

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
CURSO DE LICENCIATURA EM TEATRO
ESTÁGIO SUPERVISIONADO DE DOCÊNCIA
EM TEATRO II - ENSINO MÉDIO

Paulo Roberto Tavares

CINEMA FRANKENSTEIN
DISPOSITIVO DE CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE ROTEIRO

Santa Maria, RS
2021

RESUMO

CINEMA FRANKENSTEIN: DISPOSITIVO DE CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE ROTEIRO

AUTOR: Paulo Roberto Tavares

ORIENTADORA: Raquel Guerra

Este trabalho tem o objetivo de apresentar o dispositivo Cinema Frankenstein como um método de criação e desenvolvimento de roteiro. O dispositivo Cinema Frankenstein traz o Jogo TEPOCA como um mecanismo que possibilita iniciar o processo de criação, trazendo facilidades ao desenvolvimento de ideias audiovisuais e de outros formatos narrativos que explorem o universo ficcional como suporte expressivo. Baseado nos elementos necessários para narrar (Tempo, Espaço, Personagem, Objetivo, Conflito e Ação), o Jogo TEPOCA estimula, provoca e desafia a realização de processos criativos. O trabalho apresenta a origem do dispositivo e do jogo, faz suas contextualizações teóricas e demonstra o passo a passo de suas execuções.

Palavras-Chaves: Cinema Frankenstein. Jogo TEPOCA. Escrita criativa. Criação audiovisual. Narrativa ficcional.

SUMÁRIO

	RESUMO	1
	SUMÁRIO	2
1	INTRODUÇÃO	3
2	MEMORIAL	4
3	DISPOSITIVO CINEMA FRANKENSTEIN E JOGO TEPOCA	10
3.1	ORIGEM E TRAJETÓRIA	10
3.2	CONTEXTUALIZAÇÃO	12
3.3	DISPOSITIVO	14
3.4	DISPOSITIVO CINEMA FRANKENSTEIN	16
3.5	JOGO TEPOCA	17
3.5.1	Jogo coletivo	20
3.5.2	Aplicação do dispositivo e do jogo	21
3.5.2.1	<i>Etapas do dispositivo Cinema Frankenstein</i>	21
3.5.2.2	<i>Etapas do Jogo TEPOCA</i>	22
3.5.2.3	<i>Procedimentos de criação e desenvolvimento de roteiro</i>	26
4	CINEMA FRANKENSTEIN - BASES TEÓRICAS	33
4.1	TEMPO	33
4.2	ESPAÇO	36
4.3	PERSONAGEM	40
4.4	AÇÃO	45
4.5	OBJETIVO	49
4.6	CONFLITO.....	52
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
	REFERÊNCIAS	60
	APÊNDICE A - ROTEIRO <i>BULLYING</i> (2012)	62
	APÊNDICE B - ROTEIRO <i>PORTÃO FECHADO</i> (2015)	63
	APÊNDICE C - ROTEIRO <i>PISANTE</i> (2015)	91
	APÊNDICE D - ROTEIRO <i>LATINHA</i> (2017)	105

1 INTRODUÇÃO

Quando nos propomos a aventura da escrita criativa, antes de iniciarmos o processo de criação e desenvolvimento da narrativa, independente do formato e do gênero escolhido, podemos nos deparar com algumas questões muito comuns. “O que contar”? “Sobre quem falar”? “Por onde começar”? “Como desenvolver a história”? Tudo está diretamente ligado a uma outra questão. “Qual é a ideia”? Ideia é a base de toda narrativa, seja ela criada, inventada ou adaptada, real ou ficcional. Então, o que provoca o surgimento de uma ideia? A resposta é simples e óbvia: “Qualquer coisa”! Existem várias e infinitas formas de encontrar uma boa ideia. Vários autores costumam dizer que elas vêm de todo lugar, de situações, de sonhos, notícias ou simplesmente surgem. Para desenvolvê-las basta estimulá-las.

O presente Trabalho de Conclusão de Curso visa apresentar o método **Cinema Frankenstein**, criado por mim, acadêmico Paulo Roberto Tavares, como um **dispositivo de criação e desenvolvimento** da escrita coletiva de roteiros. A base do método é o **Jogo TEPOCA**, que utiliza o *tempo*, *espaço*, *personagem*, *objetivo*, *conflito* e *ação* como elementos de **estímulo e provocação** de ideias para a elaboração de **narrativas audiovisuais**.

2 MEMORIAL

Meu interesse e a aproximação com as linguagens artísticas se deu no tempo da escola, mais especificamente pela prática teatral. Durante o período do Ensino Fundamental na EMEF Irmão Quintino (1977-1980), atuando em diversas montagens teatrais estudantis. Em 1980 fui do elenco da peça “*Primavera*”, que participou do Festival Municipal de Teatro Estudantil de Santa Maria, recebendo a premiação de segundo lugar. Em 1981 atuei no Grupo de Teatro da EEEM Cilon Rosa.

Em meados dos anos 80 iniciei meus estudos sobre a técnica da fotografia. No início da década de 1990, quando participei da direção do Sindicato dos Bancários de Santa Maria e Região, ocupando o cargo de Diretor Secretário de Cultura, Esporte e Lazer e posteriormente o de Diretor Secretário de Comunicação, foi que surgiu a oportunidade de começar os estudos teóricos e práticos de produção e realização audiovisual. Com o passar dos anos, busquei constantemente o aprofundamento técnico na área de forma autodidata. Em 1995, em conjunto com outros entusiastas do cinema, como Luiz Alberto Cassol, Marcelo Esteves, Jeferson Ferreira, Silvia Eggers e Eluza Rafo, participei da criação do Otelo Cineclube, ligado à instituição sindical. Atuei na coordenação e realização de sessões fílmicas, mostras e debates sobre a linguagem do cinema, a produção e a circulação de filmes e vídeos. Além de atividades de acesso e democratização do audiovisual, o Otelo Cineclube também realizou algumas produções de curtas-metragens em vídeo nos formatos VHS e S-VHS e a produção do curta-metragem *O número que você discou*, uma ficção produzida em película Super 8.

Na mesma época, participei da Direção da Associação Comunitária da Vila Caramelo, localizada na região oeste de Santa Maria. Onde em 1996, propus, coordenei e ministrei uma oficina de vídeo, promovendo a formação técnica em audiovisual para adolescentes e jovens das comunidades da região. No ano seguinte, o projeto se desvincula da associação comunitária e se organiza como uma associação cultural sem fins lucrativos autônoma e recebe a denominação de Oficina de Vídeo - TV OVO. Desde a sua origem a instituição se dedica à formação, produção e circulação cineclubista do audiovisual, além de desempenhar o fomento da cultura, da ação e da intervenção social junto a diversos grupos e comunidades.

No ano de 2004, o Governo Federal (Brasil), através do Ministério da Cultura, implantou o *Programa Cultura Viva*, uma política de governo que reconhece como *Ponto de Cultura* o trabalho cultural desenvolvido por instituições da sociedade civil sem fins lucrativos e financia, via editais, diversas ações e produções culturais. A TV OVO participa do primeiro edital de Pontos de Cultura (2004) com o projeto Espelho da Comunidade, sendo uma das primeiras 200 instituições contempladas. Entre os anos de 2004 a 2008, coordenei as atividades culturais do Ponto de Cultura Espelho da Comunidade, organizando e executando as seguintes ações: realização da oficina de formação *Agente Cultura Viva e Produção Audiovisual* em quatro bairros de Santa Maria; implantação de *Núcleos de Vídeo Comunitário* nos bairros Fernando Ferrari, Nonoai, Nova Santa Marta e Salgado Filho; produção e realização do programa *TV OVO no Ônibus*, com exibição nos coletivos do transporte urbano de Santa Maria; implantação, aquisição de acervo e manutenção da *Biblioteca do Audiovisual Sérgio Assis Brasil*; execução de sessões do *Cineclube Itinerante* com exibição de filmes e vídeos em comunidades do município, atividade realizada em parceria com o Cineclube Lanterninha Aurélio da Cesma - Cooperativa dos Estudantes de Santa Maria.

Nos anos 2008 e 2009 participei, na função de Produtor Executivo, do Núcleo de Produção do programa de TV *Ponto Brasil*, com realização da Equipe Ponto Brasil, Secretaria de Cidadania Cultural, TV Brasil e parceria da EBC - Empresa Brasil de Comunicação, Ministério da Cultura e Governo Federal. O *Ponto Brasil* realizou uma série de 14 programas temáticos de meia hora e 30 interprogramas de 1 minuto, onde Pontos de cultura e coletivos audiovisuais, organizados em uma rede colaborativa com cerca de 400 participantes, produziram 130 vídeos a partir de 18 oficinas realizadas pela equipe do projeto. As oficinas e produções foram realizadas nos estados de Pernambuco, Sergipe, Paraíba, Bahia, Ceará, São Paulo, Rio de Janeiro, Minas Gerais, Mato Grosso, Goiás, Paraná, Santa Catarina, Rio Grande do Sul, Acre e Pará, de forma coletiva e colaborativa, com protagonismo, autonomia e liberdade de criação e expressão.

Nos anos de 2009 e 2010, a TV OVO desenvolve o Projeto FOCU – Pontão Fomento Cultural, realizando nos estados do Rio Grande do Sul, Santa Catarina e Paraná, oficinas de formação, produção de vídeos e mostras cineclubistas com as produções dos Pontos de Cultura da Região Sul. Neste projeto atuei como Produtor Executivo e articulador da rede de Pontos de Cultura dos estados participantes.

De 2010 a 2012, fiz minha formação técnica em cinema na Escola de Cinema Darcy Ribeiro - Instituto Brasileiro de Audiovisual, no Rio de Janeiro, onde me formei nos cursos de *Direção Cinematográfica e Montagem e Edição de Imagem e Som*. Atuando como aluno bolsista no *Centro de Documentação Darcy Ribeiro* e como monitor nas *Salas de Edição de Imagem e Som*.

Nos anos de 2010 e 2011 participei como Coordenador de Produção na Primeira Fase do *Laboratório Cultura Viva*, um derivado de dois projetos anteriores de produção de conteúdos para a TV Brasil, o *Ponto Brasil* citado anteriormente e o *Cultura Ponto a Ponto*. Este projeto foi realizado pela Escola de Comunicação, UFRJ - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Fundação Universitária José Bonifácio, Pontos de Cultura, Programa Cultura Viva, Secretaria da Cidadania e da Diversidade Cultural, Ministério da Cultura e Governo Federal. Suas atividades englobam pesquisa e produção audiovisual colaborativa, com objetivo de fomentar a formação, criação, produção, exibição, difusão, pesquisa e experimentação audiovisual e multimídias. O projeto produziu 26 programas de 26 minutos, realizados por cerca de 40 Pontos de Cultura de todo Brasil e uma série de 52 documentários de 8 minutos.

Em 2011, junto ao *Ponto de Cultura do ITC - Instituto Trabalho e Cidadania*, situado no Morro da Formiga, região norte do Rio de Janeiro, desenvolvi e coordenei o projeto *Oficina de Audiovisual e Memória*, que promoveu a formação teórica e prática em audiovisual para jovens e adolescentes. Como resultado do projeto, o grupo realizou a produção do documentário *Meu Quintal*, que aborda e faz o registro da percepção dos próprios moradores sobre a vida e o cotidiano da comunidade. Em 2012, atuei como educador social no *Ponto de Cultura do Centro Cultural A História Que Eu Conto*, na Vila Aliança, região oeste do Rio de Janeiro, onde fui responsável pelo desenvolvimento do projeto de formação *Fazer Cinema*, com a participação de adolescentes moradores das comunidades do entorno da instituição. Neste projeto de formação, crio e desenvolvo uma atividade de criação de roteiros audiovisuais denominada "Jogo TEPOCA", que é o objeto de pesquisa deste Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Teatro.

Desde o final de 2012, com a conclusão dos cursos na Escola de Cinema Darcy Ribeiro, retorno para Santa Maria, volto a atuar na TV OVO, participando de diversas atividades de formação, produção, edição e circulação das obras audiovisuais produzidas pela entidade. Neste período, nos processos formativos

audiovisuais que envolvem a criação, desde o desenvolvimento da escrita de roteiros ou a prática do audiovisual intuitivo e improvisado, realizo o aprofundamento e a pesquisa das possibilidades de aplicabilidade do “Jogo TEPOCA”. Em 2016, o “Jogo TEPOCA” tornou-se objeto de pesquisa do projeto *Cinema Frankenstein: criação e desenvolvimento de roteiros*, com bolsa PIBIC/CNPq/UFSM (2017 e 2018) e PROLICEN (2019). O projeto foi executado junto ao Curso de Licenciatura em Teatro, Centro de Artes e Letras da UFSM - Universidade Federal de Santa Maria, com a orientação da Professora Doutora Raquel Guerra.

Entre 2014 e 2016, coordenei e ministrei as atividades de formação do *Projeto Escola na Tela*, da Escola Estadual de Ensino Básico Augusto Ruschi, com financiamento do Programa Mais Cultura nas Escolas, uma parceria entre Ministério da Educação e Ministério da Cultura, Governo Federal. Este projeto desenvolveu atividades teóricas e práticas de criação, produção e edição audiovisual. Os processos de criação audiovisual foram desenvolvidos com a aplicação do “Jogo TEPOCA”, sendo o resultado mais significativo a escrita do roteiro de curta-metragem “*Pisante*” (2015). No mesmo período desenvolvi trabalho voluntário junto ao projeto *Cinema na Escola* da Escola Municipal de Ensino Fundamental Professora Francisca Weinmann, localizada na Vila Goiânia, Bairro Lorenzi, em Santa Maria, onde desenvolvi oficinas de formação audiovisual para alunos do 6º ao 9º ano. Durante este processo de formação, também a partir do “Jogo TEPOCA”, os alunos criaram e desenvolveram o roteiro de média-metragem “*Pontão Fechado*” (2015), num processo prático de escrita coletiva e colaborativa.

Durante o curso de Licenciatura em Teatro (2016-2019), além do desenvolvimento do projeto de pesquisa *Cinema Frankenstein: criação e desenvolvimento de roteiro*, com bolsa PIBIC/CNPq/UFSM (2018); também fui bolsista do PIBID-Teatro (2017), desenvolvendo a coordenação e Direção Geral da produção do média-metragem *Portão Fechado*; ainda participei do projeto Cinema e Audiovisual na Formação Teatral, com bolsa do PROLICEN - Programa de Licenciaturas (2019).

No início da década 1990 cursei na UFSM cerca de 50% do curso de Educação Artística - Habilitação em Artes Cênicas e no ano de 1998 fui aluno reingresso do Curso de Bacharelado em Artes Cênicas na mesma instituição. Na disciplina de Laboratório II, do curso de bacharelado, desenvolvi a performance “*Ritu*

TV” trabalhando uma linguagem híbrida entre o teatro e o audiovisual. Os dois cursos foram abandonados em função de atividades profissionais.

Na década de 90 ainda participei de três grupos teatrais de Santa Maria: Grupo de Teatro Popular Perímetro Urbano (1991-1992) formado por trabalhadores e estudantes, participando como ator em diversas esquetes e na coordenação do grupo; Grupo Ditirambos formado por funcionários da Caixa Econômica Federal dirigido pelo professor João Pedro de Alcântara Gil, onde participei como ator convidado no espetáculo “*Swing and Blues*” (1993), texto do professor Orlando Fonseca; Grupo de teatro Comportados e Arteiros da Igreja Evangélica Luterana do Brasil, Congregação Cristo de Santa Maria.

Figura 1 - Grupo de Teatro Perímetro Urbano (SM, 1992)



Fonte: Paulo Tavares (arquivo pessoal)

Em 2016, como aluno reingresso, retorno a academia no Curso de Licenciatura em Teatro da UFSM (2016 - 2021). Desenvolvo neste período as encenações “*O Monstro & a Peste*” e “*Limiar*” (2017). Em ambas montagens utilizo o audiovisual como ferramenta do processo criativo e suporte da preparação dos atores. No período também participo de projetos de pesquisa (já citados neste memorial) que fazem a aproximação do teatro e do audiovisual. Nas disciplinas de Estágios Supervisionados de Docência em Teatro, realizo os projetos: “Docudrama na EMEF Irmão Quintino - Turma 81 (1980 - 2018)”, “Cine Conexão” (2019) para alunos da EJA Diurna de Santa Maria, “A expressividade da Imagem e Som” na

EEEM de Itaara (2020) e ainda o projeto “Audiovisual na Palma da Mão” no programa Conexão de Saberes da Secretaria de Município de Educação de Santa Maria. Todos os projetos de docência tiveram como objetivo desenvolver a prática de linguagens híbridas, tendo o teatro e o audiovisual como foco da experimentação.

No audiovisual minhas atuações mais recentes são: roteiro e direção do curta-metragem de ficção *Poeira* (2015); roteiro, direção e edição dos documentários *Arroio Grande* (2016) e *Santa Flora* (2018); roteiro, direção e atuação curta-metragem experimental *Existência* (2019); coordenação do processo de criação do roteiro, preparação dos atores, produção e edição do média-metragem *Portão Fechado* (2021).

3 DISPOSITIVO CINEMA FRANKENSTEIN E JOGO TEPOCA

O *Jogo TEPOCA* é a base de sustentação do dispositivo Cinema Frankenstein, um método que permite orientar processos de criação, desenvolvimento e escrita coletiva de narrativas ficcionais de forma criativa, prática e organizada. O **dispositivo Cinema Frankenstein** é: primeiro, o conceito teórico que dá sustentabilidade ao jogo e seu processo criativo; segundo, a estrutura organizacional das etapas de criação; terceiro, a estratégia que orienta a execução do jogo. Já o **Jogo TEPOCA** é a **ferramenta** propulsora do processo de criação, o instrumento que provoca, estimula e desafia o ato de criar.

3.1 ORIGEM E TRAJETÓRIA

O dispositivo Cinema Frankenstein surge de uma atividade prática, denominada *Jogo TEPOCA*, que foi aplicada durante a execução do projeto *Fazer Cinema*. O propósito da criação do jogo foi provocar os participantes do processo de formação, de forma intuitiva e não muito racional, a impulsionar possíveis ideias criativas, com o intuito de desenvolver micronarrativas audiovisuais de ficção, a escrita de roteiros e sua produção. Como resultado da atividade, o grupo produziu a escrita de três roteiros de micronarrativas audiovisuais e um argumento de curta-metragem. Um dos roteiros foi produzido e resultou na micronarrativa de ficção *Bullying*, 2012. (Apêndice A).

Figura 2 - Gravação da micronarrativa audiovisual *Bullying* (RJ, 2012)



Fonte: Paulo Tavares (arquivo pessoal)

Percebendo que a atividade alcançou resultados positivos e superou as expectativas traçadas, o jogo foi replicado, readaptado e desenvolvido com maior

aprofundamento, em diferentes grupos e processos de formação. Alguns eventos e/ou grupos onde a experiência foi realizada: oficinas de formação da TV OVO, Workshop no Fórum Estadual dos Pontos de Cultura do Rio Grande do Sul 2012, Workshop no V Seminário Internacional Educação em Foco/SINPROSM, Oficina no Editasul: II Fórum de Produção Editorial/UFSM, oficina e projeto Escola na Tela do programa Mais Cultura na Escolas da EEEB Augusto Ruschi e projeto Cinema na Escola da EMEF Prof.^a Francisca Weinmann. Na Escola Augusto Ruschi foi produzida e finalizada a micronarrativa *A vingança de João*, e a criação, o desenvolvimento e a escrita do argumento *Flip* e o roteiro do curta-metragem *Pisante*. Na Escola Francisca Weinmann foi escrito o roteiro do média-metragem *Portão Fechado*, que já foi produzido e encontra-se em fase de pós-produção, e a micronarrativa de ficção *Quê viagem é essa*, que recebeu o prêmio de Melhor Curta de Santa Maria no Festival Internacional de Cinema Estudantil - Cinest 2017.

Figura 3: Processo de escrita do roteiro *Portão Fechado* (SM, 2015)



Fonte: Paulo Tavares (arquivo pessoal)

Em 2016, o Jogo TEPOCA recebe o nome de Cinema Frankenstein e começa a ser pesquisado como método de criação e escrita audiovisual no Projeto de Pesquisa Cinema Frankenstein: criação e desenvolvimento de roteiros, vinculado ao Curso de Licenciatura em Teatro, Departamento de Artes Cênicas, da Universidade Federal de Santa Maria. E desde então, passei a dedicar-me ao aprofundamento do método, trazendo referenciais teóricos que ajudaram a dar bases sólidas e sustentabilidade para as experimentações práticas realizadas. Entre os anos de 2017 e 2020, o projeto desenvolveu um levantamento bibliográfico de literatura

específica e prática empírica. Para isso, realizei estudos teóricos e laboratórios práticos de qualificação e promoção da proposta a professores e alunos da UFSM, a outras instituições de ensino público e grupos e/ou coletivos artísticos-culturais situados no município de Santa Maria.

3.2 CONTEXTUALIZAÇÃO

No dispositivo Cinema Frankenstein e no Jogo TEPOCA, convém considerar os vocábulos “cinema”, “filme” e “audiovisual” como sendo similares, ainda que, em alguns aspectos, haja necessidade de reconhecer suas peculiaridades.

