

Anatomia do Garanhão Italiano : Uma Análise dos Personagens e da Estrutura fílmica de Rocky- um Lutador¹

João Gabriel MARQUES²

Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

Resumo

Este artigo tem o objetivo de analisar a presença de diferentes características do cinema no filme *Rocky-um lutador*, escrito por Sylvester Stallone. Para isso, foram usados exemplos de cenas do longa onde tais elementos cinematográficos aparecem. Foi constatado que a obra segue o formato cinematográfico do *design clássico* e que a estrutura do filme, bem como suas personagens apresenta características de tal modelo.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; ficção; arte; Rocky; lutador.

Introdução

Rocky-um lutador, é um filme estadunidense de 1976, roteirizado e estrelado por Sylvester Stallone e dirigido por John G. Avildsen. O elenco também conta com as participações de Talia Shire, Burt Young, Carl Weathers e Burgess Meredith. O longa de 119 minutos recebeu três premiações da Academia: melhor diretor, melhor edição e melhor filme. A narrativa conta a estória de Rocky (Stallone), um boxeador amador da Filadélfia que recebe a oportunidade de ter uma luta com Apollo Creed (Weathers), o campeão mundial dos pesos pesados. O lutador entra num regime de treinamento sob a supervisão de um boxeador veterano (Meredith). O filme também aborda o desenvolvimento do relacionamento amoroso de Rocky com a tímida Adrian (Shire), irmã de seu melhor amigo Paulie (Young).

Este trabalho pretende analisar a estrutura e os personagens do longa, tendo como base conceitos discutidos por diferentes autores, verificando como eles se aplicam no material analisado.

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – VII Jornada de Iniciação

² Estudante de Graduação 9º. semestre do Curso de Comunicação Social da UFJF, email: jgxmarques@hotmail.com

A Estrutura Cinematográfica do Filme Clássico aplicada a Rocky-um Lutador

A estrutura de uma estória se constrói ao redor de um protagonista, proporcionando os elementos que fazem a narrativa se desenrolar e se cumprir, conforme as ações das personagens inseridas nela.

A estória que nos é apresentada não é nada mais que uma série de acontecimentos da vida do protagonista que causam, de uma forma ou de outra, mudanças significativas no universo ficcional onde a narrativa acontece. No caso do filme analisado, a trajetória de Rocky, passando de seus dias de boxeador amador, trabalhando como cobrador de um agiota, ao treinamento rigoroso e início de um relacionamento amoroso, culminando na luta contra o campeão mundial dos pesos pesados.

De acordo com Mckee (2007), que é contado nunca é a estória da vida total da personagem, por mais que seus aspectos sejam abordados na obra. A *estória de vida* se torna a *estória contada* ao se selecionar tais aspectos. A seleção deve privilegiar eventos que despertem emoção no espectador.

De um instante à eternidade, do intracraniano ao intergaláctico, a estória da vida de toda e qualquer personagem oferece possibilidades enciclopédicas. A marca de um mestre é selecionar apenas alguns momentos, mas nos dar uma vida inteira. (Mckee, 2007)

Tais momentos da estória de vida do protagonista são criados por eventos que, agrupados na estrutura, criam a estória contada. Eventos são definidos por Mckee como um espaço de tempo que contem uma mudança. “Um evento da estória cria uma mudança significativa na situação de vida de uma personagem que é expressa e experimentada em termos de *valor*.” (Mckee, 2007) No cinema, eventos acontecem com o passar das cenas do filme.

O valor mencionado pelo autor, é um elemento que é definido pelo autor como a expressão da mudança que ocorre durante o evento. “Valores da estória são as qualidades universais de experiência humana que podem mudar do positivo para o negativo ou do negativo para o positivo, a cada momento.”(Mckee, 2007)

Se combinarmos estes dois conceitos, podemos concluir que uma estória é uma sucessão de mudanças que ocorrem no universo fictício que nos é apresentado. Uma *cena* só acaba com o acontecimento de algum evento, podendo ser necessária a existência de vários planos para que isso aconteça. Por exemplo, a famosa cena de Rocky correndo pelas

ruas enquanto a música tema toca. Vários planos foram usados e o cenário muda durante a ação. Mas a cena só termina quando ela demonstra a mudança no personagem de Rocky: má forma física (valor negativo) para boa forma física (valor positivo).

