Talvez a melhor forma de abordar o problema seja através de exemplos.

Desta forma, aqui vão dez exemplos de direção por resultados:

1) “Dá pra parecer mais extravagante?”

Pedir ao ator o efeito que se deseja que ele tenha sobre a platéia é um perfeito exemplo do que seria dirigir pela descrição de um resultado. Instruções deste naipe – tais como “Esta cena deve ser engraçada” ou “Eu preciso que você pareça mais ameaçador” ou “Você conseguiria transmitir uma aparência épica?” – deixam o coração de um ator apertado. O diretor quer que ele faça algo diferente daquilo que está fazendo, mas o que será isso? Daí em diante, com uma direção tão vaga, a relação diretor-ator começa a se perder em um jogo de adivinhação. O ator tenta algo. Será isso que o diretor quer? E, em geral, o resultado não é o que o diretor espera porque o ator começa a se vigiar, preocupando-se com o que está fazendo e com a aparência de sua performance. Concentrar-se no efeito que terá sobre a platéia é a morte para o talento de um ator.

Descrever para o ator a “sensação” de uma cena ou do filme também se encaixa nesta categoria – por exemplo, “sensual”, “distante”, “elétrica” etc. De forma paradoxal, a tentativa de produzir uma sensação pode levar o ator a invocar o oposto exato do resultado esperado pelo diretor: o esforço para parecer sério produz com frequência um efeito cômico não intencional, a tentativa de ser leve e sem substância pode resultar pesada. O problema é que a atenção está no lugar errado. O desejo do ator em satisfazer o diretor o faz concentrar-se no próprio esforço. Como consequência, é o esforço em si que transparece.

Caso deseje a ajuda do ator para invocar uma sensação específica, é melhor tentar um ajuste imaginativo, uma espécie de “e se...” ou “como se...”. Por exemplo, para obter uma atmosfera “gélida” numa cena de um jantar em família, o diretor poderia pedir aos atores que fizessem a cena “como se a primeira pessoa que cometesse um erro fosse ser condenada à prisão perpétua”.

¹ “Playable actions” no original. A expressão, de tradução escorregadia, porém central para o pensamento da autora, se repete ao longo texto. Em essência, trata da idéia de que, para uma performance adequada, o ator precisa de elementos que sejam vivenciáveis e que detonem uma sequência de ações e reações, o que não é possível quando o que se demanda são resultados como sentimentos, emoções ou inflexões, que têm que ser emulados. Resultados não são diretamente traduzíveis em termos de ações, pois não contêm intenção de fato em relação ao outro ator ou ao contexto, e são o oposto de orientações ou pedidos ao ator que sejam “playable”.

É comum que atores muito experientes já possuam desenvolvidos conjuntos de ajustes pré-determinados que podem ser invocados quando necessários. Em função disso, têm grande facilidade para gerar uma sensação precisa ou algum outro resultado sob demanda. O diretor se sente aliviado: o ator acertou na mosca. Este talento entretanto não deve se tornar um substituto para a conexão genuína momento a momento com o material e com os outros atores. Os atores, nos Estados Unidos, chamam a isso “sacar a velha bolsa de truques”. Um exemplo extremo do abuso da sacola de truques seria uma atriz escalada para o papel de uma velha empregada em filmes dos anos 30, contraindo os lábios em cada cena como se estivesse, o tempo todo, chupando um limão. Quando se deseja performances frescas, com surpresa e luminosidade, deve-se pedir aos atores mais do que aquilo que é fácil para eles.

2) “Menos intensidade” ou “Dá pra colocar mais energia?”

Estes são os pedidos mais comuns ouvidos da boca de diretores. Estas instruções entretanto são muito vagas e genéricas. “Menos intensidade” pode significar que um ator está exagerando, que não está escutando aos outros atores ou que precisa fazer algum outro tipo de escolha. “Mais energia” pode querer dizer que a performance está monocórdia, sem vida interior, que talvez que o ator não esteja escutando ou que deva buscar uma escolha diferente. Mas quem sabe de fato? Não é possível precisar qual é a objeção do diretor.

Ao responder a tais instruções, é comum para o ator cair em armadilhas perigosas. Pedir “mais energia” pode levá-lo a simplesmente colocar mais ênfase em uma escolha pouco interessante de atuação já feita previamente. “Menos intensidade” pode ser interpretado como um pedido para abafar a emoção ou para dar à fala um tom monótono e para diminuir a expressividade. É a pior coisa que um ator pode fazer.