Para muitos, cinema é um local, uma sala grandiosa, que possui muitas cadeiras, uma tela branca e equipamentos de som, onde assistimos filmes. Para Jean-Claude Bernardet (2006, p. 9, 32, 33), cinema é “um complexo ritual” que “envolve mil e um elementos diferentes”. Além de ser uma linguagem que “não se desenvolve em abstrato, mas em função de um projeto” que possibilita a “criação de estruturas narrativas” relacionadas com a noção e a exploração do espaço e do tempo.

Outra definição básica é a consideração de Carlos Gerbase (2012, p. 24): cinema ou filme “é qualquer sequência de imagens em movimento com som sincronizado que conta uma história”; e complementa que cinema também é linguagem, tecnologia, profissão, arte e mecanismo de intervenção social.

Em suma, cinema, filme ou audiovisual, é um mecanismo que permite ao ser humano explorar suas capacidades cognitivas dando vazão a sua criatividade e a possibilidade de expor e compartilhar ideias e visões de mundo. Por tanto, fazer cinema requer predisposição para criar e/ou inventar.

Mary Shelley (2009, p. 16), autora do romance de terror gótico *Frankenstein ou o Prometeu Moderno*, revela que no processo de criação “deve-se admitir humildemente que inventar não consiste em criar a partir do nada, mas a partir do caos” e decorre da “capacidade de apreender as possibilidades de um assunto e no poder de moldar e formar as ideias sugeridas por ele”.

Quando Shelley expõe a ideia de reunir materiais a partir do caos, julgar, moldar e reorganizar, está se referindo ao processo da criação literária, no entanto, é possível estender suas considerações a qualquer campo de criação. Ideia que vem ao encontro dos procedimentos propostos no dispositivo Cinema Frankenstein,

para criar, desenvolver e escrever roteiros, e não somente para o audiovisual, mas para qualquer linguagem artística.

Já o cineasta russo Dziga Vertov (apud JÚNIOR, 2009, p. 33), no manifesto *Kinoks: Uma Revolução*, ao defender seu cinema de montagem, afirma ser o *Cine-Olho*, que cria a partir de pernas, braços e cabeça de corpos diferentes, um novo homem, um homem perfeito. No processo de criação, Vertov utiliza uma variedade de arquivos fílmicos que documentam a diversidade cultural da 2ª e 3ª década do século XX na União Soviética. Ele explora como dispositivo de criação cinematográfica, um método que possibilita a elaboração de recortes e pontos de vistas, alicerçados em suas próprias percepções e convicções ideológicas, e constrói suas narrativas a partir do caos.

No processo de criação de Vertov há um ponto em comum com Shelley. Ele utiliza distintos recortes da realidade e diferentes pontos de vista de uma sociedade multifacetada para compor suas narrativas. Ela narra no seu romance, que a junção de partes de diferentes corpos, pela montagem e/ou pela costura, causam desordem e caos, mas também podem gerar vida e criar uma criatura nova. Os dois autores não partem do nada. Partem de algo que já existe ou que já foi vivenciado e/ou experimentado. Buscam no universo que os circunda elementos que dão bases as suas criações. É a partir das suas observações, apreensões e compreensões de mundo que surgem as suas ideias criativas. São das misturas homogêneas ou heterogêneas, que fizeram surgir o novo em suas narrativas. Nos revelam que antes de construir algo que dê liga, com consistência, coerência e lógica, há a necessidade de estabelecer e construir o caos. É justamente isso que fazem em suas obras primas, partem da desordem e do caos e constroem narrativas novas.

Criar ou inventar requer uma pré-disposição para o novo. Uma abertura para enxergar coisas além do óbvio. É necessário ir além do que já está estabelecido. É jogar com as possibilidades. Não basta catar e amontoar elementos, sejam eles subjetivos como ideias, divagações e opiniões sobre o mundo; ou concretos, como objetos, pessoas e fatos. É necessário catalisar e combinar hipóteses capazes de estabelecer o caos e a partir disso construir um possível e novo universo ficcional. Um universo recortado, remontado, reorganizado e moldado a partir de fagulhas criativas. Dessa forma, para o processo criativo, o caos e a desarmonia aparente proporcionam as bases para o ato de inventar e/ou criar uma nova fábula.

Figura 4 - Processo de criação na Oficina Fazer Cinema (RJ, 2012)



Fonte: Paulo Tavares (arquivo pessoal)

É com esse pensamento que me propus a criar o *Jogo Tepoca* e aprimorá-lo como dispositivo Cinema Frankenstein, transformando-o em um método de criação e de desenvolvimento de roteiros. O nome *Cinema Frankenstein* é uma referência a obra escrita por Mary Shelley, que narra a desventurosa e trágica odisseia do personagem Victor Frankenstein, que dedica a sua existência a uma obsessão, a criação de um ser vivo. Após criado, este ser sente-se abandonado e, devido às suas feições físicas, é obrigado a viver solitário, se revelando horrendo e cruel. Assim como na obra de Shelley e na proposta criativa de Vertov, o Cinema Frankenstein trabalha com o estabelecimento do caos e na sua reorganização para desafiar grupos a experimentarem a criação e o desenvolvimento coletivo de novas obras ficcionais.

2.3 DISPOSITIVO

Compreendendo que Cinema Frankenstein é um dispositivo de criação de fábulas, que podem ser transcritas em roteiros, fase inicial da realização de uma obra cinematográfica, convém refletirmos sobre a conceituação do termo dispositivo. Agamben (2015, p.13) seleciona o que é “existente” em dois grandes grupos genéricos ou classes: as “substâncias” - o conjunto dos seres vivos; o restante são os “dispositivos”. Afirma também que “entre os dois” ainda existem os “sujeitos”. Chama de “sujeito o que resulta da relação e, por assim dizer, do corpo-a-corpo entre os viventes e os dispositivos”.

Para chegar a esta classificação, Agamben revisitou o pensamento de Foucault.

[...] "dispositivo" [...] parece se referir a disposição de uma série de práticas e de mecanismos (ao mesmo tempo linguísticos e não-linguísticos, jurídicos, técnicos e militares) com o objetivo de fazer frente a uma urgência e de obter um efeito.

[...] Comum a todos esses termos é a referência a uma oikonomia, isto é, a um conjunto de práxis, de saberes, de medidas, de instituições cujo objetivo é de administrar, governar, controlar e orientar, em um sentido em que se supõe útil, os comportamentos, os gestos e os pensamentos dos homens. (AGAMBEN, 2005, p. 11-12)

Dispositivo é um termo abrangente que orienta e conduz uma série de práticas, conhecimentos e saberes. Pode se referir a mecânica do uso dos objetos e ferramentas criadas para facilitar a vida dos seres vivos (aqui, temos um sentido tecnológico para o termo); também pode ser aplicado ao conjunto de leis e normas que regem a vida em sociedade e que ordenam e permitem a existência de um sistema de poder (significado jurídico); ainda pode ser empregado como uma estratégia que auxilia no planejamento e execução de um determinado plano ou projeto (aplicabilidade com conotação militar).

[...] chamarei literalmente de dispositivo qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres vivos. (AGAMBEN, 2005, p. 13).

Se compreendermos o audiovisual como linguagem, técnica e produto, também podemos reconhecê-lo como um dispositivo que opera na sociedade. Um dispositivo relacionado a vários contextos (entretenimento, trabalho, educação, cotidiano, comunicação, etc), que influencia, determina e espelha o comportamento dos indivíduos.

Consuelo Lins e Cláudia Mesquita (2008, p. 56) afirmam que o termo "dispositivo", usado no contexto da produção e realização de documentários contemporâneos brasileiros, refere-se a "um artifício ou protocolo produtor de situações a serem filmadas" e "a criação de uma "maquinação", de uma lógica, de um pensamento, que institui condições, regras, limites para que o filme aconteça". Lins (2007, p. 46) também nos aponta um esclarecedor significado para o termo:

[...] De toda maneira, "dispositivo" é [...] um procedimento produtor, ativo, criador – de realidades, imagens, mundos, sensações, percepções que não preexistiam a ele.

[...] No caso dos dispositivos artísticos, trata-se de sistemas diferenciados que estruturam experiências sensíveis, a cada vez de modo específico.

As considerações de Lins e Mesquita, embora se referindo ao cinema documental, estão em consonância com a proposta do dispositivo Cinema

Frankenstein. O que citam também é possível aplicar na criação ficcional audiovisual ou qualquer outro meio narrativo que use a fábula como matéria prima de expressão.

O Sentido de dispositivo que nos interessa, é a concepção de ser um mecanismo que permite deflagrar o processo de elaboração da criação. Seja em linguagem fílmica, teatral, literária, ou outra manifestação qualquer, não importando o meio físico utilizado para a sua concretização. Compreendendo dispositivo como artifício que permite a realização de algo e que não é mecanismo neutro, sempre opera, consciente ou inconscientemente, na definição de padrões e condutas sociais.

3.4 DISPOSITIVO CINEMA FRANKENSTEIN

Ao nomear de *Cinema Frankenstein*, a este método de criação, trago presente as noções discutidas acima para designar de dispositivo a esta forma de elaboração de roteiros.

Balizam essa ideia de dispositivo: a compreensão de que cinema é uma forma artística de expressão coletiva que possui uma linguagem própria e carrega um universo de simbologias; a compreensão de que cada obra realizada pertence a um contexto social próprio e mantém vínculo direto com um ponto de vista específico e à determinada realidade espaço-temporal, noção que dialoga com a proposição de Gerbase (2012), cinema como mecanismo de intervenção social. Tendo como parâmetro estas conceituações e unido-do-às aos pensamentos de Shelley e de Vertov expostos no subcapítulo de *contextualização* e as considerações de Lins e Mesquita, entendo o método Cinema Frankenstein como um dispositivo que permite fomentar a criação e o desenvolvimento da escrita criativa de roteiros audiovisuais.

Considero que no processo de criação cinematográfica está imbricada a noção de dispositivo como método de criação, como técnica e como processo que possibilita a reflexão, a elaboração e a prática do fazer audiovisual. Mas também, o termo pode ser utilizado como objeto tecnológico, como ferramenta física, instrumento e/ou equipamento que permite a captação de imagens e sons.

O dispositivo Cinema Frankenstein traz o Jogo TEPOCA como um mecanismo que possibilita iniciar o processo de criação, trazendo facilidades ao desenvolvimento de ideias audiovisuais, ou a qualquer outro processo criativo de

linguagem artística que explore o universo ficcional, ou não, e empregue as estruturas narrativas como suporte expressivo.

O Cinema Frankenstein, é um dispositivo provocador, que oportuniza o desafio e a liberdade criativa. Seu objetivo é instigar os indivíduos a trabalhar junto ao coletivo, assumindo o protagonismo de imaginar, inventar, criar e desenvolver narrativas ficcionais de forma colaborativa.

Portanto, o Cinema Frankenstein embora tenha sido definido na seção anterior, como um mecanismo, ele também contém os três atributos citados na seção *dispositivo*: por trazer um conceito teórico e algumas normas que auxiliam o processo criativo e dão sustentabilidade ao jogo, possui um carácter jurídico; por conter uma estrutura que organiza e dá suporte a criação, também apresenta um carácter tecnológico; e como é constituído de uma estratégia que orienta e conduz a execução de todo o processo de criação, ainda tem um carácter militar.

3.5 JOGO TEPOCA

A proposta de aplicação do Jogo, ou do dispositivo, como método de estímulo e provocação a criação e o desenvolvimento da escrita criativa de roteiros, surge a partir da associação, análise e comparação de conceitos do jornalismo (GRADIM), de diversas técnicas de escrita de roteiros ficcionais (CAMPOS, FIELD, GUIMARÃES), dos Jogos Teatrais (SPOLIN) e o método da Ação Física (STANISLÁVSKI, D'AGOSTINI). No capítulo **Cinema Frankenstein - Bases Teóricas** apresentarei parte das teorias e conceitos, percorridos por estes e outros autores, que nos ajudam a compreender de forma mais concreta o uso dos seis elementos do Jogo TEPOCA.

O Jogo é baseado em seis elementos utilizados para narrar uma história. Syd Field (2001, p.11-15) no seu Manual de Roteiro sintetiza quais são estes elementos: Roteiro é um **personagem** vivendo sua vida (história, incidente) em um delimitado **tempo** e **espaço**. Esse viver a vida é vinculado a um contexto e/ou a uma necessidade dramática, oriunda de determinado **conflito** (problema), que o obriga a definir um **objetivo** que norteará sua **ação** em vista a resolver ou minimizar seu drama (conflito, problema). Portanto, **Tempo, Espaço, Personagem, Objetivo, Conflito e Ação** são os elementos de uma narrativa e suas letras iniciais é que **originam o nome do jogo**. Comparando ou associando os elementos citados por

Field e também por outros autores pesquisados ao *Lead*¹ do Jornalismo (GRADIM, 2000), proponho como pilares de sustentação da criação e da escrita de uma narrativa ficcional a aplicação do “*Jogo TEPOCA*”.

Figura 5 - Quadro comparativo: TEPOCA e *Lead*.

FICÇÃO	JORNALISMO
Tempo	Quando
Espaço	Onde
Personagem	Quem
Objetivo	Por quê
Conflito	o Quê
Ação	Como
TEPOCA	3Q + OCP

Fonte: Paulo Tavares (arquivo pessoal)

Convém mencionar que diferentes autores empregam variações terminológicas, mas na prática convergem para uma organização dos elementos necessários à escrita de forma semelhante. Vejamos o que diz Rudyard Kipling (apud CAMPOS, 2011, p.21): “Durante toda a minha vida, tive sete amigos que me ensinaram tudo o que sei. Os nomes deles são *Quem, O quê, Onde, Quando, Por quê, Para quê e Como*”. Segundo Campos (2011, p. 21-26), estes elementos são as bases da retórica clássica e define-os como sendo: “QUEM - os personagens”, “O QUÊ - os incidentes da estória”, “ONDE - o lugar onde ocorre o que se narra; cenários e locações”, “POR QUÊ - as motivações das ações dos personagens; as causas dos incidentes”, “PARA QUÊ - os objetivos das ações dos personagens; as consequências dos incidentes”, “QUANDO - o momento em que ocorre a estória; a duração da estória que se narra”, “COMO - a forma de perceber e de narrar a estória; o ponto de vista do narrador e o estilo da narrativa”.

¹ “Lead é o primeiro parágrafo da notícia e nele o leitor deverá encontrar resposta a seis questões fundamentais: O Quê, Quem, Quando, Onde, Porque e Como”. (GRANDIM, 2000, p.57)

Figura 6 - Quadro Comparativo: TEPOCA e Retórica Clássica

FICÇÃO	RETÓRICA CLÁSSICA
Tempo	Quando
Espaço	Onde
Personagem	Quem
Conflito	Por quê
Objetivo	Para quê
-	O quê
Ação	Como
TEPOCA	-

Fonte: Paulo Tavares (arquivo pessoal)

Note que o TEPOCA em relação ao *lead* traz o “**objetivo**” relacionado ao “**por quê**” e em relação a retórica clássica o “**objetivo**” é relacionado ao **para quê**. Já o **conflito**, aparece em um como sendo “**o quê**” e em outro o “**por quê**”. Embora essa questão devesse ser explanada na abordagem específica dos elementos, e para não deixar dúvidas, vamos antecipar a explicação do motivo dessa dualidade. Objetivo e conflito são elementos que só existem na história pela relação direta que um exerce sobre o outro. Um influencia o outro. Dependendo da história e da forma que eles são inseridos na narrativa, podem se apresentar com funções diferenciadas. Tanto o objetivo como o conflito são relacionados ao personagem. Em uma história o conflito pode surgir “por quê” o personagem tem tal objetivo, em outra o objetivo surge “por quê” o personagem se deparou com o conflito. Simplesmente por isso que existe essa dualidade entre conflito e objetivo.

Outra questão que convém explicitar, Campos relaciona o “como” a forma de perceber e narrar a história. O TEPOCA, por estar centrado nos elementos que estão contidos na história, relaciona o “como” à “ação” do personagem. O “como” ele age para resolver o “conflito” ou alcançar o seu “objetivo”.

Aqui, apresentamos os elementos de modo genérico, apenas para dar uma noção dos conceitos que dão suporte ao dispositivo e ao jogo. No capítulo *Bases Teóricas* fazemos um estudo mais aprofundado das diferentes abordagens dos autores pesquisados e as inter-relações destes elementos.

Ressaltamos que o objetivo do Jogo TEPOCA é desafiar os participantes a misturar estes elementos de forma aleatória, visando a reorganização, formulação e

formatação coletiva de novas bases para a criação e o desenvolvimento de uma fábula, e conseqüentemente a sua escrita em formato de argumento e/ou roteiro.

O TEPOCA é um dispositivo detonador da fábula. Um gatilho para o início da organização da **estrutura narrativa**, ou **estrutura dramática**. Não é proposto como fórmula ou forma de engessar a história, mas como um método para auxiliar o início da criação e o desenvolvimento da história. Não é um método de controle, mas um estímulo para fomentar que a história tome o seu próprio rumo. Sem ter a necessidade de manter os elementos como foram imaginados no momento em que surgiram. Em qualquer momento do processo de desenvolvimento do jogo, ou do dispositivo, tudo pode se modificar e se transformar.

Se a ideia é criar coletivamente, é primordial que a ideia original da história a ser desenvolvida não saia da mente de um indivíduo, mas que seja articulada no grupo. Por isso, o *Jogo TEPOCA* provoca a gestão de uma ideia em grupo. Não parte de uma ideia proposta por um e desenvolvida pelo coletivo, mas de um desafio proposto ao grupo, onde se instiga e se provoca a imaginação dos participantes. Um quebra-cabeça montando peça a peça, do início ao fim, de forma coletiva.

3.5.1 Jogo coletivo

Sendo TEPOCA um jogo, convém citar o que RYNGAERT (2009, p. 33) observa sobre a sua utilização no teatro, com referência ao campo da “expressão - comunicação”, das relações pedagógicas e prática em grupo, “Joga-se para si, joga-se para os outros, joga-se diante dos outros. A ausência de um desses elementos, ou sua hipertrofia, desequilibra o jogo”.

Sobre isso, gostaria de afirmar que, no Jogo TEPOCA, além de jogar para si, para os outros e diante de outros, há a necessidade de jogar com os outros. É um jogo de cumplicidade, onde o resultado depende do envolvimento de todos os jogadores. É um jogo expressivo, comunicacional, pedagógico e coletivo. Sem estes quatro elementos: o indivíduo, o coletivo, o ver-se e o relacionar-se, o jogo fica capenga e perde o sentido. Só atinge seu objetivo quando há um engajamento de participação, interesse e envolvimento coletivo. Também há a necessidade dos participantes respeitarem o grau de dedicação e envolvimento de cada jogador. Respeitando o nível de criatividade e predisposição individual. Cada sugestão de situação, ação e desdobramentos da trama deve ser considerada e registrada. Uma ideia, que em princípio pareça estar desconexa, fora de contexto ou propósito, pode

ser útil e ser desencadeadora de novas situações, ou ser a solução para algo que possa surgir no desenvolvimento da trama. Essa ideia pode ser a “cereja que faltava no bolo”. Lógico, o que não for útil e coerente para a história será descartado automaticamente no final do processo. Mas, convém deixar registrado. Aqui vale o dito popular: “Melhor pecar por excesso, do que por omissão”.

Outras afirmações importantes encontradas em RYNGAERT:

Concentrando nossas preocupações no jogo e na capacidade de jogar dos participantes, ele nos interessa ao mesmo tempo como **experiência sensível, experiência artística e relação com o mundo**. (p.34).

Quando os participantes aumentam suas possibilidades de expressão e comunicação e multiplicam suas experiências no grupo, é porque eles desejam se entregar ao jogo. (p. 42).

O espaço do jogo é um lugar de encontros e trocas. Se o prazer de ver novas fisionomias, de cruzar outros corpos, outras imaginações existe, ele é negado por aqueles que se sentem ameaçados por essa novidade ou se preocupam com o tamanho do grupo. (p.69).

3.5.2 Aplicação do dispositivo e do jogo

Já vimos que o *Jogo TEPOCA* tem seus pilares nos seis elementos que sustentam uma narrativa e que seu objetivo é desafiar os participantes a criar de forma coletiva. Agora vamos a aplicação do dispositivo e do jogo. O dispositivo Cinema Frankenstein é o conjunto de mecanismos utilizados no processo de criação. O *Jogo TEPOCA* é uma parte. A parte inicial que detona e organiza as ideias para o desenvolvimento do processo. O primeiro passo, que provoca, motiva e desafia o jogador a trilhar o universo criativo.

3.5.2.1 Etapas de criação do dispositivo Cinema Frankenstein

- Jogo *TEPOCA*;
- *TEPOCA Frankenstein*;
- Tempestade de ideias;
- Tema;
- Premissa;
- *Logline* ou *Storyline*;
- Sinopse e/ou Argumento;
- Escaleta;
- Escrita do roteiro.

Vamos, primeiramente, nos ater ao desenvolvimento do *Jogo Tepoca*, posteriormente retomamos o dispositivo e suas demais etapas.