No cinema, *planos* são definidos como uma unidade filmica que representa o espaço de tempo entre um corte e outro. Em outras palavras, toda vez que a imagem que vemos no cinema muda sem que a câmera acompanhe a mudança. Uma cena, por sua vez, é um conjunto de planos.

Apesar das cenas representarem a conclusão de uma ação, isso não significa que elas sejam obrigatoriamente independentes umas das outras. O conjunto de cenas colocadas sucessivamente com o objetivo de criar uma mudança mais poderosa e determinante do que um evento comum é definido como *sequencia* por Mckee. “Sequencia é uma série de cenas – geralmente de duas a cinco – que culminam com um impacto maior do que qualquer cena anterior.” (Mckee, 2007)

Um exemplo de sequencia no longa analisado pode ser observado num conjunto de três cenas. Na primeira, Rocky persegue e cobra um homem que deve dinheiro a seu chefe, o agiota Gazzo. O perseguido não tem a quantia, mas mesmo assim, Rocky decide não machuca-lo. Nota-se que a cena se constitui, pois existe uma mudança representada pelo homem sendo apanhado, dando dinheiro (que não é o suficiente para pagar sua dívida) e sendo poupado por Rocky. Na cena seguinte, o protagonista está no carro de seu chefe, comentando sobre o serviço. A cena apresenta a mudança do lutador entrando no carro com o trabalho concluído e saindo posteriormente com um novo serviço e seu pagamento. Uma terceira cena mostra o dialogo de Rocky com seu empregador. Este ultimo está insatisfeito com a atitude do protagonista em não machucar um homem que não pagou sua dívida totalmente. A mudança se constitui com Gazzo mostrando que sabe da atitude de Rocky, o que era anteriormente desconhecido pelo espectador. Essas três cenas colocadas juntas, uma após a outra servem a um propósito maior dentro da narrativa do filme: estabelecer que o protagonista trabalha como cobrador de um agiota para ganhar o dinheiro que assegura sua sobrevivência e mostrar a relutância que ele sente em machucar gente indefesa, desenvolvendo o personagem. Uma grande mudança é mostrada ao espectador: de lutador, Rocky passa a ser um capanga de um agiota.

Uma série de sequencias constrói a próxima estrutura, o chamado *ato*. O impacto da mudança que ocorre quando este chega ao fim é ainda mais drástica e relevante para a estória do que o final da sequencia. Mckee define. “Um ato é uma série de sequências que

culminam em uma cena climática, causando uma grande reversão de valores, mais poderosa em seu impacto do que qualquer cena ou sequência anterior.” (Mckee, 2007)

Partindo desta ideia, podemos afirmar que um ato marca uma mudança que altera o curso da história drasticamente. Podemos estabelecer a cena em que Mickey oferece seus serviços de treinador e empresário a Rocky, e este aceita depois de uma breve discussão. Depois desse momento existe uma grande mudança na rotina do protagonista. Ele larga vícios como o álcool e o cigarro e se dedica a uma rotina rígida de treinamentos.

Uma característica comum de todas as unidades fílmicas descritas acima é que todas tem um momento decisivo, onde a mudança está para acontecer. É o chamado *clímax*.

A intensidade da mudança provocada pelo clímax varia conforme a unidade fílmica. Por exemplo, um clímax de um ato é mais significativo do que um clímax de uma cena. A mudança trazida por ele define a continuação da história. Os clímax de cena e ato, porém, são reversíveis. Como exemplo, podemos avaliar a cena em que Paulie, irritado com Rocky pelo protagonista aparentemente não ajuda-lo a crescer profissionalmente, briga com o lutador e Adrian. Ao final da cena, a relação de Paulie com os outros personagens está abalada. No entanto, algum tempo depois, ele faz as pazes com Rocky. A mudança que a cena trouxe é revertida.