3) “Não diga ‘voocê sempre faz isso’, e sim ‘voce sempre faz isso’”

A isso, se chama dar ao ator a leitura de uma fala, isto é, dizer a ele a inflexão que uma determinada linha de texto deve ter. Para a fala “voce sempre faz isso” há pelo menos quatro possíveis leituras, uma vez que a inflexão pode recair sobre qualquer uma das quatro palavras: “voce sempre faz isso”, “voce sempre faz isso”, “voce sempre faz isso” ou “voce sempre faz isso”. Cada leitura tinge a frase com um significado diferente.

O que há de errado em dar ao ator a leitura de uma fala? Bem, antes de tudo, ele pode obedecer ao pedido e repetir a fala com a nova inflexão, mas sem nenhuma vida por trás. Claro que é tarefa dele doar tal vida à frase, mas muitas vezes uma dada leitura não faz sentido para o ator. Caso ele pergunte o que voce quer dizer com a inflexão pedida, será preciso que consiga clarear a direção, ao invés de simplesmente repetir a leitura.

O diretor deve ser capaz de passar ao ator o sentido da fala, não sua inflexão ou resultado. É então prerrogativa do ator produzir o resultado que carrega o sentido que o diretor deseja. O grande problema em dar a leitura de uma fala está no fato

de que isso pode significar que o diretor no fundo não sabe o sentido daquela linha, que não conhece a intenção do personagem ou que não entende o que a cena quer passar.

4) “Acho que ela está se sentindo desapontada.”

Dizer ao ator o sentimento de um personagem num dado momento ou o estado mental em que ele se encontra – por exemplo, bravo, desapontado, preocupado, incomodado, excitado, apaixonado, assustado, ressentido, reprovador – é uma das formas mais comuns pela qual se dirigem atores. Pode parecer radical dizer que isso não deve ser feito, mas o problema é que estas indicações não se traduzem em ações que possam ser realizadas.

Assim que um ator tenta sentir algo, ou no momento em que tenta produzir uma emoção sob demanda, ele se parece com um ator, e não com uma pessoa real. Na vida real, os indivíduos com frequência encaram as emoções como obstáculos a seus objetivos. Seria melhor eliminar o nervosismo numa reunião importante, não se sentir perturbada quando um ex-namorado aparece inesperadamente em uma festa, não termos raiva ou nos sentirmos desapontados com as pessoas que amamos. Um ator que tenta sentir determinada emoção não é crível. Assistir a um ator que tenta forçar sentimentos é estressante para a platéia e afasta a atenção das pessoas da história que está sendo contada.

Nós não escolhemos nossas emoções. Esta é uma idéia por vezes difícil de absorver, mas que carrega uma reflexão importante: nós não decidimos nossos sentimentos. Por várias razões, nós humanos não apreciamos muito esse fato. Maus atores, assim como a maior parte da população, fazem um grande esforço para que o mundo acredite que sentem algo que na verdade não sentem. Na maior parte do tempo, entretanto, ninguém se deixa enganar. Evidentemente, emoções podem ser camufladas ou represadas, mas não é possível, de forma seletiva, desligar um sentimento apenas. Quando uma emoção é reprimida, todas o são. Evidentemente isso não é algo desejável para um ator. É preciso que suas emoções estejam prontamente acessíveis.

Emoção e impulso são o território em essência do ator. A liberdade de emoção e a disponibilidade para as muitas sutilezas dos sentimentos são uma habilidade central no talento para a representação. As emoções, entretanto, são bichinhos mal criados, que surgem de forma inconveniente e fogem exatamente quando você os procura. E, de forma terrível e maravilhosa, as emoções se metamorfoseiam. Todos já o vimos: alguém chora e, no minuto seguinte, está rindo. Na verdade, quanto mais você se permite as emoções do momento, mais aberto fica a um novo sentimento. Isso vale em dobro para os atores.