3.5.2.2 Etapas ou Regras básicas do Jogo TEPOCA

- Formar **grupos** de aproximadamente 6 jogadores;
- Cada jogador receberá um pequeno papel, onde deve escrever uma sugestão de **TEPOCA individual** com informações básicas e sucintas sobre: Tempo, Espaço, Personagem, Objetivo, Conflito e Ação;
- Montar uma **Planilha dos TEPOCAs individuais**. Sendo as linhas destinadas aos elementos e as colunas destinadas às sugestões de cada jogador, ou vice-versa;
- O Grupo deve **selecionar** apenas uma sugestão de cada jogador, bem como uma única sugestão para cada elemento;
- O resultado desta seleção será o **TEPOCA Frankenstein**.

Por ser o *TEPOCA* um jogo coletivo, a sua **primeira etapa** é justamente a **formação de grupos** de jogadores, que pode ser feito das mais variadas formas. Pode ser por afinidade, por sorteio, ou através de uma atividade lúdica. O ideal é que cada grupo seja formado por seis jogadores, pelo fato de que objetiva-se que cada um dos jogadores seja o mentor de apenas um elemento do *TEPOCA Frankenstein* que resultará no final de sua aplicação. Lógico, nem sempre temos o número ideal de participantes. Neste caso temos duas sugestões: Na **falta de jogadores**, o próprio instrutor ou mediador pode somar-se ao grupo para completar a equipe de jogo. Se for necessário formar uma equipe com mais de seis jogadores, que **não contenha mais de oito participantes**.

Na **segunda etapa**, **TEPOCAs individuais**. Nessa fase cada jogador deve listar um “tempo”, um “espaço”, um “personagem”, um “objetivo”, um “conflito” e uma “ação”. Durante a realização da etapa, os participantes devem manter sua lista em segredo, para não influenciar na escolha dos demais jogadores. As informações devem ser diretas, simples e objetivas. O detalhamento destas sugestões será feito durante a execução das etapas do dispositivo *Cinema Frankenstein* e não durante o *Jogo TEPOCA*. Não há necessidade de haver coerência entre os elementos sugeridos, quanto mais aleatórios eles forem, melhor será para o desenvolvimento do jogo. Embora, a tendência dos jogadores é sugerir TEPOCAs que seguem uma

certa coerência narrativa, que por si só já conduzem a uma trama específica, conforme o exemplo a seguir.

Figura 7 - Exemplo de *TEPOCA individual*

TEPOCA	SUGESTÃO
Tempo	Uma tarde de primavera
Espaço	Ponte sobre o Arroio Cadena
Personagem	Neco, menino de 12 anos
Objetivo	Matar a sede
Conflito	Bicicleta quebrada
Ação	Pedir ajuda

Fonte: Paulo Tavares (arquivo pessoal)

Para melhor compreensão dos elementos do jogo, teremos mais adiante o capítulo *Cinema Frankenstein - bases teóricas*.

Terceira etapa, é o momento de reunir todas as sugestões dos jogadores e elaborar uma **Planilha dos TEPOCAS individuais**. Importante reunir todas as propostas de maneira visual, de modo que cada jogador possa ter acesso às sugestões dos demais jogadores. O meio utilizado para isso é o que menos importa, pode ser virtual, como o exemplo da Figura 4, referente a planilha dos *TEPOCAS* que deram origem ao média-metragem *Portão Fechado (2021)*, elaborado durante oficina de criação realizada com alunos do projeto *Cinema na Escola*, da EMEF Professora Francisca Weinmann. Ou, pode ser demonstrado em lousa ou em um cartaz montado pelos próprios jogadores. O Roteiro *Portão Fechado* está disponível no apêndice B.

Figura 8 - Planificação dos *TEPOCAs* *Portão Fechado*

	Francine	Gabriel	Giani	Franciele	Claudia	Paulo
Tempo	Um fim de semana	20 anos atrás	Sábado à noite	Dia de Chuva	2014	Feriado do Dia da Criança
Espaço	Rodeio	Pátio	Campo	Escola	Cidade Pequena	Corredor da escola
Personagem	Garota	Chaves e Kiko	Tio Zé	Aluna (Joaquina)	Homem	Heleno, garoto de 13 anos
Objetivo	Vencer	Jogar (recuperar) Bola	Pegar bastante peixe	Ter melhores notas	Contribuir com povos pobres com luz elétrica p/ quem não pode pagar	Buscar livro para estudar para prova
Conflito	Errar ou acertar	Seu Madruga tomou a bola	Chuva Veneno no açude	Troca de provas	Sem auxílio do governo	Portão Fechado
Ação	Laçar	Jogar	Pescar	Reclamar	Buscar parceiros	Pular portão, ligar para amigo, ir na casa da professora

Fonte: Paulo Tavares (arquivo pessoal)

Na **quarta etapa** os jogadores fazem a **seleção dos elementos** que constam nos TEPOCAs individuais, escolhendo apenas uma única sugestão para cada elemento do TEPOCA, assim como uma só sugestão de cada jogador. Caso o grupo seja formado por mais de 6 jogadores, poderá escolher em vez de **um personagem** e/ou **uma ação, dois destes elementos**, desde que se mantenha a regra de selecionar uma só sugestão por jogador. Os demais elementos devem se manter com apenas um elemento selecionado. Este limite de escolhas se deve ao fato de que a ideia do jogo é criar um único evento, ou como diria Campos (2011, p. 24), um incidente da estória. Por quê só um incidente? Porque toda história está centrada na figura de um **personagem** central, que tem um **objetivo** e um **conflito** principal, e necessita de uma **ação dramática** para conseguir solucionar o seu problema. No caso da liberdade de escolha de mais um personagem e uma ação, deve-se ao fato que o segundo personagem e a segunda ação podem auxiliar no desenvolvimento do incidente. Mas, um segundo objetivo, ou um segundo conflito, atrapalham a organização da **estrutura dramática** da narrativa. E quanto ao tempo e o espaço? Estes também devem se manter únicos, pelo fato de que a ideia do *TEPOCA* é provocar a criação de uma única situação. Uma cena que tenha em si mesma um início, meio e fim. Não que todos os roteiros criados a partir do dispositivo Cinema Frankenstein tenham que ser curtos. Mas, é de um incidente específico que se estabelece uma **unidade de ação** que move a narrativa durante todo o seu percurso, seja de curta, média ou longa duração. Um único incidente é responsável

por deflagrar todo o universo de acontecimentos da narrativa. Veja acima a seleção por cores na planilha do TEPOCA do roteiro *Portão Fechado* (Figura 4).

O objetivo da etapa de seleção, não é definir um TEPOCA lógico e bem acabado. Pelo contrário, é misturar as sugestões, de modo a estabelecer um TEPOCA estranho, mal acabado e caótico. Nem sempre o que é bem colocado e lógico chama a atenção e provoca interesse, mas o que é estranho sempre desperta curiosidade. Esta seleção que embaralha elementos diferentes, instiga a curiosidade, provoca e desafia os jogadores a desenvolver o processo criativo a partir do caos. Com esse recorte e costura de elementos díspares, demonstramos o motivo do Jogo TEPOCA estar relacionado ao dispositivo Cinema Frankenstein.

Na **última etapa** do jogo, como consequência da seleção, temos estabelecido um *TEPOCA Frankenstein*, é a partir dele que o grupo vai concentrar a atenção e continuar o seu processo coletivo de criação e desenvolvimento do roteiro. Por mais que tudo pareça estar fora de ordem e desconexo, com o empenho dos jogadores, surgem hipóteses e ligas entre os elementos, o que faz surgir ideias possíveis de serem aprimoradas. O jogo, no início parece formatar e aprisionar ideias, mas no seu desenrolar, revela-se rico e abre reais possibilidades de criação. O jogo, embora gerando estranhamento, também impulsiona a gestão de ideias originais para a criação de fábulas. Na sequência o *TEPOCA Frankenstein do Portão Fechado*.

Figura 9 - *TEPOCA Frankenstein Portão Fechado*

Personagem	Heleno, 13 anos	Joaquina	Tio Zé
Espaço	Campo		
Tempo	Um fim de semana	Um fim de semana	Um fim de semana
Objetivo	Jogar (recuperar) bola	Vencer	Contribuir com povos pobres com luz elétrica p/ quem não pode pagar
Conflito	Sem auxílio do governo	Portão Fechado	Errar ou acertar
Ações	Reclamar	Buscar parceiros	Jogar

Fonte: Paulo Tavares (arquivo pessoal)

Normalmente o jogo TEPOCA é proposto com foco em um único personagem, no caso o protagonista. No exemplo acima, vemos que o grupo subverte a regra e propõem a elaboração da história com três personagens centrais. Isso demonstra que o dispositivo não gera um procedimento fechado nem

impositivo, mas permite que os jogadores, através de processos coletivos, possam recriar as regras e experimentar novas possibilidades de criação.

3.5.2.3 Procedimentos de criação e desenvolvimento de roteiro

Do **Jogo TEPOCA** até a criação do roteiro, existe um longo caminho, que varia de acordo com o tempo de trabalho disponível para a criação. Pois aplicar o dispositivo em um dia, uma semana ou em um ano, diferencia muito a sua dinâmica. No caso do roteiro do Portão Fechado o processo de criação e desenvolvimento durou aproximadamente 8 meses de trabalho, com dois encontros semanais de três horas de duração. Mas, o tempo de duração das atividades depende do tempo de duração estimado para a obra e também do grupo em que o dispositivo está sendo aplicado.

Recomenda-se que durante todo o andamento do jogo e do processo de criação haja o registro físico ou virtual de tudo que está sendo sugerido pelos jogadores, para que não se perca nada e se tenha no final do processo um relatório de todas as etapas realizadas.

Após a definição do **TEPOCA Frankenstein**, o dispositivo segue uma rotina de criação muito próxima das indicadas e descritas na maioria dos manuais de escrita de roteiros. Não vamos nos aprofundar nelas, mas apenas conceituá-las e descrevê-las de forma sintética.

Tempestade de ideias

Em inglês *brainstorming*, é uma técnica inventada pelo publicitário Alex Osborn. Um método que pode ser utilizado em vários contextos para “criar e explorar a capacidade criativa de indivíduos ou grupos” Consiste na reunião de pessoas para exporem “seus pensamentos e ideias para que possam chegar a um consenso na solução de problemas, com suspensão de julgamento e reação em cadeia”. (COUTINHO, 2021).

Nessa etapa os jogadores são convidados a listar sugestões de imagens, situações, personagens, acontecimentos, desejos e objetos. Coisas que se encaixem e dialoguem com o **TEPOCA Frankenstein** já definido. Saliento que as sugestões devem ser de algo **concreto** e/ou **visível** e que possa ser traduzido em **imagem** e/ou **som**. Nessa etapa, não se deve ter e fazer juízo de qualidade e valor, e nem se admitir preconceito com as ideias sugeridas. Nesse momento tudo não passa de mera suposição do que poderá vir a ser a narrativa que está sendo gerada.

Tema

A próxima etapa dos procedimentos do dispositivo Cinema Frankenstein é a definição de um **tema**.

São contextos, situações ou enfoques temáticos de preferência abstratos. Uma forma abstrata de dirigir o nosso olhar e contextualizar aquele que seria o assunto concreto de nossa futura história. (GUIMARÃES, 2009, p. 81)

Com base em tudo que foi listado na etapa tempestade de ideias, os jogadores ou participantes do grupo devem debater sobre as ideias sugeridas e fazer uma nova lista, agora tendo como foco as possíveis abordagens temáticas contidas nestas propostas. Após o debate, escolher, entre as propostas de temas elencadas, uma que melhor comporte o *TEPOCA Frankenstein* e as sugestões listadas na tempestade de ideias. É importante salientar que o tema deve ser preferencialmente **uma palavra abstrata**. Abaixo a lista com as sugestões de temas para o roteiro *Portão Fechado*. No destaque, o tema escolhido e o registro do número de votos que recebeu dos jogadores.

Figura 10 - Lista de temas no processo de criação do Pontão Fechado

Tema

- Amizade
- **Preconceito - I IIII**
- Rotina
- Sentimentos
- Esperança
- Lembrança ou Memória
- Bondade
- Timidez
- Dificuldade de Convivência
- Relações interpessoais
- Expectativa
- Experiências
- Inovações
- Força de vontade / Superação
- Jogada / Destino

Fonte: Paulo Tavares (arquivo pessoal)

Premissa ou a moral da história

Premissa é o conceito ideológico a partir do qual o narrador percebe, interpreta, seleciona, organiza e narra os elementos de uma estória.

Da mesma forma que tema, do ponto de vista do espectador, premissa é um conceito que emana ou é explicitamente veiculado por uma narrativa. (Campos, 2011, p. 255)

Nessa etapa o grupo deve propor possíveis premissas para a história. Lembrando que, além do que já está dito na epígrafe, a premissa é uma frase que traduz um pensamento sobre um assunto. E ainda: uma *tese*, a *moral da história*, uma *mensagem* e *o que se quer dizer sobre o tema*. Assim como nas fases anteriores, aqui também, a dinâmica é a mesma: lista-se sugestões, faz-se o debate do ponto em questão e por fim escolhe-se o que melhor representa o entendimento do grupo, no caso a premissa ou mensagem que o grupo quer transmitir com a narrativa que está sendo criada. Na figura 11 vemos parte das ideias para premissas do roteiro *Portão Fechado*, em destaque amarelo a escolhida pelo grupo.

Figura 11 - Lista de propostas de premissa para o *Pontão Fechado*

Premissa

- Quando a vida te der motivos para desistir, mostre a ela que quem manda é você.
- Ao escrever a história da sua vida, não deixe ninguém segurar a caneta.
- Nós nascemos para viver e não para sofrer.
- Tenho poucos amigos, mas os que tenho não foram comprados.
- Brinquei de brigar com a vida e estou apanhando até hoje.
- Se cair, não deixe que nada impeça você de se levantar.
- Não deixe que a opinião alheia estrague o seu sonho.
- Conquistas só são alcançadas com determinação.
- Meus sonhos são maiores que **meus problemas.**
- **Os sonhos verdadeiros são maiores que os problemas.**
- Eu nunca encontrei alguém forte, com passado fácil.
- É importante manter os sonhos, apesar das dificuldades.
- Sonhar, nunca desistir, ter fé, pois fácil não é.

Fonte: Paulo Tavares (arquivo pessoal)

Logline ou story line

“A *story line* é a forma mais curta e concisa de enunciar o desenvolvimento de uma história”, além de que “nos diz sempre de onde partimos e onde queremos chegar”. (GUIMARÃES, 2009, p. 94). Os autores que escrevem sobre o processo da escrita de roteiros costumam afirmar que a *story line*, ou *logline*, é o resumo da história em uma frase e deve conter:

- **protagonista** - sem citar o seu nome, mas dizendo algo que o identifique e um adjetivo que lhe dê força dramática;
- **objetivo do protagonista** que vai impulsionar a história;

- **conflito** - a força antagônica que vai motivar a sua ação.

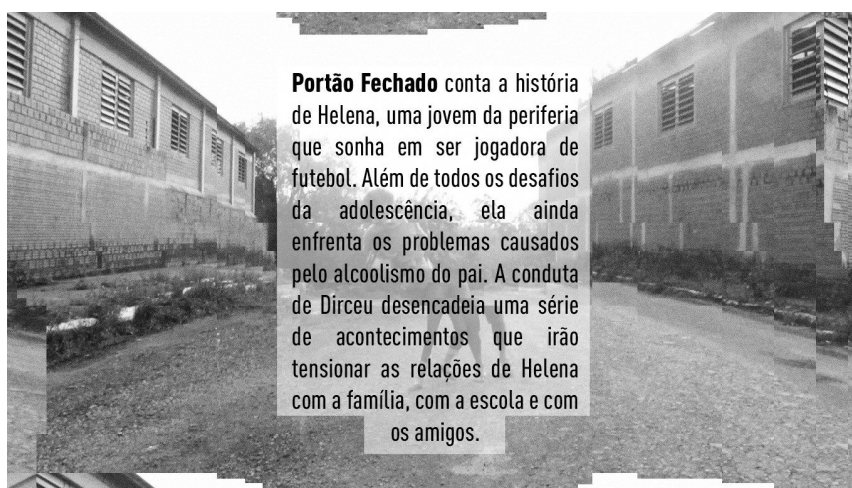
Os jogadores, com base na lista formulada na etapa tempestade de ideias, na definição do tema e da premissa, devem elaborar uma *logline* para a história que pretendem desenvolver. Nessa etapa podem ser elaboradas *loglines* individuais ou coletivas, desde que no final do processo o grupo tenha apenas uma, que conduzirá a sequência dos procedimentos.

No Portão Fechado a *logline* definida pelos alunos-jogadores foi: “Menino pobre, que é comparado com o pai alcoólatra pelo time de futebol, busca ascensão social pelo esporte”.

Sinopse e/ou argumento

Estas duas palavras no universo da criação cinematográfica tem o mesmo significado. “Sinopse é a descrição da estória que se vai narrar num roteiro”, é “uma das primeiras etapas do trabalho” e demanda a “descrição verbal do que, depois, será narrado visualmente”. (Campos, 2011, p. 289). Em certos casos costuma-se diferenciar sinopse e argumento, sendo sinopse um texto mais curto e argumento um texto mais longo. Ou ainda defini-los como: sinopse curta e sinopse longa.

Figura 12 - Sinopse Pontão Fechado



Fonte: www.facebook.com/filmeportaofechado

Nessa etapa, o conjunto de jogadores do grupo, através do diálogo, da argumentação, do trabalho colaborativo, deve, também a partir da lista das ideias geradas na **tempestade de ideias** e orientadas pelo tema e a premissa, elaborar a escrita de uma sinopse que apresente minimamente os principais acontecimentos (incidentes) da história que pretende contar. Não importa o tamanho do texto, mas

sim a realização do exercício de escrita coletiva. Para o média-metragem *Portão Fechado*, após a adaptação do gênero dos personagens, a sinopse ficou como demonstrado acima (figura 12).

Escaleta

A escaleta é a relação da sucessão de acontecimentos, cenas e/ou sequências do filme que está em processo de criação. Costuma-se na escaleta apenas descrever indicações de situações, contextos, locais e sentido geral da ação. (GUIMARÃES, 2011, p. 96-97). Ressaltamos que a escaleta é algo maleável, que pode ser ajustada a qualquer momento, tanto no que se refere a sua ordem na narrativa, tanto na supressão quanto no acréscimo de algum detalhe significativo para sua compreensão. Mas, ela não é a descrição minuciosa das cenas ou sequências.

Nessa etapa, os jogadores retomam as ideias gestadas na *tempestade de ideias*, sempre tendo como referência o tema e a premissa, selecionam e organizam uma escaleta com incidentes que julgam necessários estar contidos na história.

Figura 13: Escaleta Portão Fechado - Ato I

Ato I

- **HELENO** chega na sua nova escola.
- Na hora do lanche, **JOAQUINA** percebe Heleno vendo e/ou lendo um cartaz sobre o teste para o time da escola.
- **TOBIAS** diz a **GABRIEL** que Heleno é seu novo vizinho.
- **TIO ZÉ** conserta o interfone do portão da escola.
- Saída dos alunos da escola.
- Tobias, ao passar na frente da casa de Heleno, vê **DIRCEU** (pai de Heleno) bêbado não conseguindo abrir o portão de sua casa e discutir com sua esposa **MARGARETE**.
- Outro dia: Dirceu manda Heleno buscar cachaça no boteco da vila. Heleno diz que está na hora de ir para o teste do time da escola. Pai obriga ele a ir assim mesmo. Ele vai contrariado.
- Tobias vê Heleno entrar no boteco com uma garrafa na mão.

Fonte: Paulo Tavares (arquivo pessoal)

Escrita do roteiro

A última etapa do processo de criação e desenvolvimento de uma obra fílmica é a escrita propriamente dita do roteiro, que organiza a história em sequências ou cenas. Segundo Hugo Moos (1998, p. 5-10) os elementos que formatam um roteiro literário são:

- **“Cabeçalhos” de cenas** - que fornecem “três informações: (1) Onde; (2) precisamente onde, e (3) quando;
- **Ação** - “A parte visual do roteiro, onde se relata o que se passa na tela”;
- **Nomes** - “O nome da personagem para introduzir diálogo, sempre em maiúsculas”;
- **Instruções para o ator** - “Escritas em parêntesis numa linha entre o nome da personagem e o diálogo”.
- **Diálogo** - as falas dos personagens;

Figura 14: Roteiro *Portão Fechado* - Cenas 1

1 **EXT. ESCOLA - PORTÃO DE ENTRADA - DIA**

FADE IN

Lugar está vazio. Ouve-se MURMULHO DE CRIANÇAS e cadeiras SENDO ARRASTADAS. HELENO chega afobado e com cara de sono, tenta entrar na escola, mas o portão está fechado. Toca o interfone que está estragado. Tenta ver se há alguém no interior da escola. Alguém passa no corredor da escola e não vê Heleno. Tenta abrir novamente o portão e não consegue. Heleno tira de sua mochila uma régua de metal e BATE COM ELA NO PORTÃO. TIO ZÉ aparece e aproxima-se do portão.

TIO ZÉ
Bom dia. Você poderia ter tocado o interfone.

HELENO
Eu tentei. Mas não tá funcionando.

Tio Zé verifica se o interfone realmente não funciona.