Ao final do filme, existe o último clímax, a última mudança trazida pela narrativa. Neste caso é a mudança mais importante do filme, não podendo ser revertida, pois não há mais história depois desse ponto. “*clímax da história*: história é uma série de atos construídos em função do último clímax de ato ou da história, que carrega consigo uma mudança absoluta e irreversível”(Mckee, 2007).

Em *Rocky*, o clímax da história é a luta do protagonista contra Apollo Creed. A história acaba ali. Nenhuma das personagens irá mudar depois dessa cena. As características e as relações que elas tem nesse momento se tornam definitivas.

Assim, ao realizarmos a montagem de um filme, colocando seus eventos, cenas e atos na ordem desejada a atingir o espectador, criamos a *estrutura* da história. “Estrutura é uma seleção de eventos da história da vida das personagens que é composta em uma sequência estratégica para estimular emoções específicas, e para expressar um ponto de vista específico.” (Mckee, 2007)

Essa ordem de acontecimentos inserida na estrutura do filme, além dos acontecimentos escolhidos pelo autor para serem representados constituem a *trama* da história . “Criar uma trama significa navegar através de terrenos perigosos da história e,

quando, confrontado por uma dúzia de possibilidades, escolher o caminho certo. Trama é a escolha de eventos do escritor e sua colocação no tempo.” (Mckee, 2007)

Trama não significa, portanto, reviravoltas inacreditáveis ou um suspense sufocante. Significa, na verdade, a seleção necessária de eventos. Neste sentido de composição, toda estória tem uma trama, ainda que ela venha de maneiras diferentes dependendo de cada caso.

De acordo com Mckee (2007), existem diferentes maneiras de se contar uma estória, neste trabalho falaremos do *Design Clássico*.

As estórias que existem no design clássico apresentam a trama de uma forma que ela defina as ações do protagonista. Ela é classificada, neste caso, como *Arquitrama*. Arqui no sentido de “eminente sobre outros do mesmo tipo.”

“DESIGN CLÁSSICO quer dizer uma estória construída ao redor de um protagonista ativo, que luta contra forças do antagonismo fundamentalmente externas para perseguir o seu desejo, em tempo contínuo, dentro de uma realidade ficcional consistente e casualmente conectada, levando-o a um sinal fechado com mudanças absolutas e irreversíveis.”(Mckee,2007)

Bordwell (1986) em seu artigo *O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos*³ afirma que o roteiro do filme clássico apresenta uma fórmula constante. “A trama é composta por um estágio de equilíbrio, sua perturbação, a luta e a eliminação do elemento perturbador.” (Bordwell, 1986)

O autor em questão também afirma que o estilo clássico caracteristicamente faz estímulos para que o espectador construa tempo e espaço de ação que seja coerente e consistente. Outras formas narrativas tendem a valorizar a desorientação espectador. A narração clássica, por outro lado, privilegia a maior clareza denotativa possível.

O design clássico apresenta algumas características que podem ser observadas em *Rocky-um lutador*.

Final fechado: A arquitrama favorece o *final fechado*. Aquele que responde a todas as questões levantadas pela estória, uma experiência fechada. Mckee define. “Um clímax da Estória com mudanças absolutas e irreversíveis que responda todas as questões levantadas pela narrativa e satisfaça todas as emoções do público é um final fechado.” (Mckee, 2007)

³ Do original: “*Classical Hollywood Cinema: Narrational Principles and Procedures*”, em Phillip Rosen, “*A Film Theory Reader: Narrativem Apparatus, Ideology*” (Nova York: Columbia University Press, 1986)

Bordwell (1986), no entanto, ressalta que mesmo que uma solução seja apresentada para as linhas da trama, algumas questões relativamente menores podem ficar pendentes. Pode-se argumentar que na resolução do central são esquecidos os assuntos menores.

Em *Rocky*, os assuntos principais são resolvidos ao final da estória. Rocky conseguiu fazer uma boa luta contra o campeão, construiu um romance com Adrian e manteve boas relações com seus amigos. Apesar disso, algumas questões menores podem ficar no ar, como por exemplo se ele vai investir na carreira de boxeador, se ele vai voltar a trabalhar para o agiota, entre outras coisas.