O diretor se encontra em uma posição de risco em relação aos delicados mecanismos emocionais do ator. Dizer a um ator que suas emoções estão erradas – como, por exemplo, em “Não faça assim com tanta raiva” – pode ter um efeito embotador. Quando tenta se emocionar menos, em resposta, por exemplo, à orientação de “não fazer com tanta raiva”, o ator pode simplesmente se desconectar ou ficar cauteloso demais. Do outro lado, quanto tenta se emocionar mais, em resposta a uma direção do tipo “faça com mais raiva”, a tentação é a de forçar e de

exagerar até o caricatural. Ao tentar sentir determinadas emoções porque acha que o personagem deveria tê-las ou porque o diretor diz isso, o risco é o de uma atuação indulgente ou performática. No mínimo, um quê de auto-consciência acabará invadindo a atuação. O ator pode até perguntar que emoção você quer no personagem, mas é possível que ele mesmo não acredite naquela emoção. E no momento em que se começa a visualizar o personagem em termos das emoções que ele deveria estar sentindo, perde-se a oportunidade de que eventos genuinamente excitantes aconteçam.

Isso não significa que a vida emocional do personagem seja um território vedado ao diretor. Ao contrário, os eventos emocionais do roteiro e a participação de cada personagem neles são sim parte essencial da província do diretor. Um dos grandes propósitos deste livro é o de sugerir caminhos para adentrar esta vida emocional que sejam menos orientados por resultados do que dizer ao ator que sentimentos ele deve ter.

5) “Quando ela te diz que não tem o dinheiro, você fica bravo.”

Essa é uma extensão do pedido ao ator por uma emoção: dar a ele a reação que deve ter. Aqui também a idéia de que alguém pode escolher, mirar e parir uma dada reação, simplesmente porque se quer, está em contradição com o que ocorre na vida real. Nela, podemos até pretender planejar nossas reações – podemos desejar reagir de forma plácida a más notícias ou rir alegremente quando um cliente ou o patrão conta um piada insossa –, mas a própria essência dessas circunstâncias está em nos surpreenderem, não importando o quão sutil ou graciosamente consigamos lidar com elas.

No roteiro, estas surpresas, pequenas ou grandes, são transições emocionais do filme. Para um ator, as transições do personagem – suas reações aos eventos emocionais – são a parte mais delicada do ofício. É aqui que a atuação corre maior risco de azedar e começar a se parecer com uma atuação – quando as transições são forçadas, antecipadas, telegrafadas, indicadas, ou simplesmente ocorrem sem sutileza, inexistem. O que cobre uma performance com a tessitura da vida real são reações espontâneas e idiossincráticas. Quando a platéia surpreende o ator trabalhando sua próxima reação, ela sai da história.

Chegar às transições emocionais de um papel de forma limpa, econômica, crível e integral é a tarefa mais difícil do ator. Em um filme, os personagens não sabem o que acontecerá com eles no momento seguinte. Por isso, não sabem antecipadamente o que farão ou dirão quando os eventos se precipitarem. Os atores, é claro, o sabem. Quando o diretor, com base em sua idéia pré-determinada de como uma cena deve se desenvolver, pede ao ator que reaja desta ou daquela maneira a uma dada fala, ele demanda do ator um resultado no momento exato em que a conexão com um *processo*, e não com um resultado, seria muito mais valiosa para o papel.

6) “Quando a cena começa, ele está preocupado porque ela está atrasada. Quando ela chega, ele se sente aliviado, mas, em seguida, se desaponta porque ela não trouxe o dinheiro, e, logo depois, fica desconfiado de que ela possa estar escondendo algo dele.”

A isso, eu chamo de um mapa emocional completo, delineando todas as emoções e reações que o diretor decidiu que o personagem deve ter ao longo da cena.

“Mapear o terreno emocional de um personagem” é a expressão que uso para aquilo a que, por vezes, se refere como “explicar o personagem” ou “psicologizá-lo”. Muitas vezes, um mapeamento emocional ou uma explicação da psicologia do personagem transmite a idéia de que o diretor entende aquilo de que trata o roteiro. À primeira vista, mapas emocionais parecem razoavelmente inofensivos e você pode estar se perguntando o que poderia haver de errado com isso. De que outra maneira se poderia descrever o comportamento de um personagem? Todo o mundo explica os personagens desta forma, não?