TIO ZÉ
É, estragou. Em seguida conserto.

Pega um grande molho de chaves, que traz pendurado na cintura, seleciona uma chave e abre o portão.

TIO ZÉ
Vem! Vamos para Direção!

Fonte: Paulo Tavares (arquivo pessoal)

O processo de escrita das cenas do roteiro pode ser desenvolvido de formas variadas, pode ser individual, em duplas, trios e com todos os membros do grupo. O importante é que no final, a cena definitiva seja avaliada, reescrita (se for o caso) e aprovada pelo grupo ou pela ampla maioria dos jogadores.

O processo de desenvolvimento do dispositivo Cinema Frankenstein, pode ser breve ou prolongado, depende da disponibilidade do grupo ao qual está sendo aplicado e da amplitude da narrativa em desenvolvimento. A sua estrutura parece ser muito formal, mas na verdade cada etapa pode ser rearranjada de forma que o processo se torne mais dinâmico. Aceita tanto a supressão de algumas etapas, quanto a inserção de outras atividades, de preferência lúdicas, que possam auxiliar o seu andamento e a manutenção do foco no objetivo do trabalho: “criar e desenvolver um roteiro audiovisual”.

Figura 15 - Cena 03 do Roteiro *Portão Fechado*



Fonte: *Portão Fechado* (2021)

Neste capítulo traçamos um panorama geral sobre o dispositivo *Cinema Frankenstein* e o *Jogo TEPOCA*. Partimos da origem e trajetória, passamos por uma contextualização teórica e chegamos na sua aplicabilidade prática. No próximo capítulo faremos uma imersão no universo da narrativa, com um aprofundamento teórico dos elementos necessários para contar uma história e que dão sustentação ao *Jogo TEPOCA*.

4 CINEMA FRANKENSTEINS: BASES TEÓRICAS

Os elementos necessários para narrar uma história são a “espinha dorsal” e o “coração” do *Jogo TEPOCA* e impulsionam todo o processo criativo do dispositivo Cinema Frankenstein. A contextualização teórica destes elementos, será feita com a mesma lógica do jogo: recortar, separar, aproximar e costurar diferentes pontos de vistas e concepções, sob a ótica de diversos autores. Ou seja, uma construção de argumentos e justificativas espelhada na forma “*Frankenstein*” de criar.

Convém afirmar que o *Jogo TEPOCA* também traz em sua concepção a lógica do anagrama, não é formatado de uma maneira única e imutável. A todo momento pode ser reconstituído tanto pela forma quanto pelo conteúdo. Pode ser *PACOTE*, *CAPOTE* ou até mesmo “*PETACO*”. Esse é o desafio, embaralhar para transformar ideias em reflexões, pensamentos e narrativas novas e originais.

4.1 Tempo

No Dicionário teórico e crítico de cinema, Aumont e Marie (2003, p. 287) citam Schefer para afirmar que o filme é “a única experiência em que o tempo me é dado como percepção” e apontam os três tipos principais que norteiam a noção do tempo no cinema: “o tempo como medida”, “o tempo como experiência” e “o tempo como categoria”. Vejamos:

O **tempo como medida** traz a percepção da diferenciação do tempo fílmico – relativo à natureza da narrativa audiovisual, do tempo real - relacionado ao efetivo transcurso do tempo da história. Apresentam as possibilidades expressivas fílmicas da contração do tempo, experimentado na aceleração das imagens e a expansão do tempo decorrente da desaceleração produzida através do efeito da câmera lenta.

O **tempo como experiência** é mais que a medida simplista do tempo ditado pelo ritmo constante e imutável do avanço dos ponteiros de um relógio, ou ao seu análogo digital. É uma experiência complexa. Uma noção que remete a mecânica da vida, na qual, cada ser está diretamente relacionado ao seu “relógio biológico” – um mecanismo que regula os “ritmos fisiológicos”, determinando as funções vitais e as necessidades cotidianas de cada ser. Há quatro modos de experiência temporal: a noção de **presente** - condicionada a memória imediata e a percepção dos intervalos temporais breves; a **duração** - compreensão de passagem do tempo, que está relacionada a memória a longo prazo; a **perspectiva temporal** - expectativa de

“experiência do futuro”; e por último a **diferenciação entre simultaneidade e sucessão** – os tradicionais “enquanto isso”, e o “depois disso”.

O **tempo como categoria**. Esta compreensão está baseada nas três categorias fundamentais do entendimento, definidas pela filosofia kantiana, que são: o tempo, o espaço e a causalidade. Sendo que a causalidade é a condição segundo a qual uma causa produz um efeito. Para Deleuze (1983), no cinema a causalidade está diretamente ligada ao movimento, a característica específica do cinema. Para ele tempo, espaço e movimento são as bases de centralidade do cinema. No entanto, o que nos interessa no momento, são os entendimentos do tempo como medida e como experiência.

Outra abordagem do tempo no cinema é a de Maria Dora Mourão (1989), que aponta três linhas temporais possíveis: o **tempo da ação do filme**, o **tempo do espectador** e o **tempo da projeção**. Sendo que as duas últimas se confundem, pois, a experiência temporal da visualização fílmica projetada se dá concomitante com o tempo vivido pelo espectador na sala de projeção.

O **tempo da ação** cinematográfica está diretamente relacionado à necessidade de representação indireta de uma realidade. Esta representação é construída através da montagem fílmica, ou seja, por meio da articulação de uma diversidade de imagens e sons que supõem e sugerem uma associação natural (mesmo que essa associação natural não exista) com o propósito de constituir e/ou evocar um significado.

Essa articulação pode se dar por alternância, conflitos, resoluções contínuas e descontínuas, enfim, por toda uma atividade de seleção e de ordenação que dá ao tempo imagético uma determinada consistência em função da necessidade da narrativa. (MOURÃO, 1989, p. 7)

Essa concepção, de tempo da ação, nos remete ao princípio da continuidade, onde uma determinada ação ou conjunto de ações acontecem em uma mesma unidade de espaço e tempo narrativo. Para alcançar a “continuidade narrativa” o cinema utiliza uma série de técnicas de montagem (corte, supressão e colagem) para ludibriar o espectador e criar a “ilusão de continuidade” e convencer que algo, que foi gravado de forma descontínua e fragmentada, aparente ser uma ação contínua e sem interrupções.

Da mesma forma, que a montagem busca uma unidade de espaço e tempo contínuos, também busca uma continuidade narrativa que permite ao espectador compreender a história (ou estória) que está sendo contada. Para manter a

continuidade narrativa, o cinema lança mão da elipse, ou seja, a supressão de determinadas ações, tempos ou espaços, que não contribuem para o “bom” andamento da narrativa. Com o uso da elipse, a narrativa mantém seu foco nas ações que realmente interessam para a compreensão da trama, permitindo, inclusive, não só o salto para o futuro, como o regresso para o passado.

Cabe, também ver o que nos revela Martin, no seu clássico “A linguagem cinematográfica”:

[...] o universo fílmico é um *complexo espaço-tempo* (ou ainda, um *continuum espaço-duração*) em que a natureza do espaço não é fundamentalmente modificada (mas apenas nossas possibilidades de experimentá-lo e percorrê-lo), ao passo que a duração desfruta aí de uma liberdade e uma fluidez absolutas, podendo seu fluxo ser acelerado, retardado, invertido, interrompido ou simplesmente ignorado. (MARTIN, 2003, p. 201)

Com base nessa reflexão, ele vai além, e afirma que “todo filme se submete antes de tudo ao tempo”, deixando o espaço num patamar secundário, concluindo que “o espaço implica sempre o tempo, mas a recíproca não é evidentemente verdadeira”. Sugerindo que a natureza do elemento espaço tem um patamar indissociável do elemento tempo, mas o tempo pode coexistir com o espaço, mas não depende do espaço para existir.

Trazendo a reflexão sobre “tempo” para o campo da escrita para o cinema, convêm observar o que a jornalista e escritora Ana Maria Bahiana menciona ao se referir a importância do ritmo na estrutura do roteiro:

Todo roteirista é escravo do tempo - seja qual for a trama que ele quiser contar, de um dia na vida de uma pessoa a várias décadas na história de uma nação, ele precisa fazê-lo em, idealmente, 120 minutos, equivalente a 120 páginas impressas. É preciso pensar nessas páginas como tempo, e não como texto (privilégio da literatura). (BAHIANA, 2012, p. 51)

Nessa abordagem, além de perceber o roteirista como um “escravo do tempo”, também podemos vê-lo como um “administrador do tempo”. Escravo e administrador de dois distintos “tempos”, que na literatura o crítico formalista russo Tomachevski (1978), no seu ensaio “Temática”, apresenta como sendo o “**tempo da fábula**” e o “**tempo da narração**”.

O **Tempo da fábula**, que também podemos denominar de “**tempo da história**”, é uma **referência temporal** de um determinado intervalo de tempo, que está diretamente relacionado ao tempo dos acontecimentos que compõem a trama que está sendo contada. Enquanto “**tempo da narração**”, que na literatura “é o tempo necessário à leitura da obra”, e no cinema se refere à duração do filme (“**tempo de projeção**”), na citação acima Bahiana sugere o tempo ideal de 120

minutos, numa clara referência a duração comumente aplicado aos filmes de longa-metragem.

Para o Jogo TEPOCA utilizamos a expressão “Tempo” como sendo o “**tempo da fábula**”, uma indicativa de determinada época, momento, ou instante. Podendo esse ser muito ou pouco preciso como: “às 6h30min do dia 28 de abril de 2019” e “na hora do café da manhã”, ou não tão precisa como: “um dia”, “uma tarde de verão”, “uma noite qualquer”. O importante para o jogo é o tempo delimitar uma “fatia de tempo” no qual a história acontece. Para resumir, o tempo que interessa no Jogo TEPOCA é o “**Quando**” acontece a história, expressão comumente utilizada no *lead* jornalístico (GRADIM, 2000, p. 57-61)

[...] se o tempo é também um quadro fixo, rígido e objetivo (implica um sistema de referência social: horas, dias, meses, anos), apenas a *duração* possui um valor *estético*, e embora estejamos *no* tempo, a duração, propriamente, está em nós, fluida, contráctil e subjetiva. (MARTIN, 2003, p. 201)

Marcel Martin (p, 214), além de discorrer sobre o **tempo da projeção** e o **tempo da ação**, já descritos acima, também manifesta-se sobre o **tempo da percepção**, que está diretamente relacionado ao envolvimento que o espectador tem com a obra a qual assiste. Essa percepção acontece por intermédio de um cuidadoso processo de montagem. Tempo de percepção é “a impressão de duração intuitivamente sentida pelo espectador, eminentemente arbitrária e subjetiva” e dele resultam sensações positivas ou negativas em relação a obra cinematográfica.

4.2 Espaço

Do ponto de vista empírico, o espaço é apreendido, antes de tudo, pelo nosso corpo, que nele se desloca, e pelo sentido do toque (os cegos têm um sentido do espaço comparável ao dos videntes). Claro, a percepção visual desempenha também um papel nessa apreensão; todavia, a maioria das teorias insiste no fato de que a vista só pode apreciar o espaço indiretamente, com referência a deslocamentos virtuais do corpo.

Por conseguinte, as imagens que só oferecem um equivalente visual de seu referente só podem representar o espaço imperfeita e incompletamente. (AUMONT e MARIE, 2003, p. 104)

Descrevendo sobre o espaço em “A Linguagem Cinematográfica”, Martin (2003) aponta “que o espaço é objeto de *percepção*, enquanto o tempo é objeto de *intuição*” e nos alerta para a diferença entre “espaço real” e “espaço representado”. O espaço representado, pode ser encontrado tanto no esboço de um desenho infantil, quanto em um quadro de um pintor famoso ou até mesmo em uma obra

audiovisual. No cinema o espaço representado, segundo Aumont e Marie, podemos denominar de “**espaço filmico**” e pode ser definido conforme suas diferentes aplicabilidade: no plano temos o “**espaço do campo**” que é definido por uma moldura, semelhante aos limites criados em uma pintura, se apresenta ao espectador de forma fragmentada; já o “**espaço da cena**” se caracteriza por uma “unidade de lugar” composta por diversos planos fragmentados, permite ao espectador, de forma mental, ter uma percepção global e homogênea do espaço que está sendo representado; enquanto que o “**espaço da narrativa**”, que tem relação com a ideia de sequência, é mais amplo, complexo e abstrato, encontrando o seu sentido em função dos “acontecimentos que nele tomam lugar” e conduzem à progressão da própria narrativa. (AUMONT; MARIE, 2003, p. 104 - 105)

Viola Spolin (1992, p. 81) apresenta, em seus jogos teatrais, **três possibilidades de ambiente**: imediato, geral e amplo. Sendo que: “o espaço imediato é a área mais próxima de nós”; “espaço amplo” o cômodo ou a edificação onde estamos posicionado ou inserido; “O Espaço amplo é a área que abrange o que está fora da janela, as árvores, os pássaros no céu etc.” Convém lembrar que Spolin é uma pedagoga teatral e provavelmente sua prática está ligada a sala de aula, ou a um teatro clássico que usa como lugar de expressão uma edificação teatral, ou seja um ambiente interno. Por isso nos apresenta sua concepção de referencial espacial desta maneira, dividindo-os entre espaço interno e externo. Para nosso estudo, o que tem relevância na sua teoria é justamente essa divisão do espaço em três níveis de ambiente: **imediato** - o que está intimamente ligado a ação do ator-personagem; **geral** - ambiente próximo que acolhe e dá suporte ao desenvolvimento desta ação, além de construir uma ambiência e contextualização da cena em desenvolvimento; **amplo** - ambiente distante que traz referências de localização, ajudando a situar o contexto mais abrangente ao qual estão inseridos os personagens e suas ações, por conseguinte, de forma direta ou indireta, afeta o andamento e o desdobramento da narrativa em curso.

Estes ambientes propostos por Spolin tem equivalência a noção espacial aplicada nas obras audiovisuais que trazem como referência o “**espaço do campo**”. Um dos elementos da linguagem cinematográfica relacionados a este conceito de espaço é a “classificação de planos” ou “escala de planos”, que tem como parâmetro para a composição da imagem no quadro a dimensão de uma pessoa.

A linguagem cinematográfica surge no cinema com a montagem. É ela que cria ritmo e aperfeiçoa a narrativa audiovisual. Antes da montagem, no dito “primeiro cinema”², os filmes são meros recortes de espaço-tempo, que mostram fragmentos do cotidiano do final do século XIX e início do século XX. A montagem dá bases à mudança de ritmo nos filmes e auxilia no estabelecimento de diferentes tipos de enquadramento, a base da escala de planos.

Embora haja variações e diferentes nomenclaturas adotadas pelas diversas escolas cinematográficas, podemos dizer que todas têm um mesmo parâmetro, a divisão da escala em três grupos ou níveis distintos de enquadramentos. Os “planos abertos”, os “planos médios” ou “intermediários” e os “planos fechados”. Quanto ao uso: os “**planos abertos**” tem função de localizar onde vai ocorrer a ação, “tomada que ancora na nossa mente a noção de lugar”, mostra o clima e o ambiente, mantém distanciamento da ação dos personagens; os “**planos intermediários**” apresentam os personagens e suas ações, a relação entre eles e a relação deles com o ambiente; os “**planos fechados**” se detêm ao rosto ou a detalhes dos personagens, revelando suas intimidades e suas emoções, “ele pode estar querendo despertar em nós empatia, horror, compaixão, paixão, surpresa”, além de revelar “seu mundo interior” e seus pensamentos e sentimentos. (BAHIANA, 2012, p. 90 - 92 e GERBASE, 2012, p. 96 - 97)

Se compararmos a “escala de planos” com os “ambientes” de Spolin vamos perceber de imediato que são equivalentes. Os planos abertos correspondem ao ambiente amplo, os planos intermediários ao ambiente geral e os planos fechados ao ambiente imediato.

Trazendo agora a reflexão para os autores do epígrafe desta seção, a percepção do espaço e a relação com o espaço, através do nosso corpo nos remete a uma noção de tridimensionalidade (largura, altura e profundidade), enquanto um enquadramento em “Câmera Normal”³ no cinema nos apresenta uma imagem virtual bidimensional (largura e altura) equivalente ao quadro de uma pintura. Para burlar a bidimensionalidade e criar uma sensação de profundidade, alguns pintores, ao longo da história das artes, usaram diversas técnicas para modificar o seu ponto de vista do objeto retratado e o cinema incorpora na linguagem cinematográfica estas

² **Primeiro Cinema** - época em que a linguagem cinematográfica ainda não estava estabelecida. (entre 1895 e 1910). (COSTA, 2005, p. 12 e 19)

³ **Câmera Normal**, com relação a altura e/ou ângulo de câmera, na linguagem cinematográfica, corresponde ao posicionamento de câmera ao nível dos olhos de uma pessoa.

mesmas técnicas. Assim surgem as noções de “ângulos”, “alturas” e “movimentos” de câmera no cinema. Com a simples mudança de ponto de vista ou mudança da posição de câmera (para a esquerda, para a direita, para cima ou para baixo) cria-se na bidimensionalidade do plano uma sensação de perspectiva. O mesmo ocorre quando a câmera faz um movimento de deslocamento durante o ato da gravação. Nestes dois casos, o que era plano ganha volume, deixando tanto um ser vivo, um bem móvel, ou um objeto estático e até mesmo o próprio espaço com mais vivacidade e dinamismo.

[...] o espaço fílmico é *um espaço vivo, figurativo, tridimensional*, dotado de temporalidade como o espaço real, e que a câmera experimenta e explora tal como o fazemos em relação a este; ao mesmo tempo, o espaço fílmico é *uma realidade estética* comparável à da pintura sintética e, como o tempo, tornada densa através da decupagem e da montagem. (MARTIN, 2003, p. 209 - 210)

Martim ainda menciona os diferentes **procedimentos de expressão do espaço representado** que o transforma simbolicamente em **espaço dramático**: uma localização espacial que designa um lugar; uma evocação de deslocamento no espaço; uma dilatação do espaço; metáfora figurativa e plástica; elemento dramaticamente neutro e puramente estético; um determinante essencial do universo fílmico; e espaço puramente psicológico e plástico.

Vamos considerar para o Jogo TEPOCA, que o espaço deve ser encarado de forma mais objetiva, a luz do roteirista, professor e consultor de roteiros Flávio Campos, como sendo um “ONDE - o lugar onde ocorre o que se narra; cenários e locações”. (CAMPOS, 2010, p. 25)

Para que alguma coisa relevante ocorra é preciso criar um espaço vazio. O espaço vazio permite que surja um fenômeno novo, porque tudo que diz respeito ao conteúdo, significado, expressão, linguagens e música só pode existir se a experiência for nova e original. Mas nenhuma experiência nova e original é possível se não houver um espaço puro, virgem, pronto para recebê-la. (BROOK, 2011, p. 4)

Christopher Vogler (2011) ao citar o “mundo comum” e o “mundo especial”, além de referir-se à necessidade do herói viver sua história em um determinado **espaço**, também supõem a necessidade dele estar inserido em um contexto específico, relacionado não só as questões geográficas, mas a todo um arsenal de situações que caracterizam e afetam a sua personalidade e conseqüentemente os seus atos. Não é à toa que ele emprega para explicitar o sentido das expressões “mundo comum” e “mundo especial”, os termos ambiente e universo. Com isso podemos perceber que o “**espaço**” influencia, positiva ou negativamente, o caráter

do personagem, assim como pode influenciar na sua conduta, de ser mais ou menos resistente à tomada de decisão de aceitar o chamado da aventura, assumindo a missão a qual é proposta pela circunstância que a história lhe apresenta.

4.3 Personagem

Quando Vertov (1923 apud JÚNIOR, 2009, p. 33) manifesta: "Eu crio um homem mais perfeito que Adão. Eu crio milhares de pessoas diferentes a partir de esboços e de esquemas previamente concebidos", está deixando implícito, que no seu cinema de montagem, mesmo tendo como matéria prima fragmentos fílmicos do mundo real, com imagens de pessoas reais, também está criando personagens. Sua intenção em criar esses personagens é representar um ideal de humanidade, ou nas suas próprias palavras "pela montagem, crio um novo homem, um homem perfeito".

Mas, afinal, o que significa a palavra personagem? Iniciamos por sua origem. "A etimologia grega do termo latino *persona* designava a máscara, ou seja, o papel interpretado pelo ator". (AUMONT; MARIE, 2003, p. 226). O que nos remete aos primórdios do teatro, sendo a Tragédia, o Drama Satírico e a Comédia do Teatro Grego nos anos 500 e 400 a.C, as manifestações mais significativas. "A máscara trágica procurava traduzir o patético e a dor", com o tempo "passou a representar não um indivíduo, mas um tipo: rei, tirano, rainha, mensageiro". (BRANDÃO, 1992, p. 57). Outra referência da palavra ligada ao teatro encontramos em Spolin (1992, p. 229): "O personagem é intrínseco a tudo o que fazemos no palco" e "só pode crescer a partir do relacionamento pessoal com o conjunto da vida cênica". Embora, Aumont, Marie e Spolin se refiram ao personagem como um elemento do teatro, não significa que seja um termo de uso exclusivo dessa linguagem, e sim que está relacionado ao campo da narrativa ficcional.