Conflito externo: A arquitraba enfatiza o conflito externo. Apesar de seus personagens serem forçados a lidar com seus conflitos internos, o destaque recai sobre os problemas levantados pelo mundo externo, o que ocorre envolta do protagonista define suas ações.

As ações de Rocky são constantemente influenciadas pelo o que acontece a sua volta. Desde as pessoas que vivem a sua volta até a oportunidade inesperada de lutar pelo título de campeão dos pesos pesados.

Protagonista único: Quando contada classicamente, a estória coloca, geralmente, uma única personagem no coração da narrativa. Porém, quando um escritor divide uma estória em sub-tramas, cada qual com seu protagonista, a dinâmica da arquitraba é minimizada. Cria-se então, uma variação, a *multitraba*.

Em *Rocky* vemos a existência apenas de um protagonista, Rocky, que se vê obrigado a trabalhar como cobrador para um agiota por razões econômicas e recebe inesperadamente uma chance de disputar uma luta pelo título máximo do boxe. A trama se foca no desenvolvimento da estória de Rocky, complementando-a com interações dos outros personagens.

Bordwell argumenta que mesmo com apenas um protagonista, existem, comumente, mais de uma linha de enredo nas estórias do design clássico. Na maioria dos casos distintas porém interdependentes. Cada qual com um objetivo e um clímax. Essa é ideia de subtrama.

Em *Rocky*, temos uma subtrama na construção do relacionamento de Rocky com Adrian, irmã de seu melhor amigo. Dos encontros, discussões e na declaração do amor que um sente pelo outro, caminhando paralelamente aos treinos e à determinação do lutador em fazer uma boa luta.

Protagonista ativo: O protagonista da arquitrama tende a ser ativo, dinâmico. Mckee define. “Um protagonista ativo, na busca do desejo, toma a ação no conflito direto com as pessoas e com o mundo que o cerca.” (Mckee, 2007).

Rocky é uma personagem que vive inicialmente em uma vida onde seus objetivos são distantes, e, assim inacessíveis. Porém, ao resolver abraçar uma oportunidade que pode mudar sua vida, ele a persegue com afincamento e dinamismo.

Tempo Linear: O tempo linear caracteriza-se por arrumar os eventos da história em uma determinada ordem que proporcione compreensão ao público, sendo ela cronológica ou não. “Uma história com ou sem flashbacks e arranjada em uma ordem temporal de eventos que o público pode seguir é contada em tempo linear” (Mckee, 2007) Tal característica, de acordo com Bordwell (1986), faz com que seja possível ao espectador criar hipóteses do que acontecerá a seguir. “É tarefa da narração clássica convidar à formulação de hipóteses altamente prováveis e exclusivas e então confirmá-las, mantendo ao mesmo tempo a diversidade no desenvolvimento concreto da ação.” (Bordwell, 1986)

Os eventos em *Rocky* seguem uma ordem que é apresentada cronologicamente com as cenas. Elementos apresentados em uma cena podem ser explicados em outra posterior. Como é o caso do protagonista explicando para Adrian sobre uma foto de criança presente em seu apartamento. Tal foto é mostrada ao espectador antes, mas naquele momento não é possível se saber do que se trata.

Causalidade: A ideia de causa e efeito é utilizada na arquitrama. Uma causa cria um efeito, que se transforma em outra causa, que engatilha, por sua vez um novo efeito. “Causalidade conduz uma história na qual ações motivadas causam efeitos que, por sua vez, se transformam em causas de outros efeitos, e assim, interligando os vários níveis de conflito em uma reação em cadeia de episódios até o Climax da História, expressando a interconectividade da realidade.” (Mckee, 2007)

Talvez a maior relação de causa-efeito em *Rocky* seja a oportunidade do protagonista em disputar o título dos pesos pesados (causa) em união com a mudança em seu estilo de vida (efeito).

Realidades consistentes: Cada história cria sua realidade e suas regras próprias de como os eventos tomam parte nela. Mesmo que tais eventos sejam ficcionais, eles não podem quebrar as regras da realidade proposta. “Realidades consistentes são ambientes ficcionais que estabelecem modos de interação entre as personagens e seu mundo, mantidos consistentemente ao longo da narrativa para explicitar seu significado” (Mckee, 2007).