Na realidade, a maior parte das pessoas fala a respeito dos outros desta forma também. A isso, dá-se o nome de fofoca. Na vida real, a fofoca pode ser inofensiva e engraçada, mas não se pode dizer que seja algo produtivo. Pode até causar dano. Fofocar sobre personagens, isto é, mapear seu terreno emocional ou explicar sua psicologia, é algo análogo. Na melhor das hipóteses, uma forma de desperdício de tempo pouco criativa.

O mapeamento emocional causa muitos problemas. Antes de tudo, é tedioso e demorado, enquanto uma das grandes preocupações de todo diretor deve ser exatamente sempre economizar tempo. Atores respondem muito melhor a instruções simples e diretas. E o que quero passar são formas mais céleres e robustas para invocar caracterizações do que as convoluções dos mapas emocionais.

Um mapeamento emocional é quase sempre uma análise superficial do roteiro, geralmente não mais que uma regurgitação da trama ou do diálogo. Quando se tenta seguir um mapa emocional, a atuação degenera, limitando-se a um exercício emocional, assemelhado a um passatempo infantil de ligar pontos. Ela fica planejada e previsível, e não flui porque não tem espinha dorsal.

A espinha dorsal é a forma pela qual um ator se conecta de forma crível à realidade emocional de um personagem. Uma das chaves usadas pelos atores para se ligarem à espinha dorsal do personagem é um senso de **objetivo** ou de **intenção simples**. Falaremos muito ainda a respeito de intenção, objetivo e **necessidade**. De forma breve, entretanto, um “objetivo” é aquilo que o personagem *quer* de outro personagem, e a “intenção”, aquilo que ele *faz* para alcançá-lo.

Ao invés de desenhar um mapa emocional, um diretor pode ajudar o ator de forma muito mais decisiva discutindo a intenção ou o objetivo do personagem. Eu adoraria dar um exemplo do funcionamento deste processo, mas como isso é um livro, façamos de conta que o mapa emocional imaginário delineado no começo desta seção (“Ele está preocupado porque ela está atrasada etc.) seja uma cena real. Que objetivos poderiam fazer esta cena funcionar? Tudo o que podemos fazer agora é levantar candidatos a escolhas adequadas de objetivos,

mas não podemos decidir quais funcionariam, a menos que as testássemos com atores.

Neste momento, não dispomos de um roteiro, nem mesmo de um conjunto de fatos, a partir do qual elaborar uma análise adequada da cena. Desta forma, me remeto à lista dos Anexos com o título “Amostra de Objetivos Simples”. Imaginemos duas possíveis interpretações de nossa cena imaginária. Na primeira, digamos que a mulher não é culpada pelo dinheiro desaparecido e que o homem esteja descarregando sua frustração sobre ela. Com esta explicação, a mulher poderia ter como objetivo “conseguir que ele a abrace”, e o homem “fazer com que ela bata nele”. Numa segunda interpretação, o homem quer confiar nela, mas a mulher não se importa muito com ele e talvez o tenha traído. Neste cenário, ela pode querer “fazê-lo chorar” e ele “conseguir que ela cuide dele.”

O propósito deste exemplo simplório é apenas o de abrir a discussão a respeito da diferença entre uma direção *experiential*, baseada numa compreensão dos desejos ou necessidades do personagem, em oposição a uma direção intelectual e orientada por resultados, baseada, por exemplo, num mapa emocional. Se as transições do ator se ancoram em intelectualização, ao invés de experiência, elas serão telegrafadas ou antecipadas, e a interpretação se torna forçada e mecânica. O ator recai naquilo que se chama “apontar”, isto é, exibir à platéia a vida interior do personagem, ao invés de vivenciá-la. Um diretor interessado em boas atuações para seu filme tem que fazer o possível para evitar isso.

7) “É assim que eu vejo o personagem...”

Conversar sobre o personagem nestes termos é improdutivo. Este tipo de direção é tanto orientada por resultados, quanto genérica.

Da mesma forma que não decidimos como nos sentir, não escolhemos o que ou como ser. Pense em resoluções de ano novo. Com freqüência, tomamos decisões do tipo “vou ser uma pessoa mais legal” ou “menos indecisa”. Isso por acaso funciona?

Se alguma vez estudou habilidades comunicativas, você já sabe o quão ineficaz é fazer críticas à personalidade de alguém. Não adianta dizer “você é uma má pessoa”. Traz muito mais resultado (e é, sem dúvida, mais correto) dizer “você fez uma coisa ruim”. Desta forma, dá-se à pessoa a oportunidade de mudar.