Vejamos o que diz Tomachevski (1978, p. 176) sobre o termo aplicado na literatura:

O desenvolvimento da fábula é habitualmente conduzido graças à presença de alguns personagens ou heróis ligados por interesses comuns ou outros motivos (por exemplo, o parentesco).

No campo do cinema e da televisão, Campos (2011, p.139) afirma que o personagem é o "Quem" de uma "estória" e "é a representação de pessoas e conceitos na forma de uma pessoa ficcional". Sua ideia é reforçada pelo professor e roteirista francês Parent-Altier:

A personagem é o elemento dramático incontornável de qualquer história. Quer se trate da personagem principal ou da secundária, a fábula, a narração da história, só existe em função dessa personagem na qual qualquer pessoa é susceptível de se reconhecer. (PARENT-ALTIER, 2009, p. 57).

Este conceito, além de confirmar a característica ficcional do personagem, também traz a função de gerar um “reconhecimento” e conseqüentemente conduzir a uma “identificação” com o público, leitor ou espectador. O roteirista e consultor de roteiros norte-americano Syd Field (2001, p. 27) alerta: “O personagem é o fundamento essencial de seu roteiro. E o coração, alma e sistema nervoso de sua história”.

Na “Poética” de Aristóteles (1993, p. 488) encontramos as bases que norteiam a essência da narrativa dramática e do personagem: “a tragédia é a **imitação** de uma **ação** e se executa mediante personagens que agem e que diversamente se apresentam, conforme o próprio **caráter e pensamento**”. Esse fragmento contém pelo menos três conceitos que podemos chamar de pilares do drama ou da narrativa ficcional. O primeiro aspecto é a “**imitação**”, sendo assim, não estamos falando de fatos reais, mas de fábulas, de histórias que embora tenham uma certa semelhança com fatos verossímeis, não são verdadeiras. Ou seja, são “**representações da realidade**” que possuem certa verossimilhança e com boas probabilidades de acontecer, mas que de fato não aconteceram no mundo real; O segundo, o drama está ligado diretamente à “**ação**”, algo que o personagem quer ou necessita fazer. Conceito que será trabalhado melhor em um tópico específico; Terceiro, a necessidade do personagem ter um “**caráter**” e um “**pensamento**”. São estes aspectos do personagem que fascinam e cativam a atenção de quem tem contato com sua trajetória.

Antes de escrever um roteiro, é necessário “selecionar uma pessoa como personagem principal”, “tem que conhecer o seu personagem” e “explorar maneiras de criar o retrato de um personagem encorpado, tridimensional”. (Field, 2001, p.27). Este retrato encorpado e tridimensional é análogo ao “caráter” e “pensamento” referido por Aristóteles. Carrière e Bonitzer (1996, p. 114-116) mencionam que “As personagens agem, padecem, apresentam sintomas. O autor tenta extrair dessas ações, sintomas, paixões o valor de um *acontecimento*”. E concluem,

As personagens do cinema com efeito se assemelham conosco, mas, com a estilização que lhes é imposta pela narrativa, elas freqüentemente são também mais loucas. São mais loucas porque são mais lógicas. (CARRIÈRE; BONITZER, 1996, p. 116)

Campos (2011, p.156-157) afirma que o termo “**Perfil do Personagem**” utilizado na atualidade “parece a melhor tradução para o que Aristóteles chama de “Caráter”. Sendo que “Perfil é o conjunto dos traços característicos de um personagem”, “traços de caráter que se traduzem em adjetivos atributivos”, “dita os pontos de foco que ele percebe, bem como a forma como ele percebe e reage ao que percebe” e “está atrelado a postura”.

Spolin, ao falar da caracterização de um personagem para o teatro, afirma (1992, p. 231-232): “Pode-se dizer que, com o tempo, o homem torna-se o retrato de si mesmo - pois ele assume a expressão física de uma atitude (uma atitude de vida)”. Embora ela esteja mais interessada em estabelecer uma relação do ator com o personagem que está imbuído de representar, também podemos perceber em suas palavras uma preocupação com o “caráter” ou “perfil” do personagem, e acrescenta:

Desenvolver um personagem é a habilidade de abstrair um esboço a partir da confusão do todo complexo. Esta habilidade de mostrar a essência de alguma coisa em lugar do todo implica na consciência que o artista tem do menor detalhe.

E conclui que o ator dá vida ao personagem através de “um círculo de características - voz, maneirismos, movimento físico”, corroborando com Campos (p. 156) que salienta que o personagem tem atributos “externos” ligados a sua “silhueta” e “contornos” (aparência física); e “internos” ligados ao “temperamento”, “qualidade inerente a alguém”. No mesmo sentido, Parent-Altier (p. 57) afirma que suas ações “podem ser psicológicas, emocionais ou físicas”, ou seja, uma mescla de atributos “externos” e “internos”. Para Aumont e Marie (p. 226) o cinema herda do teatro ocidental a “concepção da personagem”, identificando-a “cada vez mais com o ator que a encarna, e transformando-o em uma entidade psicológica e moral, encarregada de produzir no espectador um efeito de identificação”. Também apresentam os personagens de filme com “duas grandes dimensões”:

- o ser e o fazer da personagem, ou seja, a atribuição de traços físicos, os do ator, seu traje, sua maquiagem, seus traços psicológicos e morais significados por seus atos e suas falas, seus gestos e seu comportamento;
- a diferenciação, por contraste, complementaridade, oposição, similitude, com os outros personagens. (AUMONT; MARIE, 2003, p. 226)

Concluem que “A personagem de filme situa-se, portanto, entre o “actante”⁴, no sentido de Greimas e o ator (entidade figurativa antropomórfica, que a encarna)”. Os traços psicológicos e morais que se referem e/ou as “ações psicológicas e emocionais” exposto por Parent-Altier são a revelação e a identificação do “pensamento” do personagem mencionado por Aristóteles.

Lembramos que o termo “Personagem” está diretamente conectado ao ato de narrar. Portanto, sem a narrativa não existirá personagem. Guimarães (2009, p.48) salienta: “é necessário que algo anormal aconteça para que tenhamos uma história para contar” e o envolvimento de “uma figura humana ou antropomorfizável” que “se transforma em personagem quando é levada, por força das circunstâncias dramáticas, à necessidade de fazer alguma coisa, configurando o que se chama de sua **necessidade dramática**”. Então, todo personagem tem uma “necessidade dramática” que o impulsiona a agir. Este “agir do personagem”, ou o que costumamos designar de “ação dramática” do personagem, tem a função de encaminhar o personagem a uma “transformação e crescimento”. (GANS e MENDEL apud SEGER e WHETMORE, 2009, p. 27-28).

Para Syd Field (2001, p. 35 - 40) personagem é: “PONTO DE VISTA” - “a maneira de olharmos o mundo. E um contexto”; “ATITUDE - um contexto - uma maneira de agir ou sentir que revela a opinião de uma pessoa”; “PERSONALIDADE. Todo personagem manifesta visualmente uma personalidade”; “COMPORTAMENTO” - “Comportamento é ação”; “REVELAÇÃO” - “quem ou por quê”; “IDENTIFICAÇÃO” - “fator de reconhecimento”; “AÇÃO” - “o que uma pessoa faz é o que ela é, não o que ela diz”.

Para encerrar as reflexões, a luz de Campos (2011, p. 140 - 164), veremos as diferentes designações para os personagens, conforme distintos focos de atenção.

“**Um personagem pode ser lírico, épico ou dramático**”. “**Lírico**” é definido “através da sua subjetividade”, “**épico**” pelos “incidentes que vive ou viveu” e “**dramático**” é definido principalmente através dos jogos de ações”.

“**Segundo o perfil**”, personagem pode ser: “**redondo**” - aquele que é “construído de traços plurais de perfil”; “**raso**” ou “**tipo**” - “construído de um ou pouco mais de um traço de perfil”; “**arquétipo**” - “um vetor de ação modelado num

⁴ Greimas e Courtés (1979) explicam que os **actantes** são aqueles que realizam ou sofrem o ato, podendo ser seres, coisas e até mesmo figurantes, mas que participam do processo narrativo. (PORTELA, 2012).

mundo preexistente [...] do que por traços de perfil”; “**hipertipos** são personagens-tipos que emanam de conceitos culturais fundamentais”.

“**Segundo sua função**”, temos personagens: “**Agente**” - quando “é fonte de ação que traça trama”. Sendo que, a “ação é dramática se objetiva motivar reação de outro personagem” e “não dramática, se simplesmente traça um percurso”; “**Coadjuvante**: quando auxilia (“coadjuva”) na ação ou no realce do perfil dos personagens aos quais está ligado”; “**Coro**: personagem ou grupo de personagens cuja função principal é comentar incidentes ou veicular premissas”; “**Figurante**: quando o personagem é emblema que informa uma época, lugar, classe ou função social”.

Personagem principal, personagem secundário, herói, vilão e anti-herói.

Duas são as coisas que definem um personagem como principal, ser “o **principal ponto de foco da atenção**” da “**estória**” e o “principal ponto de foco da atenção” da “**narrativa**”. Não basta o personagem ser o “foco da estória”, também precisa ser escolhido como “ponto de foco da narrativa”. Em outras palavras, em uma narrativa pode se ter “o personagem principal da estória” e “o personagem principal da narrativa”, podendo estes personagens serem o mesmo ou não, cabe essa escolha ao autor, que em alguns casos também assume o papel de narrador. Se o personagem não for escolhido como principal, automaticamente ele assume o papel de “personagem secundário”. Ao personagem principal costuma-se associar a palavra “protagonista”⁵ e ao seu principal opositor a palavra “antagonista”⁶. “Como “protagonista”, “antagonista” implica combate, jogo de ações e, portanto, também é conceito privativo de narrativa dramática”. O antagonista não está restrito a “oposição” ao “protagonista”, mas a qualquer personagem. Syd Field (2001, p.27), no seu Manual do Roteiro, afirma que é o *personagem principal* (protagonista) que age e lidera a ação dramática do filme, o *personagem coadjuvante* (secundário) o segue. Lembrando que a ação dramática de um filme é única. Ela é ditada pelo personagem principal em função de sua necessidade e/ou desejo.

Voltando a Campos, neste mesmo sentido são utilizadas os termos “Herói” e “Vilão”, embora nem sempre o “protagonista” da história seja “herói” e o “antagonista” seja “vilão”, isso dependerá da “ação dramática” estabelecida a cada personagem. O “herói é um personagem correto, justo, audaz, talvez bonito, mas

⁵ O termo “**Protagonista**” tem origem grega e é aglutinação de “*prôtos*” (“primeiro”) e “*agonistés*” (“combatente”).

⁶ “**Antagonista**”, do grego, “*anti*” (“contrário”) mais “*agonistés*” (“combatente”).

com certeza atraente e bom”, enquanto o “Vilão é personagem errado, pérfido, talvez feio e vestido de preto, mas com certeza repulsivo e mau”. Quando o personagem “reúne traços de perfil de vilão e função de herói” a narrativa está trabalhando com a figura do “anti-herói” - “errado” e “mau”, mas pelo qual “narrador e espectador torcem”, “se identificam e querem ver vitorioso, feliz e eventualmente perdoado”.

Por último, Campos refere-se ao “*Nome do personagem*”, recomendando que eles sejam “dados depois do “nascimento” do personagem, depois da definição do seu perfil, da sua história de vida, da morte, até”. Deve-se: “aproveitar o nome como veículo de informação sobre o personagem ou sobre a estória à qual pertença” e ter “motivação e significado”, pois “nomes e sobrenomes de personagens informam o espectador sobre o seu perfil”. Alerta que, além de significar ou representar, o nome deve ter uma “sonoridade” que provoque “impacto sonoro” condizente com o perfil do personagem e “não soe como o de outro personagem de sua estória”.

Muito foi dito sobre o personagem, mas convêm salientar que para o Jogo TEPOCA, o “Personagem” deve ser encarado como um sujeito que possui um **objetivo** e está disposto a enfrentar o desafio de solucionar um **conflito** (problema, oposição, adversidade), através de uma “**ação dramática**”.

4.4 Ação

Já abordamos os elementos “Tempo”, “Espaço” e “Personagem” na narrativa, agora vamos nos dedicar ao elemento “Ação”. Guimarães (2009, p. 43-47) reitera que “uma história é uma sucessão de eventos que se passam no tempo e no espaço”. O desenvolvimento da “sucessão de eventos” está relacionada “a estrutura básica de uma ação”, que “implica mudança de estado”. Esta mudança “implica tempo”, ao qual denominamos “**tempo do movimento dramático**” ou “**tempo da ação**” que é dividido em “três momentos: **antes, durante e depois da ação**”. Uma narrativa normalmente não é composta de uma única ação, mas por um conjunto de ações que está relacionado a uma estrutura maior denominada de “**estrutura dramática**”, que é estabelecida por uma “**crise**” - “perturbação de algum estado de equilíbrio” - que o personagem precisa superar ou resolver. A crise configura “a **necessidade dramática**, a vontade que alimentará a ação principal do herói na direção do desenlace”.

Segundo Field (2001, p. 11), “O roteiro é uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da **estrutura dramática**”. Vai além, afirmando que todo roteiro tem um **“assunto”** e “roteiro é como um substantivo - uma pessoa num lugar, vivendo sua “coisa”. A pessoa é o personagem principal e **viver sua “coisa” é a ação**” e o “assunto” se refere a **“ação e personagem”**, sendo que **“Ação é o que acontece; personagem, a quem acontece”**. O roteiro é a escrita da história que envolve o personagem e sua ação, devendo ser “construído” ou “organizado” em uma “estrutura dramática” com **“um início, meio e fim definidos”**. Já Parent-Altier, (2009, p. 45-47) ao discorrer sobre a prática da escrita para o cinema, em vez de “assunto”, menciona que essa mesma relação de “ação” e “personagem” é a **“matéria”**. Define matéria como o **“propósito da história”**, um simultâneo da “história que o autor quer contar e a ação que a conta”. Considera também a existência de dois tipos de matéria que são definidas “em função da sua origem”. As **“matérias de origem externas”** são as “que não estão ligadas à nossa experiência pessoal” e as **“matérias de origem internas”** as “que fazem parte integrante da experiência pessoal”.

Aumont e Marie (2009, p. 9) definem que a ação em um drama “é uma série de acontecimentos fictícios ligados por relações de causalidade, criando uma intriga que tem um **começo**, um **desenvolvimento** e um **desenlace**”, o que na “regra clássica” é denominado de **“unidade de ação”**. Para eles, a “ação” também é “o mais elementar dos componentes filmicos”.

Em termos gerais, Campos (2010, p. 167-168) define “ação” como sendo “a atividade ou fala gerada por elemento de estória”, sendo **“motivada por uma urgência”** e **“um objetivo”** do personagem, além de **informar “um traço do seu perfil”**. Mas, alerta que uma ação por si só não é dramática, ela só se torna **“ação dramática”** quando seu **“objetivo principal é motivar reação de outro personagem”**.

Estes diversos autores utilizam estratégias diferentes para abordar o termo **“ação”** e justificar a sua importância em uma narrativa. Analisando estas diversas vertentes, podemos perceber que todos estão falando praticamente da mesma coisa, a necessidade da obra audiovisual ter uma centralidade de organização que a mantenha coesa desde o seu início, durante o seu desenvolvimento, até chegar em sua resolução. Esta centralidade ou **“unidade de ação”** só é possível quando o autor ou os autores da narrativa conseguem definir a **“necessidade dramática”** do

seu personagem principal. A partir desta definição projeta-se a “**ação dramática**” que o personagem deve se ater para sanar a sua necessidade. Definido estes elementos parte-se para a elaboração de uma “**estrutura dramática**” que dê conta de traçar o percurso a ser transcorrido por ele. Em termos gerais a “estrutura dramática” de um filme é composta por **três atos**.

Antes de detalharmos mais a ação, vamos ver em linhas gerais como três dos autores já citados definem os três atos em uma obra audiovisual, ou em qualquer outra narrativa ficcional.

Começamos por Guimarães (p. 45-49). O “primeiro ato” é a “**normalidade**” - a parte da história “que estabelece como é **o mundo antes** de que qualquer coisa aconteça, dramaticamente”, o antes “do **processo de mudança** que é deflagrado na história e pela história” e estabelece “todas as premissas de qualquer obra”; o “segundo ato” é a “**crise**” - esta parte “se caracteriza sempre pela **conjugação de um verbo especial**” que é “consequência da **motivação** do personagem que *conduz* a história”, uma “**oposição**” ou “**perturbação** de algum **estado de equilíbrio**” que “coloca o personagem diante da necessidade de agir” enfrentando “uma série de resistências, obstáculos e dificuldades”.

A **crise** convocará e formará o **herói** encarregado de sua superação. Este encargo vai configurar a **necessidade dramática**, a vontade que alimentará a **ação principal do herói** na direção do desenlace. (Guimarães, 2009, p. 47);

O “terceiro ato” é o “**desfecho**” - a parte “que descreve como as coisas resultaram, depois de superado o **conflito**”, o “como o mundo ficou, depois da mudança”.

Para Bahiana (2012, p. 53-54) e Field (2011, p. 12-19) os três atos são respectivamente: Ato 1, “exposição”, “apresentação”; Ato 2, “oposição”, “confrontação”; Ato 3, “Resolução”. Segundo eles, “**Exposição**: Onde estamos, quem são os personagens, o que acontece com eles para que a trama se ponha em movimento”; “**Apresentação**”: a “**unidade de ação dramática**” onde é exposto o “**contexto dramático**”, apresenta “a história, os personagens, a premissa dramática, a situação (as circunstâncias em torno da ação)” e estabelece “os relacionamentos entre o personagem principal”; “**Oposição**”, um “grande obstáculo se apresenta, complicando a ação” no final do ato 1, durante o ato 2 a “trama se complica ainda mais, a ação cresce”, revela o “**conflito**” - o “problema principal da trama”; “**Confrontação**”: a “unidade de ação dramática” na qual “o personagem principal enfrenta obstáculo após obstáculo, que o impedem de alcançar sua necessidade

dramática”, o desenvolvimento do “conflito”; “**Resolução**”, para Bahiana (p. 54), “transformação interior dos personagens” após “atos heroicos” que solucionam “o conflito”, “quebrando o paradigma essencial e resolvendo o grande impasse da narrativa”. Para Field (p. 15) “resolução” é a “unidade de ação dramática” do roteiro que soluciona (*resolve*) a história.

O que se abstrai sobre a “estrutura dramática” levando em conta o que foi descrito acima? Uma obra narrativa ficcional é organizada de forma a dar conta do **movimento dramático** contido em si mesma. Este movimento dramático está centrado em um “**problema dramático**”, a “**necessidade dramática**” que surge para o personagem principal e que precisa ser solucionada, de forma que **provoque** uma **transformação**. Esta transformação pode ser **ampla**, relacionada ao universo exterior ao qual o personagem está inserido, ou **restrita**, apenas relacionada ao seu universo interior. Para isso a narrativa necessita ser dividida, como sugere Field, em três “**unidades de ações dramáticas**”, sendo que estas unidades podem ser re-divididas em tantas outras “unidades de ação” menores. Creio que a palavra mais adequada para nomear a divisão das unidades é o mencionado por Campo (p. 107-110): “**incidente** é termo clássico da dramaturgia que designa um fato, um feito, um acontecimento, um evento”. Ele sugere que a trama seja “decupada” em “seus incidentes constituintes”, e cada um destes “podem ser decupados e, com isso, revelar incidentes mais detalhados”. Sendo que “o tamanho de um incidente pode variar enormemente”. Incidente por si só não é uma ação dramática. Pode delimitar apenas uma ação física, ou pode compreender uma cena, ou uma sequência, ou até mesmo um conjunto de cenas ou sequências. O que deve-se observar nas “**unidades de ação dramáticas**” é que elas estejam alicerçadas e respeitem o “**tempo da ação**” ou o “**tempo do movimento dramático**”, apresentado por Guimarães, com um **antes da ação, um durante a ação e um depois da ação**.

32. Porém, o elemento mais importante é trama dos fatos, pois Tragédia não é imitação de homens, mas de ações e de vida, de felicidade [e infelicidade; mas felicidade] ou infelicidade, reside na ação, e a própria finalidade da vida é uma ação, não uma qualidade.

[...] na tragédia, não agem as personagens para imitar caracteres, mas assumem caracteres para efetuar certas ações; por isso as ações e o Mito constituem a finalidade da Tragédia, e a finalidade é de tudo o que mais importa.