A ficção pode propor ao espectador universos fantásticos, que não estão presos às regras do mundo real. No entanto, esses universos devem ter suas próprias regras que não podem ser quebradas.

Rocky mantém uma realidade consistente com a nossa. Não existem eventos sobrenaturais ou ações que desafiam a física.

O personagem fictício do cinema em Rocky

A origem da palavra *personagem* vem do grego *persona*, a máscara usada pelos atores do teatro para disfarçar sua aparência conforme o papel exigido pelo roteiro e assim se fazer passar por outra pessoa. Essa ideia remete ao personagem como um ser, real ou não, representado por uma história. Pessoas que existem ou existiram na vida real podem ser considerados personagens ao serem representados pela obra de algum autor. São chamados de *personagens reais*. Há também os que são originalmente criados para fazer parte de uma história fictícia. Os “personagens ficcionais”.

Personagens ficcionais são vistos por Mckee (2007) , como *metáforas para a natureza humana*. Seus aspectos são criados de forma clara e reconhecível, ao contrário dos seres humanos, cuja natureza frequentemente é difícil de ser compreendida. “Conhecemos as personagens melhor do que nós conhecemos nossos amigos, pois uma personagem é eterna e constante, enquanto as pessoas mudam.” (Mckee, 2007).

O design das personagens é primariamente criado com a arrumação de dois aspectos principais: *Caracterização* e *Verdadeira Personagem*. A primeira é descrita como “ a soma de todas as qualidades observáveis, uma combinação da personagem única: aparência física e maneirismos, estilo de fala, valores, idade, personalidade...”(Mckee, 2007). Essas características, no entanto, ainda não nos dizem quem a personagem é realmente. Por debaixo da *caracterização* surge a *verdadeira personagem*. “A verdadeira personagem só pode ser expressa através de uma escolha em um dilema. Como a pessoa escolhe agir sob pressão é quem ela é – quanto maior a pressão, mais verdadeira e profunda a escolha da personagem.” (Mckee, 2007). Podemos observar outro tipo de representação da “verdadeira personagem” na figura de uma personagem que toma atitudes que não combinam com sua personalidade, diante de uma situação difícil.

Um exemplo em *Rocky* da verdadeira personagem aparece na cena em que Mickey vai conversar com Rocky, oferecendo seus serviços de treinador e empresário. Anteriormente mostrado como alguém como uma personalidade rabugenta, tendo um mau-humor sempre presente, a oportunidade de Rocky em crescer no mundo do boxe faz Mickey revelar seu desejo de treinar um lutador que possa alcançar o estrelato e muda sua atitude para uma forma mais serena e frágil, mostrando um lado da sua personalidade que quer resolver seus erros do passado de ex-boxeador ao dividir sua experiência com um lutador mais novo.

Existem diferentes tipos de personagens envolvidos em uma estória. Cada qual com sua aparência, personalidade e razão de existência na estória. O protagonista se encontra no centro dos outros personagens cada qual contribuindo de alguma maneira para que ele manifeste suas diferentes características.

O protagonista essencialmente cria o resto do elenco. Pois todos os outros personagens interagem com a estória do protagonista de alguma maneira. Eles são criados então com características que contribuam para o crescimento do protagonista e avanço da estória. No exemplo analisado, podemos destacar a personagem Adrian. Ao se relacionar com Rocky, ela começa a se desenvolver. Além de começar a cuidar mais da aparência, sua timidez característica começa a diminuir, o que é demonstrado na cena onde ela enfrenta seu irmão.

No cinema, podemos observar como o número de características varia de um personagem para o outro. O motivo disso é a *dimensão*, conceito que significa a existência de múltiplos traços de personalidade no personagem, ainda que um deles seja predominante. Mckee (2007) exemplifica analisando o personagem Macbeth, da obra homônima⁴.