Ainda que não possamos mudar quem somos, podemos mudar o que fazemos, focar nos detalhes. Para usar o exemplo das resoluções de ano novo, alguém poderia decidir passar a escrever mais bilhetes de agradecimento e, por esta via, ao final do ano, se sentir uma pessoa mais legal. A pessoa indecisa poderia pesquisar sobre habilidades para a tomada de decisões. Os bons livros de auto-ajuda são essencialmente focados em tarefas. Aqueles que simplesmente exortam o leitor a ter mais auto-estima são piores que inúteis, pois adicionam estresse e dúvida às perturbações que já carregamos.

De forma análoga, para o ator, tentar representar a imagem que se tem do personagem gera estresse e insegurança. A atuação se torna uma obrigação, um fardo. O personagem vira uma espécie de ideal platônico, um personagem num pedestal que o ator tenta atingir ou se tornar. Tampouco me agrada a expressão “incorporar” porque ela soa estática.

Ator e diretor devem escandir suas idéias a respeito do personagem em uma série de tarefas exequíveis. Isso demanda visão e conhecimento do comportamento humano, e leva tempo. É tarefa do ator traduzir uma direção orientada por resultados em tarefas realizáveis. Mas, se o ator continua recebendo direção por resultados segundos antes da câmera ser acionada, o tempo pode simplesmente não ser suficiente para transformá-la em ações realizáveis. Por isso, ajuda muito quando o diretor sabe dirigir de maneira diferente.

8) “Dá pra fazer de forma agressiva, mas agradável?”

Poderíamos apelidar isso de “direção enológica”: “este personagem é medroso, porém determinado”. “Ela está apaixonada por ele, mas não quer magoar sua irmã.” “Ele é defensivo, porém vulnerável”. “Ela é catatônica e curiosa.”

Muitos diretores acreditam que, com orientações deste tipo, estão lançando luz sobre a complexidade do personagem. Na verdade, pedem algo absolutamente confuso e impossível de se realizar.

As pessoas são certamente complexas, mas na realidade não são capazes de fazer duas coisas ao mesmo tempo. Pode-se dizer algo, enquanto se faz outra coisa, ou pode-se rapidamente alternar entre duas tarefas distintas, o que não é o mesmo, entretanto, que ser “cauteloso, porém exultante”, tudo ao mesmo tempo.

Um ator não pode representar duas coisas concomitantemente. Elas se anularão ou o ator fingirá uma delas ou ambas. Não existe, porém, um caminho único para criar personagens complexos – afinal de contas, trata-se de algo complexo. Investigaremos esta questão de maneira mais completa nos capítulos “As Escolhas do Ator” e “Análise de Roteiro”.

9) “Ele é um arruaceiro.” “Ela é auto-destrutiva”. “Ele é um coitado”. “Ela é uma castradora”. “Ele é estúpido”.

As frases acima são julgamentos negativos a respeito de um personagem. Julgamentos são a consequência mais perigosa de se decidir quais as características de um determinado papel.

Se o ator não está do lado do personagem, quem estará? Ninguém nasce mau. Os personagens se tornam quem são em função de suas necessidades, do que acontece com eles e das escolhas que fazem. Roteirista, diretor e ator, em conjunto, criam um personagem que, como todos nós, têm lados bom e mau. Devemos nos acercar de um personagem de forma experiencial, colocando-o

em situações, permitindo que tenha necessidades e que faça escolhas – não julgando-o. É à platéia que cabe o julgamento e a decisão de quem é fraco, forte, ambiciosa, preguiçoso etc.

Esta é uma idéia central para a relação artista-público, e se aplica a todo gênero de filmes. O suspense é delicioso para a platéia. A postura básica do público tem que ser “o que acontece agora?” Isso é verdadeiro mesmo que saibamos que o herói vencerá ou que os amantes ficarão juntos no final, ou ainda que se trate de um “filme de personagens”, em que todos os eventos são privados e emocionais. Quando um ator julga o personagem e telegrafa para a audiência “eu sou o mocinho”, “sou o derrotado” ou “sou o vilão”, ele faz uma caricatura. Quem se importará com o que acontece com ele? Quando se dirige dizendo aos atores: “você é o mocinho” e “você é o bandido”, cria-se uma situação em que não há suspense, e onde os atores nos mostrarão o final do filme desde o começo. Isso é muito chato. A platéia quer tomar parte nos eventos emocionais do filme, sentir que algo acontece aos personagens bem à sua frente. É mais provável que isso aconteça quando os personagens comportam complexidade e ambigüidade.