33. Sem ação não poderia haver Tragédia, mas poderia havê-la sem caracteres. (ARISTÓTELES, 1993, p. 41)

35. [...] A tragédia é, por conseguinte, imitação de uma ação e, através dela, principalmente, [imitação] de agentes. (ARISTÓTELES, 1993, P. 43)

Com o olhar de Renata Pallottini (1988, p. 6-7) pautada em Aristóteles, voltamos nossa atenção à “**ação dramática**”, nela “a ação deve ser completa, tendo começo, meio e fim, e uma certa grandeza ideal” (“carga moral”), além de que “ação dramática é a que provém da execução de uma vontade humana, com intenção e buscando cumprir essa intenção”. Em outras palavras, o personagem para realizar uma “ação dramática” deve estar imbuído de um “**objetivo**”. Evocando Hegel, Pallottini (p. 8-13), afirma ter o drama os “**conflitos** como elementos **essenciais** à caminhada da **ação dramática**” e conclui:

Portanto, a vontade humana que interessa, no caso, é a que tem consciência dos seus objetivos. A ação dramática é a ação de quem, no drama, vai em busca dos seus objetivos consciente do que quer. É a ação de quem quer e faz. Da pessoa moral, consciente, com caráter (não se tomando caráter no sentido ético moderno). Do ser humano livre. Como consequência, diz ele ainda que o personagem deve responder por todos os atos que pratica, os quais, uma vez praticados, tornam-se irreversíveis. (p. 11)

Em suma, para que um personagem desenvolva a sua “**ação dramática**” é necessário que esteja colocado frente a uma “situação adversa” caracterizada como “**conflito**”. Que este “conflito” lhe provoque desconforto e desperte uma “vontade” ou “necessidade” de superá-lo, ao ponto de estabelecer conscientemente um “**objetivo**”, que o conduzirá a execução de sua “ação dramática” e sua consequente resolução. Estes elementos, objetivo e conflito, são justamente os temas das próximas seções deste estudo.

4.5 Objetivo

Campos (2011, p. 173-176) detalha que o narrador (autor e/ou roteirista), antes de se pôr a contar sua *estória*, necessita ter a resposta para algumas perguntas relacionadas ao personagem: “Para onde vai”? “Por que ele vai”? “E o que ele faz”? Precisa perceber ou ter definido o “desassossego” que provoca a ação e como ele pode recuperar o seu sossego. O desassossego é a “motivação” que faz o personagem “agir rumo a um objetivo”. Então, “motivação é o que motiva e impulsiona uma ação” e “objetivo é o que uma ação objetiva”.

A ação é composta de três elementos: “uma **motivação** que a motive e impulsione”, “uma **fala ou atividade**” e “um **objetivo** que lhe dê rumo e destino”. Ou seja, a ação começa com a motivação, um desassossego ou problema e é concluída quando alcança o objetivo com a “recuperação do sossego” ou a “solução do problema”.

Salienta que “motivação é um elemento pertinente a personagens de narrativas realistas” e que “objetivo” só tem caráter “dramático se visa motivar reação de outro personagem”. Também alerta, no ato da escrita o autor trabalha com as motivações e objetivos de seus personagens, mas também “com motivações e objetivos do narrador”.

Quando Campos indaga “Para onde vai”? “Porque ele vai”? “E o que ele faz”? Ele está se referindo aos três elementos principais de uma narrativa. O “**para onde vai**” é o “**objetivo**” a ser alcançado pelo personagem. O “**por que ele vai**” é a motivação, o desassossego, o problema a ser vencido. No caso do Jogo TEPOCA, o problema é o “**conflito**” a ser superado pelo personagem. “**E o que ele faz**” é, nada mais e nada menos, do que a “**ação**” do personagem. É tudo que ele enfrenta para conquistar novamente o seu estado de sossego. Ou como diria Roberto Lyrio Guimarães (2009, 46-48), voltar à “**normalidade**” após vencer a sua “**crise**”, mas certamente, não será mais a mesma normalidade.

Tomachevski (1978) teorizando sobre narrativas literárias, traz conceitos importantes sobre a motivação de personagens e suas ações.

O sistema de motivos que constituem a temática de uma obra deve apresentar uma unidade estética. [...] Se todas as partes da obra são mal coordenadas, esta se dissolve.
[...] a introdução de todo motivo [...] deve ser justificada (motivada). O sistema de procedimentos que justifica a introdução dos motivos particulares e seus conjuntos chama-se “motivação”. (p. 184)

Os procedimentos de motivação são classificados pela sua natureza e seu caráter: “**Motivação composicional**” - está calcada “na economia e utilidade dos motivos”. Podem ser caracterizados pelos “**objetos** colocados no campo visual do leitor (os acessórios)” ou pelas “**ações** dos personagens (os episódios)”. No caso de **motivos relacionados a objetos**, sua introdução na narrativa se faz necessária ao **desfecho** e **motivos relacionados a ações** são “**procedimentos de caracterização**” dos personagens, podendo ser “uma analogia psicológica” ou uma analogia “por contraste”. Todos “motivos devem permanecer em harmonia com a **dinâmica da fábula**”. (p. 184-186);

“**Motivação realista**” - O leitor tem ciência que a obra é ficcional, é necessário que o autor crie na narrativa uma “**ilusão realista elementar**”, com “certa correspondência com a realidade”, que o faça acreditar na existência dos personagens. Para isso, utiliza a “**verossimilhança**” na construção da trama. “Cada motivo deve ser introduzido como um provável motivo para a situação dada” e um

“compromisso entre esta probabilidade objetiva e a tradição literária”. O motivo deve estar sempre vivo no drama e seu reconhecimento facilita o desfecho. “Todas as minúcias devem ter um caráter quotidiano, mas consideradas em seu conjunto, devem indicar uma outra causalidade”. (p. 186-189);

“**Motivação estética**” - o motivo é introduzido como resultante “do compromisso entre a ilusão realista e as exigências da construção estética”. A “realidade” não é bem vinda na literatura, pois “O verdadeiro pode algumas vezes não ser verossímil”. (BOILEAU apud TOMACHEVSKI, p. 190). Uma fábula literária, ou seus correspondentes (drama teatral e audiovisual), por seu caráter ficcional, se constituem pelas “leis de construção estética”. A própria “**singularização**” da narrativa, na figura do personagem, é “um caso particular da motivação estética”. (p. 190-191).

Voltando ao termo **necessidade dramática** apresentado na seção personagem. Segundo Field (2001, p. 15), ela “é definida como o que o seu personagem principal quer vencer, ganhar, ter ou alcançar”. O que move sua ação, o que deseja e o que necessita. É imprescindível que a necessidade dramática do personagem seja bem definida, para que se possa “criar obstáculos a essa necessidade”. Os obstáculos trazem para a história uma **tensão dramática** necessária ao seu desenvolvimento. (p. 30-31). Segundo esse ponto de vista, a necessidade dramática vai estabelecer o que o personagem quer (vencer, ganhar, ter ou alcançar), ou seja, define o seu **objetivo**. Do mesmo modo, a necessidade dramática colocada diante dos obstáculos vai definir o **conflito** que o personagem deve enfrentar.

Na mesma linha, Parent-Altier (2009, p. 64-67) observa que a história acontece ao protagonista que “encarna o **tema** e é em torno dele que se desenrola o **enredo**”. A sua **motivação** e o seu **objetivo** são os propulsores do **conflito** a ser resolvido, devendo ele transpor com coragem e sucesso todos os **obstáculos**. Francis Vanoye (apud Parente-Altier, p. 64-65) apresenta um esquema com “quatro elementos dramáticos essenciais”:

- a história deve ser construída em torno da personagem central, o protagonista;
- a personagem central deve ter um objetivo, motivações em relação à história na qual está envolvida;
- a personagem deve revelar-se progressivamente ao espectador através da sua ação;
- a personagem deve evoluir num contexto específico que terá influência sobre o seu comportamento.

Na atualidade, este esquema que centra a história no protagonista, é predominante nas produções fílmicas, por gerar com mais facilidade a **identificação do espectador** com o **personagem principal**, sendo este último reconhecido, por sua “natureza e qualidade”, como um **herói**. Neste esquema, é evidente a prerrogativa do personagem principal ter a obrigação de ser “dotado de uma vontade, de um desejo, de um querer”, para assumir a responsabilidade de lutar pelo seu **objetivo**. Enquanto isso não acontece, ele não assume “as suas **funções dramáticas**”.

Uma narrativa só consegue avançar e evoluir se houver uma ligação indissociável entre o protagonista e seu objetivo. Um conduz o outro. Na construção do personagem é necessário se ater à qualidade e a natureza do seu objetivo. Sobre isso, Parent-Altier (p. 66) apresenta quatro considerações: “É preferível que o protagonista tenha **apenas um objetivo**”; seu objetivo “deve ter a capacidade de suscitar uma oposição para produzir **um conflito**”; “A natureza do objetivo determina a **atitude do espectador** relativamente ao **protagonista** e ao seu **obstáculo**”, devendo “também assegurar a **identificação**”; “A natureza do **objetivo determina** a natureza do **protagonista**, bem como a natureza do **opositor**”.

O objetivo do protagonista também deve ser “**identificável**”, “**concreto**”, “**apresentar interesse**” e ter “uma **motivação forte e pontual do protagonista**”.

4.6 Conflito

O conflito acontece quando pelo menos duas entidades (personagens, situações, forças, necessidades, motivações ou objetivos) se opõem de forma física ou psicológica. Por conseguinte, a condição para que um conflito, seja ele qual for, se instale é o encontro de pelo menos duas forças opostas. (Parent-Altier, 2009, p. 75)

Toda narração, para percorrer o seu percurso em busca de sua resolução, tem como centro de atenção o **conflito dramático**. Por ser “a **energia motriz da história**”, o conflito também é considerado o “**objeto da história**”, pois “sem conflito, não há história”. (Parent-Altier, 2009, p. 75). Field (2001, p. 15) afirma: “Todo drama é conflito. Sem conflito não há personagem; sem personagem, não há ação; sem ação, não há história; e sem história, não há roteiro”.

“**Nó**” foi o termo utilizado por Aristóteles (1993, p. 93) para referenciar o conflito. Para ele, dois elementos são indissociáveis na tragédia, “**nó e desenlace**”. Sendo que “nó é constituído por todos os casos que estão fora da ação e muitas vezes por alguns que estão dentro da ação. O resto é o desenlace”. Essa concepção

divide a narrativa em duas partes, a primeira vai do início até o “lugar onde se dá o passo para a boa ou má fortuna”, a partir desse ponto temos “o início da mudança” e por conseguinte o início do “desenlace”, que segue até o fim da tragédia. Ainda se referindo ao nó e desenlace, comenta: “Porém há muitos que bem tecem a intriga e mal a desenlaçam; o que importa é conjugar ambas as aptidões”.

Particularmente, sou simpático à proposição de Aristóteles. Ao utilizar as palavras “**nó**” e “**desenlace**”, ele aborda de forma metafórica, visual e concreta dois elementos cruciais de uma trama, o seu “principal problema” e a sua “resolução”. O nó, por sua natureza, carrega dois significados diametralmente opostos. Pode ter característica positiva em determinadas situações e características negativas em outras. Por exemplo, em uma rede o(s) nó(s) é(são) a base que sustenta toda a sua **estrutura**, portanto, é imprescindível e tem caráter positivo. Já em uma corda ou linha amontoada, o(s) nó(s) é(são) um **enredo** (emaranhado de fios), um problema que vai demandar certa **dedicação** e um determinado **tempo** para ser **solucionado (desenredado)**, portanto, tem caráter negativo.

Em uma narrativa, é justamente essa **dualidade do conflito** que o faz ser tão essencial para a história. O **conflito** tece e configura toda a **estrutura** do **enredo** (trama dramática), assim como impulsiona o protagonista, a partir de seu objetivo, a **dedicar** grande parte de seu **tempo** em tentativas de **solucionar** o seu **problema**. Em relação a vida do personagem, o conflito tem caráter negativo, porque lhe retira de uma situação de conforto e apresenta o problema a ser solucionado. Por outro lado, também tem um caráter positivo, porque o provoca e o faz despertar para a ação.

Em Guimarães (2009, p. 49-51), o conflito se estabelece quando há a configuração do protagonista e do antagonista. Durante a história é travado “o bom combate” entre duas forças contraditórias: “a **força principal**, representada e conduzida pelo protagonista e seus aliados; e a **força opositora**, representada pelo antagonista e seus aliados”. Suas armas são: os caracteres, as naturezas pessoais, virtudes, vícios, princípios e habilidades, elementos que identificam a coerência de cada um destes personagens. O combate “não se trata apenas de um **risco físico**, mas de ameaças à **essência do personagem**”. Estes riscos e ameaças são suscetíveis tanto em um conflito que está centrado na “**ação física**”, quanto em um que mantém o foco na “**ação mental**”, característica do dito “conflito psicológico”.

Parent-Altier (p. 76-79) denomina estas duas possibilidades de: **conflito externo** - “provém de circunstâncias exteriores à personagem. A natureza, o meio social e profissional, outra personagem com função antagónica”. Este conflito costuma funcionar “muito bem enquanto energia motriz inicial da narrativa” e acaba sendo predominante nos “filmes de ação que aspiram apenas ao entretenimento e ao espetacular”; **conflito interno** - como o próprio nome diz, está relacionado a um “**conflito psicológico interno**” que o personagem precisa resolver. Geralmente este tipo de conflito é “dotado de uma força motriz ainda maior” do que o conflito externo. O filme que consegue equacionar “a relação funcional entre os conflitos internos e externos cria uma tensão psicológica e narrativa digna de interesse”, porém necessita estar ancorado “num universo ficcional coerente e verossímil”. Assim, “garante o funcionamento da história e permite a compreensão dos laços que unem os conflitos”.

Lembrando, para Campos (2010, p. 177 e 180), “**ação dramática** é aquela que possui o objetivo de motivar reação de outro personagem”. Por consequência, cada reação gera uma nova reação e assim sucessivamente, estabelecendo um “**Jogo de ações**”. Sendo este “a troca de ações entre personagens, com o objetivo de motivar a reação uns dos outros”. Os jogos de ações podem ocorrer “através de conflito, chantagem, pressão, logro, suborno, pacto, argumentação, esclarecimento, sedução e dilema”, entre outras formas. “**Conflito** é o jogo de ações que se dá através de **embate**” e “**Dilema** é o **conflito interno** de um personagem”.

O tamanho ou tempo de duração do jogo de ações deve estar diretamente relacionado à relação da força estabelecida entre os personagens envolvidos. Se as forças forem discrepantes, o “jogo de ações é breve e pouco intenso”. Porém, se as forças forem equivalentes, o embate entre os personagens que se antagonizam será prolongado e mais intenso. A narrativa deve comportar a quantidade de jogos de ações necessárias para o seu desenvolvimento. Sendo que no desfecho de cada um deles, “ocorre a vitória do personagem mais forte, a derrota do mais fraco e a redistribuição dos personagens numa nova situação”. As principais funções de um jogo de ações “é mostrar como os personagens agem e reagem e, com isso, revelar como são e estão”. (Campos, 2010, p. 177-179)

Com este apanhado de formulações sobre tempo, espaço, personagem, objetivo, conflito e ação, creio ter explicitado o quão importante são estes elementos para a organização da estrutura de uma história e a consequente manutenção de

sua lógica e coerência, além de permitir a preservação de seu foco narrativo. Bem como, justificar o porquê destes elementos serem os pilares de sustentação do *Jogo TEPOCA* e do dispositivo *Cinema Frankenstein*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De modo geral no cinema, o termo *dispositivo* é utilizado para designar o conjunto dos equipamentos, tanto para a captura de imagens e sons, quanto o sistema necessário para a projeção ou visualização de uma obra pronta ou em processo de finalização. O Cinema Frankenstein propõem ser um dispositivo de criação. Um dispositivo que instiga e provoca a criação coletiva e colaborativa. Diz não para a ditadura da individualização da criação autoral. Diz sim para o desafio democrático da criação coletiva. Um exercício de saber ouvir e aceitar a opinião dos parceiros de criação. Uma possibilidade de arejamento das ideias. Um jogo de propor possibilidades, defender convicções e tomar posição. Um exercício de desapego, abrindo mão de propostas pessoais em prol de propostas que tenham mais poder e força criativa. Um constante jogo de diálogo, argumentação e tomada de decisões.

Quando falamos em ditadura da individualização da criação autoral, não estamos aqui condenando ou negando a importância do ato individual de criar. Queremos simplesmente salientar que o processo coletivo ou colaborativo de criação pode ser mais enriquecedor, pois explora a amplitude e multiplicidade dos pontos de vista, em contraposição ao ponto de vista de um único autor. Neste sentido, e talvez somente neste sentido, a criação em grupo tende a ser mais democrática, pois abre debates, análises e elucubrações sobre determinados temas ou incidentes que estão sendo pensados para o argumento ou roteiro em processo. E este aspecto demonstrou-se válido e pertinente, sobretudo, nos espaços pedagógicos que o dispositivo foi desenvolvido.

Creio que o Cinema Frankenstein é mais do que um simples dispositivo de criação e desenvolvimento de roteiros. É uma experiência e vivência do falar e do ouvir. Em síntese, uma possibilidade de conviver com os outros, respeitando suas ideias, pensamentos, pontos de vista e visões de mundo. Uma experimentação de perceber o processo criativo e a produção audiovisual como um dispositivo de múltiplas personalidades.

Com esse pensamento, percebemos que mais que contribuir para o processo de criação audiovisual, enquanto linguagem, tecnologia, profissão e arte, o dispositivo Cinema Frankenstein, com o seu *Jogo TEPOCA*, é um potente mecanismo de intervenção social. Permite que os participantes, no exercício do diálogo, da argumentação, da barganha e do entendimento, estabeleçam uma

conexão com o mundo e sua realidade. Além de jogo e procedimento de criação, o dispositivo sugere aos participantes um exercício reflexivo do universo que os circunda. A essência do jogo está na sua flexibilidade. Não tem intenção de moldar olhares e percepções, mas tem a pretensão de expandi-los.

O *TEPOCA* foi inventado de maneira intuitiva e estava fadado a ser apenas uma atividade em uma oficina de formação audiovisual. Suas respostas rápidas e objetivas também se demonstraram eficientes em outros processos formativos, o que motivou a ideia de transformá-lo em um jogo de criação coletiva. Com o tempo evoluiu, outras experimentações e procedimentos foram agregados, até se transformar em dispositivo Cinema Frankenstein. A partir daí, passa a ser estudado com mais afinco, com constante mapeamento, confrontações e revisões teóricas, evoluindo e avançando ao patamar de método de escrita criativa e coletiva de roteiros. A concentração de estudos e pesquisas sobre o tema proporcionou seu aprofundamento teórico e prático, resultando tanto na ampliação da compreensão dos elementos imbricados quanto nas suas diversas possibilidades de aplicação. Além de permitir esta própria dissertação.

Para a execução da pesquisa, é importante ressaltar a realização de diversas práticas criativas de roteiros, em distintos ambientes formativos, onde o *Jogo TEPOCA* e o dispositivo *Cinema Frankenstein* foram aplicados e testados. Estas vivências foram imprescindíveis para o avanço dos estudos, permitindo e auxiliando tanto a sistematização do jogo e do dispositivo quanto a evolução e o resultado da pesquisa.

Neste trabalho utilizamos como exemplo o processo de criação do roteiro do média-metragem *Portão Fechado*, realizado pelos alunos da EMEF Professora Francisca Weinmann, com previsão de lançamento neste ano de 2021. Na escrita coletiva tivemos a participação de 34 estudantes do 6º ao 9º ano e 4 adultos, durante 8 meses de trabalho, produzindo 28 páginas de roteiro, com 31 cenas e 10 sequências. Parte destes, também se envolveram no processo de preparação, produção e realização. Para as gravações, além dos alunos da Escola Francisca Weinmann que compuseram o elenco infanto-juvenil, o filme contou com a participação de atores profissionais e amadores no elenco adulto. Também se envolveram alunos do Curso de Licenciatura em Teatro da UFSM, através do projeto PIBID-Teatro, da EMEF Irmão Quintino e da Escola de Futebol Oficial do CS Marítimo Madeira (Portugal) em Santa Maria. A produção contou com o apoio

institucional da Oficina de Vídeo - TV OVO, do Blogue Mulheres Donas de Si, da Fundação Eny e da ATU - Associação dos Transportadores Urbanos de Passageiros de Santa Maria. Na edição, contou com a participação de dois alunos bolsistas (PIBIC/CNPq/UFSM) vinculados ao projeto de pesquisa que tem o mesmo nome deste trabalho.

Não há sombra de dúvidas, sem o TEPOCA e sem o Cinema Frankenstein, não seria possível realizar este filme e nem a criação de outros tantos argumentos e roteiros, como são os casos dos roteiros: da micronarrativa *Bullying*, escrito por um aluno do Ponto de Cultura do Centro Cultural A História Que Eu Conto, do Rio de Janeiro (2012); do curta-metragem *Pisante*, escrito por alunos da EEEB Augusto Ruschi, durante a realização do projeto *Escola na Tela*, no Programa *Mais Cultura nas Escolas* (2015); e do *Latinha*, escrito por alunos do 8º e 9º do Ensino Fundamental, da EJA e do Ensino Médio das escolas públicas do município de Santa Maria, que participaram da *Oficina de Produção Audiovisual Para Escolas*, do projeto *Narrativas em Movimento*, realizado pela Oficina de Vídeo - TV OVO (2017). Todos estão disponíveis na seção de apêndices.

Creio que este Trabalho de Conclusão de Curso tem potencial de contribuir para a desmistificação da prática de escrita criativa para o audiovisual e outras linguagens expressivas que tenham a narrativa ficcional como elemento de criação. Também pode auxiliar e colaborar na organização e estruturação de ideias narrativas que tenham o objetivo de registrar, documentar e preservar a memória dos saberes e fazeres artísticos, culturais e sociais. O *Jogo TEPOCA*, por exemplo, pode ser aplicado de forma simplificada, avulsa e adaptada, como um mecanismo descomplicado e auxiliar de processos formativos diversos, sejam eles formais ou informais. Pode ajudar a gerar e desenvolver ideias, reflexões e atividades, de forma integrada e colaborativa. Pois, permite a sua aplicabilidade em situações variadas e em grupos diversificados, de forma livre e objetiva, abrindo caminhos para o debate de temas, num processo de ouvir, opinar e pactuar.