Um famoso dogma acadêmico argumenta que, na verdade, grandes personagens são marcadas por um traço dominante. A ambição de Macbeth é frequentemente citada. A ambição vaidosa, segundo esse dogma, faz de Macbeth uma ótima personagem. Essa teoria está muito errada. Se Macbeth fosse meramente ambicioso, não haveria a peça. Ele simplesmente derrotaria os ingleses e mandaria na Escócia. Macbeth é uma personagem brilhantemente criada por causa da contradição entre sua ambição, de um lado, e sua culpa do outro. Dessa profunda contradição interna surge sua paixão, sua complexidade, sua poesia. (Mckee, 2007)

⁴ A obra em questão é *Macbeth*, escrita por Willian Sheakspeare entre 1603 e 1606

Os protagonistas, antagonistas e co-protagonistas tendem a possuir o maior número de características e os figurantes, o menor. É possível notar em *Rocky*, por exemplo, que a personagem Marie possuem apenas uma característica marcante: Sua rebeldia. Enquanto Apollo Creed possui diversas: Ele é nacionalista, populista, egocêntrico e subestima seu adversário, apesar de ser amistoso.

A diferença na quantidade de características das personagens, relaciona-se com as ideias de Forster (1927) em sua obra *Aspects of the Novel*. O autor separa as personagens fictícias em dois grupos. As planas (*flat characters*) e as redondas (*round characters*). As primeiras são caracterizadas por serem criadas em torno de apenas uma ideia ou qualidade. Daí deriva sua falta de profundidade em termos de caracterização psicológica e em consequência disso, não evolui durante o desenvolvimento da estória. São normalmente personagens figurantes ligados à estereótipos. Como um personagem que é dono de armazém, que é caracterizado como um português de bigodes, vestido com uma camisa do Vasco da Gama e portando um lápis atrás da orelha. Partindo desse raciocínio, é possível concluir que Marie pode ser classificada como uma personagem plana, visto que ele é criado em torno de uma única ideia (rebeldia). A personagem redonda, por outro lado, é caracterizada como tendo várias faces e características complexas em seu perfil psicológico. Tais personagens tornam-se passíveis de mudança ou revelação durante o desenrolar da estória.

Pinna (2005), em seu artigo *Curta a narrativa: contos, curtas e personagens animadas*, ressalta o papel das personagens planas para a construção da narrativa.

Personagens planas são agradáveis ao espectador por serem *familiares* a ele: *reconhecíveis* e *previsíveis*. Não são complexas porque não há necessidade de que sejam. Um carteiro que apareça em um filme de animação para entregar uma carta à personagem principal está ali unicamente para desempenhar a ação de entregar a carta, representando a entrega da carta e a profissão de carteiro. De que adianta o autor do curta-metragem de animação desenvolver a personagem a ponto de ter o conhecimento de que este carteiro é, na realidade, um engenheiro agrônomo aposentado, que cresceu na cidade de Praga e fala cinco idiomas diferentes, se ele participa da história por apenas cinco segundos, somente para entregar uma carta? (Pinna, 2005)

A personagem Marie, apesar de aparecer minimamente no filme e ser uma personagem unidimensional, contribui para a apresentação de características do protagonista, mostrando como Rocky se preocupa com o bem estar das outras pessoas, ao levar Marie para casa e incentiva-la a não fumar. E ao mesmo tempo, mostra ao espectador a reflexão do protagonista em não ser apto a aconselhar ninguém por estar ligado ao crime.

Considerações Finais

Após análise, foi constatado que o filme *Rocky-um lutador* faz uso de todas as características do *design clássico* propostas por Mckee (2007). Além disso, foi observado que o filme contém uma gama de personagens variadas, com presença de personagens unidimensionais e multidimensionais, cada qual cumprindo com um propósito específico para proporcionar o desenvolvimento da trama e a resolução de problemáticas apresentadas ao longo dela.

Referências

MCKEE, R. **Story**. Curitiba: Arte e Letra, 2007. 432 p.

BORDWELL, D. **O cinema clássico hollywoodiano, normas e princípios narrativos**. New York: Columbia University Press, 1986. 13 p.

FORSTER, E.M. **Aspects of the novel**, Cambridge: Edward Arnold, 1927. 224 p.

PINNA, D. **Curta a narrativa, contos, curtas e personagens animados**, Rio de Janeiro: PUC-RJ, 2005. 15 p.