Você pode estar se perguntando: “mas e na comédia? E na fantasia? E nos filmes de ação e aventura?”, onde a diversão está nos estereótipos e na certeza de que o herói prevalecerá? Bem, esta é precisamente a razão pela qual se costuma dizer que fazer comédia é mais difícil que drama, pois demanda estilo, energia e habilidades especiais requeridas pelo gênero, mas também, ao mesmo tempo, que se assegure a integridade da caracterização. Mesmo numa comédia ou num filme baseado em personagens de quadrinhos, é tão fundamental encontrar uma humanidade central para o personagem quanto num drama naturalista. As performances de Michelle Pfeiffer como a Mulher Gato em “Batman Returns” e de Claus Maria Brandauer como o vilão de “007 – Nunca mais Outra Vez” provam a possibilidade de atender à demanda de um filme de gênero sem caricaturização.

Da mesma forma, o drama sério perde qualquer possibilidade de surpresa ou revelação quando o bem e o mal são retratados sem qualquer ambigüidade. Vilões que se podem reconhecer como humanos são muito mais assustadores do que marionetes. Heróis que fazem escolhas e lidam com problemas têm muito mais apelo que mocinhos feitos com uma receita de bolo. Isso é o que torna “Os Imperdoáveis” um filme de tanto sucesso: Gene Hackman encarna o xerife cruel como um sujeito normal que realiza seu trabalho; Clint Eastwood retrata o herói como um homem cheio de dúvidas em relação à correção de seus atos.

É desapontador para um ator trabalhar com um diretor que julga os personagens. Isso pode levar mesmo a uma perda de fé instantânea ou, no mínimo, a uma lenta erosão de qualquer possibilidade de colaboração e criação. Em sua preparação, o diretor deve se acercar de cada personagem como se ele mesmo fosse representá-lo e, por este caminho, permitir-se acreditar em sua realidade. Quando fala com cada ator, o diretor deve tomar o lado daquele personagem. Ele deve permitir que cada ator dê vida de forma integral ao papel

e que estes personagens entrem em conflito de forma verdadeira uns com os outros. O diretor confia no roteiro.

10) “Por que não damos a este personagem um quê de hostilidade?”

Agora estamos falando sobre atitude, discutindo o personagem em termos de sua atitude e decidindo qual deve ser ela. Com frequência, imagina-se que delinear a atitude dos personagens seja o caminho para desenvolver as relações previstas pelo roteiro. Decidir, por exemplo, que o personagem tem um atitude belicosa em relação a seu irmão, uma atitude carinhosa com a irmã, uma atitude hostil em relação ao pai etc. Isso é vago e genérico demais. Personagens e relações construídos por esta via tendem ser esquemáticos e carecem de ossatura.

O grande perigo de se pedir ao ator uma atitude está na possibilidade de que ele comece a “apontar para uma atitude”, isto é, que ele tente mostrar algo, ao invés de fazer algo. Mostrar algo significa atuar para o personagem, ação análoga a falar para alguém e não com alguém. Quando aponta para uma atitude, o ator está sustentando uma postura, ele está nos exibindo sua performance.

Se isso acontece, os atores não escutam um ao outro. E nada torna uma performance mais amadora do que atores que não se ouvem e não se conectam de forma genuína. Detectar se os atores estão escutando um ao outro é a primeira e mais importante habilidade que todo diretor deve dominar. E monitorar esta interação deve ser seu principal elemento de atenção no set: se os atores estão verdadeiramente estabelecendo uma troca e afetando um ao outro a cada momento, ou se estão simplesmente dizendo suas falas para o outro e sobrepondo palavras e movimentos com uma atitude predeterminada e pasteurizada.

O caminho para criar uma performance estimulante e imprevisível não está em indicar atitudes, mas num processo pelo qual se busca penetrar sob a pele do personagem e no seu submundo e construir uma atmosfera de liberdade e confiança criativas em que os atores podem se conectar e reagir um ao outro.