Em hipótese alguma, este trabalho tem sua pesquisa fechada e concluída. É na verdade apenas o início da reflexão sobre as possibilidades do dispositivo Cinema Frankenstein e do seu elemento propulsor, o *Jogo TEPOCA*. Creio que ainda muito se tem a pensar, discutir, estudar, pesquisar e concluir. Por exemplo, o dispositivo e o jogo se colocam como maleáveis e moldáveis, mas até que ponto, e

em que direções estes desdobramentos são possíveis? Ficam as questões para o futuro. Por ora, ficamos por aqui.

REFERÊNCIAS

- ARISTÓTELES; **Poética**. Tradução de Eudoro de Souza. São Paulo: Ars Poética, 1993.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, SP: Papyrus, 2003.
- AGAMBEN, Giorgio. **O que é um dispositivo**. Florianópolis: Ilha de Santa Catarina, 2005.
- BAHIANA, Ana Maria. **Como ver um filme**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.
- BERNARDET, J-C. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 2006.
- BRANDÃO, Junito. **Teatro Grego: origem e evolução**. São Paulo: Ars Poetica, 1992.
- BROOK, Peter. **Porta Aberta: reflexões sobre a interpretação e o teatro**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.
- CAMPOS, F. de. **Roteiro de cinema e televisão: A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2011.
- CARRIÈRE, Jean-Claude; BONITZER, Pascal. **Prática do Roteiro Cinematográfico**. São Paulo: JSN Editora, 1996.
- COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.
- COUTINHO, Thiago. **Brainstorming: o que é e como ter ideias geniais em pouco tempo!** Disponível em: <<https://www.voitto.com.br/blog/artigo/brainstorming>>. Acesso em: 02 fev. 2021.
- DELEUZE, Gilles; **Cinema 1: A imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- FIELD, Syd; **Manual do Roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- GERBASE, C. **Cinema: Primeiro filme: descobrindo, fazendo, pensando**. Porto Alegre, RS: Artes e Ofícios, 2012.
- GRADIM, Anabela. **Manual de Jornalismo**. Covilhã: Universidade da Beira Interior, 2000.
- GUIMARÃES, Roberto Lyrio Duarte. **Primeiro traço: manual descomplicado de roteiro**. Salvador: EDUFBA, 2009.
- JÚNIOR, C. P. (Organização). **Vertov: o homem e sua câmera**. Rio de Janeiro, RJ: Manual X, 2009.
- LABORATÓRIO CULTURA VIVA. **Série labculturaviva**. Rio de Janeiro: Escola de Comunicação - UFRJ,
- LINS, C.; MESQUITA, C. **Filmar o real: sobre o documentário brasileiro contemporâneo**. Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar Ed, 2008.

- LINS, Consuelo. **Sobre fazer documentário**. São Paulo: Itaú Cultural, 2007.
- PALLOTTINI, Renata. **Introdução à dramaturgia**. São Paulo: Editora Ática, 1988.
- PARENT-ALTIER, Dominique. **O argumento cinematográfico**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009.
- PONTO BRASIL. **Ponto Brasil**. Brasília: TV Brasil, 2010.
- PORTELA, Jean Cristtus. **Metalinguagem semiótica: empréstimos e redefinições**. São Paulo: Cadernos de Semiótica Aplicada Vol. 10.n.2, dezembro de 2012.
- RYNGAERT, Jean-Pierre. **Jogar, representar: práticas dramáticas e formação**. São Paulo: Cosac Nayfy, 2009.
- TOMACHEVSKI, B. **Teoria da literatura: formalistas russos**. Porto Alegre: Editora Globo, 1978.
- MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- MOOS, Hugo. **Como formatar o seu roteiro**. Rio de Janeiro: Livraria da Travessa, 1998.
- MOURÃO, Maria D. **O tempo no cinema ou o tempo do cinema**. São Paulo: Instituto de Estudos Avançados da Universidade de São Paulo, 1989.
- SEGER, Linda; WHETMORE, Edward J. **Do roteiro para a tela**. São Paulo: Bossa Nova, 2009.
- SHELLEY, M. **Frankenstein** ou o prometeu moderno. Tradução de Roberto Leal Ferreira. São Paulo: Martin Claret, 2009.
- SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- VOGLER, Christopher. **A Jornada do escritor: Estruturas míticas para escritores**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011

APÊNDICE A - ROTEIRO *BULLYING* (2012)

Assunto: Escola

Tema: Bullying

Aluno: Paulo Ricardo Vieira Dutra

Vila Aliança, 08/05/2012

PLANO	IMAGEM	SOM
01	Portão aberto. PABLO, VINÍCIUS e CLEBER chegam e entram no pátio da escola. De repente Pablo para e segura Vinicius enquanto Cleber segue e sai de quadro.	
02	Pablo cochicha com Vinicius e aponta o dedo na direção em que Cleber saiu.	
03	Perna da calça de Cleber com um rasgão próximo a suas nádegas.	
04	Vinicius e Pablo riem.	Risadas
05	Cleber para olha para traz.	Do que vocês estão rindo?
06	Vinicius (olhando em direção a Pablo).	Eu hem! Esse moleque é Mô estranho!
07	Cleber	Estranho nada! Tenho personalidade!
08	Pablo (olhando em direção a Vinicius).	Ele tem mô marra! Ma nã é nada.
09	Vinicius	Mô otário rapa!
10	Pablo fala para Vinicius	Vamos ajunta nele!
11	Cleber	Parô, Parô! Bullying pra cima de mim!

APÊNDICE B - ROTEIRO *PORTÃO FECHADO* (2015)

PORTÃO FECHADO

Por

Alunos do projeto Cinema na Escola
E. M. E. F. Francisca Weinmann

Roteiro original criado sob orientação do cineasta e educador social Paulo Tavares, durante oficina desenvolvida pela TV OVO como contrapartida do Projeto Cena Cultural, no período de 01 de abril a 19 de agosto de 2015.

franciscawe@hotmail.com
(55) 3213-2247
tvovo@tvovo.org
(55) 3026-3039

1 **EXT. ESCOLA - PORTÃO DE ENTRADA - DIA**

FADE IN

O lugar está vazio. Ouve-se burburinho DE CRIANÇAS e cadeiras SENDO ARRASTADAS. HELENA chega afobada e com cara de sono, tenta entrar na escola, mas o portão está fechado. Toca o interfone que está estragado. Tenta ver se há alguém no interior da escola. Alguém passa no corredor da escola e não vê Helena. Tenta abrir novamente o portão e não consegue. Helena tira de sua mochila uma régua de metal e BATE COM ELA NO PORTÃO. TIO ZÉ aparece e aproxima-se do portão.

TIO ZÉ
Bom dia. Você poderia ter tocado o interfone.

HELENA
Eu tentei. Mas não tá funcionando.

Tio Zé verifica se o interfone realmente não funciona.

TIO ZÉ
É, estragou. Em seguida conserto.

Pega um grande molho de chaves, que traz pendurado na cintura, seleciona uma chave e abre o portão.

TIO ZÉ
Vem! Vamos para Direção!

2 **EXT. ESCOLA - CORREDOR - DIA**

Helena sai da sala da direção e, acompanhada pela DIRETORA, vai em direção à sala de aula.

3 **INT. ESCOLA - SALA DE AULA - DIA**

Enquanto a PROFESSORA DE PORTUGUÊS escreve no quadro, a maioria dos alunos conversa e bagunça. Professora vira-se para a turma.

PROFESSORA DE PORTUGUÊS
(calmamente)
Calma, gente. Vamos fazer silêncio e copiar a matéria.

Professora volta-se e continua a escrever no quadro. Tábata sai do fundo da sala, vai até a frente da turma e às costas da Professora a imita com gestos, mexendo a boca como se estivesse repetindo a fala dela. Ouve-se uma batida na porta. Tábata volta rapidamente para o seu lugar. A porta abre e entra a Diretora acompanhada de Helena. Professora para de escrever.

(CONTINUED)

CONTINUED:

2.

PROFESSORA DE PORTUGUÊS
Silêncio, gente!

A turma não atende ao pedido da professora.

DIRETORA
(com ironia)
Com licença, turma.

A turma atende ao pedido da Diretora, menos Tábata e Gabriele, que continuam conversando no fundo da sala.

TÁBATA
(para Gabriele)
Essa é minha nova vizinha. Aquela
que eu te falei.

DIRETORA
(para Tábata e Gabriele)
Vocês não respeitam a professora?

As duas silenciam.

DIRETORA
(irônica)
Agora, bom dia! Vim apresentar
para vocês a nossa nova aluna.
Diga o seu nome para seus
colegas.

HELENA
(com certa timidez)
Helena!

JOAQUIM levanta a mão.

DIRETORA
Diga Joaquim.

JOAQUINA
De que escola você veio, Helena?

Helena surpresa olha para a Diretora, ela faz um gesto para ela falar.

HELENA
Do Irmão Quintino.

PROFESSORA DE PORTUGUÊS
Seja bem-vinda. Pode sentar.

Helena senta-se em uma cadeira afastada do restante da turma.

DIRETORA
Desculpa atrapalhar a aula,
professora. Boa aula a todos.

3.

Diretora sai da sala, Professora retoma a escrever no quadro e alunos voltam a conversar e bagunçar.

4 **INT/EXT. ESCOLA - HALL DE ENTRADA - DIA**

Helena olha um cartaz afixado no quadro mural onde se lê: ESPORTE CLUBE IMEMBUÍ, TESTE/PENEIRA MISTA, Mirim de 10 a 12 ANOS, Infantil de 12 a 14 anos e Juvenil de 14 a 16 anos. SÁBADO, 12/05, 13h30min.

Joaquim, ao sair do refeitório, dá de cara com Helena. Segue seu caminho, mas com o olhar voltado para Helena. Para, volta e se aproxima da menina.

JOAQUIM

Oi!

Helena olha rapidamente para Joaquim.

HELENA

(Com certa timidez)

Oi!

Ela volta a olhar para o cartaz.

JOAQUIM

Você está gostando da escola?

HELENA

Aham!

JOAQUIM

Por que você sentou afastada de todo mundo?

HELENA

Porque sim!

JOAQUIM

Nossa! Você está interessada no futebol, heim!

HELENA

É!

JOAQUIM

Você não é de muitas palavra, né?

HELENA

Pois é!

Toca o sinal. A algazarra no recreio aumenta e vai silenciando aos poucos. Enquanto os dois dirigem-se para a sua sala de aula.

4.

5 **EXT. ESCOLA - PORTÃO DE ENTRADA - DIA**

Tio Zé termina de consertar o interfone. Toca o sinal. Alguns alunos passam. Em seguida passam Helena e Joaquim.

TIO ZÉ
Ei, menina!

HELENA
Eu?

TIO ZÉ
Sim! Vem cá.

Helena volta até o portão e Joaquim fica à distância observando. Tio Zé fecha o portão.

TIO ZÉ
Aperta aí.

Helena aperta o botão do interfone. Tio Zé com o controle remoto abre o portão.

TIO ZÉ
Feito! Tá consertado!

Helena sai em direção à Joaquim.

TIO ZÉ
Ei! Não se atrase amanhã!

Helena voltando o rosto para Tio Zé sorri.

6 **EXT. CASA DE HELENA - PORTÃO - DIA (FINAL DA TARDE)**

Tábata passa na frente da casa de Helena e vê DIRCEU, pai de Helena, bêbado e com uma garrafa de cachaça na mão, ao lado de fora do pátio, tentando abrir o portão e não conseguindo.

DIRCEU
Muié! Abre isso que eu tô preso!
Muiééé, me ajuda.

Dirceu bate com uma garrafa no portão.

DIRCEU
Oh, Muié!

MARGARETE aparece no pátio vindo dos fundos da residência.

MARGARETE
Eu devia te deixar trancado do lado de fora. Porque tu sai de manhã pra beber e volta só à noite. Quando não volta de

(MORE)

(CONTINUED)

CONTINUED:

5.

MARGARETE (cont'd)
 madrugada, me tirando da cama e
 me fazendo perder o sono.

Margarete, sem esforço algum, leva a mão no portão e o abre com facilidade. Dirceu entra ESBRAVEJANDO.

Tábata, que observa tudo de longe, ri muito da situação.

7 **INT. CASA DE HELENA - QUARTO DE HELENA - DIA**

O ambiente simples, limpo e bem organizado. Sobre a cama há uma mochila, um par de meias longas, ataduras, uma garrafa d'água e um par de chuteiras. Helena, que está vestindo apenas um calção de jogador de futebol e calçando chinelos de dedos, entra e vai até o guarda-roupas, pega uma camiseta de um time de futebol e a veste. Vai até a cama e organiza na mochila os demais apetrechos que tem sobre a cama. De um prego na parede apanha um boné de aba reta, o coloca na cabeça e sai do quarto.

8 **INT. CASA DE HELENA - SALA - DIA**

Ambiente simples. Decoram o lugar um sofá de dois lugares velho e poido, duas ou três cadeiras velhas, uma mesa velha e sobre ela uma fruteira antiga.

Helena passa pela sala. Dirceu está deitado no sofá e assiste TV, uma garrafa vazia está jogada no chão. Dirceu percebe a presença do filha, que já está saindo pela porta da frente.

DIRCEU
 Oh, gurria! Vem cá!

Helena olha em direção a seu pai, que com certa dificuldade senta no sofá, tira de um dos bolsos umas notas de dois reais amassadas e alcança-as a Helena.

DIRCEU
 Toma aqui!

Helena surpreso, vai até onde está o pai e pega as notas. E faz menção de sair.

DIRCEU
 Pega essa garrafa aí e busca
 outra no boteco.

HELENA
 (Decepcionada)
 Mas, pai! Eu tenho teste do time
 de futebol!

(CONTINUED)

CONTINUED:

6.

DIRCEU
Não me interessa!

HELENA
Se eu for no bar, vou me atrasar!

DIRCEU
Vai buscar logo!

Helena exita e olha para a porta que divide o ambiente com o interior da residência.

DIRCEU
Anda, fedelha! Tô te mandando!

Helena, contrariada, pega a garrafa e sai em silêncio.

9 **EXT. BAR DO TÊCO - DIA**

Estabelecimento pequeno e simples com características de atender clientela de desocupados e consumidores de bebidas alcoólicas.

Tábata sai pelo portão de sua casa em frente ao bar no outro lado da rua. Veste camiseta e calção de futebol, traz as chuteiras penduradas nos ombros e um celular na mão.

Helena se aproxima do bar com uma garrafa na mão. Tábata ao perceber que Helena vai entrar no bar, rapidamente fotografa Helena que não a vê.

10 **EXT. CAMPO DE TREINAMENTOS - DIA**

NO GRAMADO

Um GRUPO DE CRIANÇAS conversa animadamente. Ao centro está Tábata que fala e imita a cena de Dirceu no portão.

TÁBATA
O pai da guria chegou mamado. Não conseguia nem abrir o portão! A véia teve que ir lá abrir pra ele. O pior!!! O portão tava aberto!

Todos riem.

Gabriele vê Helena se aproximar apressada do portão do campo de treinamento.

GABRIELE
Olha lá, olha lá! Ela tá chegando!

(CONTINUED)

CONTINUED:

7.

CORTA PARA

PORTARIA

Helena chega no local e o portão está fechado. Ela avista o porteiro BAIANO.

HELENA
Ei, abre aqui por favor!

BAIANO
Não mesmo!

HELENA
Ah, me dá essa ajudinha, por favor...

BAIANO
Não! Osh! Cê chega atrasado e quer entrar, é?

HELENA
Por favor, eu me atrasei por causa do meu pai.

BAIANO
Má, minina! Conta ôtra, porque eu sô bode véio nessa vida. Cê tem que comê muito feijão pra me passá a perna.

HELENA
Mas, tio

BAIANO
Minina! Já disse que não! Vish!! Cê é chata, hein? Vá pra casa que cê ganha mais. E eu volto pro meu posto!

CORTA PARA

CAMPO

Tábata e o grupo rindo, observam Helena ser barrada pelo porteiro.

TÁBATA
Aquela guria é pinguça que nem o pai.

GABRIELE
Capaz! Viagem tua...

TÁBATA
É verdade! Tô falando!

(CONTINUED)

CONTINUED:

8.

Tábata pega seu celular e procura a foto que tirou de Helena e mostra aos colegas.

TÁBATA
Tá aqui a prova!

O celular passa de mão em mão, todos olham e riem em ALGAZARRA.

O treinador ao longe SOPRA O APITO.

TREINADOR
Chega de zueira! Vamos aquecer
antes da peneira! Todos correndo!
(treinador batendo as mãos)
Bora, bora, bora!

CORTA PARA

OUTRO LADO DA RUA

Em frente à portaria do campo de treinamento, sentada no meio-fio, Helena aborrecida joga pedras em uma poça de água.

11 **EXT. ESCOLA - PORTÃO DE ENTRADA - DIA (INÍCIO DA MANHÃ)**

Tábata e sua turma estão na rua ao lado do portão de entrada, conversam animadamente.

Helena na rua e próxima à esquina caminha em direção ao portão da escola. Traz nas costas uma mochila.

Quando Helena chega no portão e vai passar pelo grupo, Tábata e Gabriele colocam-se em sua frente. E demais grupo os rodeiam.

TÁBATA
E aí, garota! Beleza?

HELENA
Beleza!

TÁBATA
(irônica)
Tá vindo da onde?

HELENA
Eu morava na Vila Prado.

TÁBATA
Não! Tô perguntando, da onde tu tá vindo agora.

(CONTINUED)

CONTINUED:

9.

HELENA

Ora! De casa. Da onde mais!?

TÁBATA

Ah tá!

O grupinho ri.

TÁBATA

Nossa turma tem um presentinho de boas-vindas para te dar.

O grupo silencia. Helena fica surpresa. Tábata olha para Gabriele que abre sua mochila. Tábata coloca a mão no interior da mochila e tira uma garrafa de cachaça e a oferece à Helena.

TÁBATA

Seja bem-vinda!

Todos riem e zoam Helena. Helena não pega a garrafa, encara Tábata e Gabriele, com as mãos e os braços abre caminho entre as duas, passa e entra pelo portão se dirigindo ao pátio da escola.

GABRIELE

E aí, Pinga! O teu coroa já aprendeu a abrir o portão?

Helena segue em silêncio sem olhar para trás, enquanto o grupo de Tábata, cada um a seu modo, ZOAM Helena.

VOZES

Pinga! Pinga! Pinga!

12

INT. ESCOLA - BANCO - DIA

Helena está sentada sozinha e de cabeça baixa. Joaquim, em outro banco e com um celular nas mãos, olha fixamente para ela, que não o percebe. Depois de um tempo ele muda de banco e senta ao lado de Helena.

JOAQUIM

Oi.

HELENA

O,o,o,oi. (gagueja)

JOAQUIM

Por que você deixa elas te zoarem e não fala nada ?

HELENA

É que quanto mais eu me importar mais eles vão me zoar. E o pior... eu nem sei o porquê.

(CONTINUED)

CONTINUED:

10.

JOAQUIM

Sério que tu não sabe? Vou te mostrar uma coisa.

Joaquim procura algo no celular e mostra à Helena.

Helena vê a foto que Tábata tirou quanto ela estava entrando no bar com uma garrafa na mão.

JOAQUIM

E tem mais uma história do teu pai bêbado que não sabe nem abrir um portão.

13 **INT. BAR DO TECO - DIA**

O ambiente é simples e mal iluminado. Há algumas mesas e cadeiras próximas das paredes, em uma delas está UM CASAL, na faixa de 30 anos, que desconfortavelmente conversa e bebe cerveja. Em um velho balcão de madeira há uma garrafa de cachaça, três martelinhos a meio copo, um outro vazio e um celular que TOCA UMA MÚSICA ESTRIDENTE. Nele estão TRÊS FREQUENTADORES escorados que GARGALHAM, GRITAM e observam Dirceu, que visivelmente embriagado, dança próximo a eles. Atrás do balcão está TECO, 45 anos, que observa a movimentação no interior do estabelecimento.

FREQUENTADOR 1

Bicho Piruleta!

Dirceu, ainda dançando, canta fora do ritmo a música que toca.

14 **EXT. RUA - EM FRENTE AO BAR DO TÉCO - DIA**

Helena, com uma mochila nas costas, caminha pela rua. Ao passar pelo bar, percebe o AGITO dentro do estabelecimento e se aproxima da janela curiosa.

15 **INT. BAR DO TÉCO - DIA**

Ao chegar na janela Helena vê seu pai dançando em meio às GARGALHADAS dos frequentadores. A música termina e Dirceu curva-se como quem agradece aplausos. Frequentadores GRITAM.

FREQUENTADOR 2 enche de cachaça o copo que estava vazio no balcão. Logo Dirceu pega o copo e bebe tudo de um gole só.

FREQUENTADOR 3 coloca uma garrafa no meio do bar, no chão, e Frequentador 2 procura uma nova música no celular.

(CONTINUED)

CONTINUED:

11.

FREQUENTADOR 2

Agora queremos ver você dançar
essa.

Ele dá play no celular e começa a tocar a introdução da
música "Na boquinha da Garrafa".

Helena envergonhada sai de fininho.

16 INT. CASA DE HELENA - DIA

Helena entra em casa pela porta da frente.

HELENA

Oh, mãe! Oh, mãe!

MARGARETE

(voz off)

O que tu quer, gurria?

HELENA

Onde tu tá?

MARGARETE

(voz off)

Aquí fora!

Helena sai pela porta dos fundos.

17 EXT. CASA DE HELENA - QUINTAL - DIA

Helena vai até Margarete que está estendendo roupas.

MARGARETE

Vou te contar. Hoje eu tô
cansada! Teu pai não ajuda em
nada. Pra variá esse cachorro
sujou toda a calçada. Olha isso!

HELENA

Mãe!

MARGARETE

Que foi?

HELENA

Sabe, eu passei pelo bar do Téco
quando vinha da escola...

MARGARETE

(irônica)

Nossa! Sério?

(CONTINUED)

CONTINUED:

12.

HELENA
E o pai tava lá.

MARGARETE
Ah! Que novidade!

HELENA
Estavam zombando dele.

MARGARETE
Como assim?...

HELENA
Ele estava dançando e os outros rindo dele.

MARGARETE
Vai buscar ele agora.

HELENA
Mas, mãe!

MARGARETE
Já disse! Vai agora!

Helena sai contrariada.

18

INT. BAR DO TÉCO - DIA

Helena chega no bar e observa da porta o pai tonto e empolgado dançando próximo à mesa onde está o casal. Ele estende as mãos como que chamando os dois para dançar com ele. O HOMEM empurra os braços de Dirceu. TÉCO ao ver a situação, sai de trás do balcão e vai em direção a Dirceu.

TÉCO
Chega, cara! Tá demais! Já passou dos limites! Vai pra casa dormir um pouco. Vai descansar.

Dirceu não dá bola para ele, volta para o centro da sala e continua a dançar.

Helena se aproxima do pai.

HELENA
Pai! Vamos para casa!

DIRCEU
Não! Tá divertido aqui!

HELENA
Já tá na hora de ir para casa, pai.

(CONTINUED)

CONTINUED:

13.

DIRCEU
Ainda é cedo, guria. Não amola!

HELENA
Vamos! A mãe falou pro senhor ir
agora!

DIRCEU
Não! Vocês não mandam em mim!

HELENA
Seu bêbado, o senhor só nos faz
passar vergonha!

Dirceu dá um tapa em Helena. Helena tira o copo que está na mão do pai e o joga no chão. Dirceu pega Helena pelo braço e a puxa para fora do bar.

19 **EXT. CASA DE TÁBATA - DIA**

A casa é localizada em frente ao bar do Téco. Tábata surge no pátio vindo dos fundos da residência e em seu rosto se estampa certa curiosidade. Vai em direção ao portão, onde fica debruçada observando o que acontece no bar.

20 **EXT. BAR DO TÉCO - DIA**

Na rua, próximo à porta do bar, Dirceu cambaleando pega seu chinelo de dedos e o levanta para bater em Helena. Os frequentadores saem para fora do bar.

Tábata vendo a cena saca seu celular do bolso e começa a gravar.

Dirceu tenta bater em Helena com toda a sua força. Helena desvia do golpe de seu pai que acaba caindo e se estabacando no chão. Os frequentadores que assistem de camarote GARGALHAM.

Tábata se diverte com o que vê e ainda filmando chega mais perto.

Helena tenta ajudar Dirceu a levantar, mas ele empurra Helena.

DIRCEU
Sai daqui!

HELENA
Mas, pai, vamo...

DIRCEU
Me deixa em paz!

(CONTINUED)

CONTINUED:

14.

HELENA

A mãe man...

DIRCEU

Cala a boca! Não quero saber da tua mãe.

Helena desiste e sai. Seu pai com dificuldades se levanta sozinho, enquanto os frequentadores se divertem com a cena. Tábata para de gravar quando a situação se acalma e sai em direção a sua casa.

21 **EXT. CASA DE TÁBATA - DIA**

No pátio de sua residência, Tábata tecla no celular e ri sozinha.

22 **EXT. RUA - PRÓXIMO À CASA DE HELENA - DIA**

Margarete e Helena carregam Dirceu entre os ombros. Ele vai trocando os pés.

MARGARETE

Dirceu! Já vou te avisá! É a última vez que te busco.

DIRCEU

Eu não pedi pra ninguém me buscar! Eu tava bem lá!

MARGARETE

Tu não tem vergonha na cara!

Dirceu começa a tentar fazer carinho em Margarete.

DIRCEU

Ah! Não fala assim comigo, meu xuxuzinho!

Margarete segura as mãos de Dirceu.

MARGARETE

Cala a boca!

Eles chegam em frente a sua casa. Helena abre o portão enquanto Margarete segura Dirceu para ele não cair.

Dirceu tenta abraçar e beijar Margarete. Ela não deixa.

MARGARETE

Para! Se não vou te deixar aqui no meio da rua.

(CONTINUED)

CONTINUED:

15.

HELENA

Pai! Se aquieta, que a mãe tá de
saco cheio com você. Acho melhor
entrar logo.

Eles passam pelo portão e entram no pátio da casa.

23

EXT. ESCOLA - PÁTIO - DIA

TRÊS GRUPOS DE ALUNOS espalhados pelo pátio da escola
olham seus celulares, MURMURAM e RIEM BAIXO.

Joaquim está distante em um quarto grupo que conversa
baixo e observa as atitudes dos demais grupos.

Um dos grupos é formado por Tábata e sua turma. Ela mostra
no seu celular o vídeo que gravou no bar no qual Dirceu
tenta bater em Helena e a tentativa de Helena convencer o
pai a ir para casa.

Helena entra no pátio. Os grupos se agitam e o murmúrio
cresce se transformando quase em ALARIDO.

Os olhares dos alunos se dirigem à Helena que percebe a
situação. Ela diminui o passo e varre com o olhar o local.

Dois alunos, de um dos grupos, imitam apenas com gestos
exagerados a cena de Helena e seu pai gravada por Tábata.
Todos GARGALHAM.

E do outro grupo ouve-se a reprodução do diálogo.

ALUNO 1

Sai daqui!

ALUNO 2

Mas pai, vamo...

ALUNO 1

Me deixa em paz!

ALUNO 2

A mãe man...

ALUNO 1

Cala boca! Não quero saber de tua
mãe.

Joaquim deixa seu grupo e vai ao encontro de Helena com o
celular na mão.

HELENA

O que que tá rolando?

(CONTINUED)

CONTINUED:

16.

JOAQUIM

Te prepara! A besta do Tábata gravou este video.

Joaquim mostra o video no celular. Helena começa a ver e se assusta. Logo seu susto se transforma em raiva. Não termina de assistir o video, procura com o olhar e acha Tábata que se desmancha em riso. Helena parte decidida em direção à Tábata e Joaquim a segue. A ALGAZARRA DIMINUI.

HELENA

O que tu fez, cara?

TÁBATA

Nada! Só informei a galera de um fato acontecido no bar em frente da minha casa.

HELENA

Cara! Brincadeira tem limites!

TÁBATA

Não é brincadeira! É sério! Aconteceu de fato! Tá aqui, ó.

Tábata mostra o celular para Helena.

HELENA

Deleta isso!

TÁBATA

Já era! Já é viral! Eu te mostro.

Helena dá um tapa na mão de Tábata e joga longe o celular.

HELENA

Eu que vou te mostrar agora!

Helena parte para cima de Tábata, aos empurrões.

Joaquim que observa tudo preocupado se afasta do grupo.

24 **INT. ESCOLA - REFEITÓRIO - DIA**

Tio Zé em cima de uma escada troca uma lâmpada. Joaquim entra na sala aflito enquanto ouvem-se gritos que crescem e se multiplicam.

VOZ 1

(voz off)

Briga!

VOZ 2

(voz off)

Eu não deixava assim!

(CONTINUED)

CONTINUED:

17.

VOZES
(voz off)
Briga! Briga!

JOAQUIM
Tio Zé! Corre lá! As meninas
estão brigando!

Ouve-se a sirene da escola para o início das aulas.

Tio Zé desce da escada e sai correndo.

25 **EXT. ESCOLA - PÁTIO - DIA**

Tio Zé e Joaquim saem da sala. No centro do pátio um grupo de meninos e meninas embolados em volta de Tábata e Helena que brigam rolando no chão.

Tio Zé ao chegar no grupo afasta os alunos abrindo caminho e vê Helena por cima tentando socar Tábata que se defende. Tio Zé segura o braço de Helena.

TIO ZÉ
Parô! Acabou a briga! Vamos parar
com isso!

Tio Zé retira Helena de cima de Tábata, separando a briga. Pega as duas pelo braço.

TIO ZÉ
Todos pra aula!

O grupo se desfaz aos poucos enquanto Tio Zé leva as duas para o refeitório. Joaquim vai junto.

26 **INT. ESCOLA - REFEITÓRIO - DIA**

Helena e Tábata, um pouco afastadas, estão sentadas em frente a Tio Zé e Joaquim.

TIO ZÉ
Tá! Mas e o por quê da briga?

HELENA
Essa idiota gravou um vídeo do
meu pai bêbado brigando comigo e
postou na internet.

TÁBATA
Cara, eu não fiz nada de mais! Só
gravei para mostrar para a galera
o que aconteceu na frente da
minha casa.

(CONTINUED)

CONTINUED:

18.

JOAQUIM

Que direito você tem de fazer
isso?

TÁBATA

Que culpa eu tenho? O que
eu mostrei é verdade.

HELENA

Viu o que você fez comigo? Nem
bem cheguei na escola e já sou
motivo de zoação.

JOAQUIM

Tábata, tu não pode fazer isso. E
se um dia ela resolve gravar um
video teu!

TÁBATA

Eu não tenho medo. Eu não tenho
um pai bêbado.

HELENA

Cala a boca!

JOAQUIM

Você não tem o direito de falar
assim com ela.

TÁBATA

(Para Joaquim)

Não tô te entendendo! É candidato
a namorado ou advogado?

HELENA

Você é uma babaca! Não respeita
ninguém. Nem conhece as pessoas e
fica inventando coisas sobre
elas.

TÁBATA

Ah, Helena! Assume que teu pai é
o "Pinguço"...

TIO ZÉ

Deu!

TÁBATA

E tu é a "Pinga"!

Helena levanta-se da cadeira e parte em direção à Tábata.
Tio Zé interfere.

TIO ZÉ

Chega! Já entendi a situação.
Tábata, pra sala de aula!

Tábata levanta-se, vai em direção à porta e sai.

(CONTINUED)

CONTINUED:

19.

TIO ZÉ

Senta aí. Agora vamos tentar resolver a situação. Me contem o que tá acontecendo.

JOAQUIM

A Tábata e a galera ficam zoando a Helena por causa das bebedeiras do pai dela.

TIO ZÉ

É isso, Helena?

HELENA

(de cabeça baixa)

É!

TIO ZÉ

Tá, mas o teu pai, sempre foi assim?

HELENA

Não...

JOAQUIM

Desde quando então... Conta pra nós então, Helena... Conta, quem sabe se você contar a gente possa te ajudar...

TIO ZÉ

Pode confiar, estamos aqui pra te ajudar...

HELENA

(com voz embargada)

Ah faz uns dois anos, desde que o Francisco morreu no acidente.

JOAQUIM

Quem era Francisco?

HELENA

Meu único irmão, ele era mais velho e...

FADE OUT

27 INT. CASA DE HELENA - SALA - DIA

Tela escura. Ouve-se alguém BATENDO NA PORTA.

FADE IN

A porta abre-se revelando no pátio Tio Zé e Joaquim.

(CONTINUED)

CONTINUED:

20.

HELENA
Tio Zé!?

TIO ZÉ
Boa tarde!

HELENA
Boa tarde!

JOAQUIM
Boa tarde, Helena! Viemos falar
com tua mãe.

HELENA
Minha mãe?

TIO ZÉ
Ela está?

HELENA
(Olhando para o interior da
casa)
Ela tá...

Margarete aparece atrás de Helena.

MARGARETE
Quem é, Helena?

HELENA
É o Tio Zé, lá da escola e meu
colega Joaquim.

Margarete toma a frente de Helena.

MARGARETE
Pois não?

TIO ZÉ
A senhora se importa da gente
entrar pra conversar um pouco?

MARGARETE
Claro que não, podem entrar.
Querem uma água? Não vou oferecer
café, porque o pó acabou.

TIO ZÉ
Não queremos nada, não. Não se
preocupe.

Tio Zé senta em uma cadeira ao lado da mesa, onde há uma
fruteira vazia. Joaquim senta ao lado de Helena no pequeno
sofá e Margarete ocupa outra cadeira no outro lado da
mesa.

(CONTINUED)

CONTINUED:

21.

MARGARETE

Então, sobre o quê o senhor quer falar mesmo?

TIO ZÉ

Sei que não tenho nada a ver com a vida de vocês. Mas nós estamos preocupados com a Helena. Ela é nova na escola e já deu pra ver que é uma boa menina. Ela andou brigando por causa de um vídeo.

MARGARETE

(olhando para Helena)

Como é que é?

Helena baixa a cabeça

TIO ZÉ

Calma aí, dona...?

MARGARETE

Margarete!

TIO ZÉ

Dona Margarete! Antes de condená-la deixa o Joaquim lhe mostrar o vídeo.

Joaquim mostra o vídeo para Margarete em seu celular. Margarete fica pasmada com o que vê.

MARGARETE

Meu Deus!... Sabe, tem sido difícil para mim ultimamente. São tantos problemas. E o Dirceu tem ido de mal a pior nessa história da cachaça. Eu já estou que não me aguento mais.

Margarete embarga a voz. Helena solta uma lágrima e baixa a cabeça. Joaquim a abraça.

TIO ZÉ

Eu sei que a situação é complicada. Nós estamos aqui para ajudar.

JOAQUIM

Dona Margarete, eu tenho uma sugestão. Esses dias eu andei pesquisando na internet e descobri um grupo de auxílio a pessoas alcoólatras.

(CONTINUED)

CONTINUED:

22.

TIO ZÉ

Sim, ótima ideia. São os Alcoólicos Anônimos. O trabalho deles é super interessante. Creio, que nesse caso eles serão muito úteis.

MARGARETE

A ideia é boa. O difícil é convencer o Dirceu.

HELENA

Mas mãe, nós precisamos tentar.

28

INT. CASA DE HELENA - COZINHA - MANHÃ

Cozinha simples, mesa com 3 cadeiras, armários envelhecidos. Em cima do fogão a gás apenas uma chaleira. Em uma parede um relógio marca 11:05. Helena enche a chaleira d'água e leva ao fogão, e não consegue acender o fogo.

HELENA

Mãe! Terminou o gás.

Margarete olha para Helena em silêncio, quando faz menção de responder. Ouve-se um ABRIR E FECHAR DE PORTAS e PASSOS SE APROXIMANDO. Margarete se vira e vê Dirceu que chega na cozinha e senta-se à mesa.

DIRCEU

Muié, serve o café

MARGARETE

Café!? Não tem café, não tem açúcar, não tem pão e o gás acabou agora.

DIRCEU

Manda a pequena buscar então.

MARGARETE

Me dá o dinheiro!

Dirceu procura o dinheiro nos bolsos.

DIRCEU

Não tenho. Tu pegou meu dinheiro?

MARGARETE

Não peguei, Dirceu. Não peguei porque a gente não tem dinheiro. E por que que a gente não tem dinheiro? Porque tudo o que eu ganho lavando roupa, tu entrega nas mãos do Téco. E se tu acha

(MORE)

(CONTINUED)

CONTINUED:

23.

MARGARETE (cont'd)
que isso é muito, fique sabendo
que não é nem a metade. A Helena
tem tido alguns problemas na
escola. Ela andou brigando.

DIRCEU
Como assim?

Dirceu vai em direção à Helena que assistia à discussão.

DIRCEU
Que história é essa, menina?

MARGARETE
(interrompendo)
Antes de tu querer dar sermão
nela, precisa saber o porquê
disso ter acontecido. (*pega o
celular do bolso*) Olha o que tem
no celular do colega da Helena.

Margarete mostra o vídeo gravado no Bar do Têco com o
celular de Joaquim. Enquanto Dirceu assiste ao vídeo
Margarete e Helena o observam.

MARGARETE
Tem uma associação de alcoólatras
aqui perto, quem sabe tu vai lá.

DIRCEU
Tá, mas é pra beber ou pra
conversar?

MARGARETE
Minha paciência esgotou! Para de
beber. Chega, larga esse vício.
Vai te tratar. Eu já cansei de
ver a Helena chegar reclamando em
casa que fazem pirraça dela na
escola. E por quê?... Tudo por
causa desse teu maldito vício.

Dirceu sério e constrangido abaixa a cabeça.

FADE OUT

29 INT. ESCOLA - AUDITÓRIO - DIA

FADE IN

A sala está cheia, tem um burburinho, ouve-se um barulho
da maçaneta na porta de alguém querendo entrar. O barulho
aumenta, o que chama a atenção dos alunos. A sala
gradativamente vai ficando em silêncio até que Tio Zé se
dirige para abri-la. Ele abre e revela Dirceu que entra

(CONTINUED)

CONTINUED:

24.

cambaleando com uma garrafa e um copo na mão. Helena ao ver seu pai fica perturbado. Tábata e Gabriele começam a rir. Joaquim que está ao lado de Helena, pega sua mão e aperta. Helena desvia o olhar para ela. Dirceu tenta encher o copo mas a garrafa está vazia. Vê alguns copos cheios em cima da mesa e vai em direção a eles. Pega o copo e bebe de um gole só. Nisso os alunos ficam agitados.

DIRCEU

É água!! Cadê a pinga? Aqui não é um bar?

A classe fica em silêncio. Depois de um tempo Dirceu para de representar.

DIRCEU

Ouve um tempo que essa era minha vida. Vivía de bar em bar. Eu achava que isso ajudava a esquecer os problemas. Eu não percebia que isso só me prejudicava. E que tava destruindo minha vida. A vida é feita de escolhas. Um dia eu escolhi a Pinga como companheira. Mas, dia a dia perdia minha dignidade. E pouco a pouco os portões foram se fechando para mim. Além disso, estava perdendo as pessoas que amo. Minha esposa e minha filha. E se hoje, aceitei o convite do meu amigo Tio Zé para vir aqui falar sobre isso, é porque tive apoio para buscar outro caminho. Mas antes de continuar, quero pedir desculpas e perdão a pessoa que mais prejudiquei. Minha filha Helena. E só estou aqui hoje, porque quando mais precisei foi justamente ela que me deu forças.

A turma aplaude. Helena sai do lugar e vai abraçar seu pai.

30 **EXT. CAMPO DE TREINAMENTOS - DIA**

Helena chega, o portão está aberto e ela entra.

Baiano está ao lado do portão controlando a entrada.

BAIANO

Chegou cedo hoje, hein, menina!

Helena sorri e vai em direção ao gramado.

(CONTINUED)

CONTINUED:

25.

Helena sentada na grama à beira do campo, a seu lado está uma mochila, de onde retira uma par de meias longas e veste. Depois retira da mochila um par de chuteiras, quando se prepara para calçá-las, Tábata se aproxima e senta a certa distância.

TÁBATA

Posso falar contigo, Helena?

HELENA

Fala!

TÁBATA

Bah, cara! Já faz um ano que tudo aquilo aconteceu. Acho que já tá na hora de deixar tudo pra trás.

HELENA

Beleza!

Tábata se aproxima de Helena e levanta a mão espalmada. Helena retribui.

TÁBATA

Pronta pro teste?

HELENA

Sim! Sim! Com certeza!

Ouve-se um TOQUE DE MENSAGEM DE CELULAR. Helena abre a mochila e pega o celular, lê a mensagem e começa a responder.

TÁBATA

Então tá de celular novo...

HELENA

É! Meu pai agora tá trabalhando. E me deu de presente.

TÁBATA

Me passa o teu Whats.

Helena fica surpreso. Volta a teclar e depois de um tempo.

HELENA

Tá, né! Anota aí...

TÁBATA

Depois te mando aquele vídeo pra ti ficar de lembrança.

Helena pega sua mochila e sai. Tábata fica rindo.

26.

31 **EXT. CAMPO DE TREINAMENTOS - DIA (MAIS TARDE)**

Crianças divididas em dois times, com coletes de cores diferentes, jogam futebol no gramado. Ouve-se UM APITO. Todos param de jogar e são organizados em um círculo no centro do gramado. Eles CONVERSAM entre si e bebem água.

Depois de um tempo o técnico se aproxima com prancheta e caneta na mão e se dirige ao interior do círculo.

TÉCNICO
Atenção, pessoal!

A conversa vai cessando aos poucos.

TÉCNICO
Então! Depois das várias etapas, a peneira chegou ao fim! Hoje vamos conhecer quais são os selecionados. Vamos aos nomes. Fernando, Luiza, Alex, Leonardo, Laura, Gabriele, Lucas, Priscila, Flávia, Roberta, Artur...

Os selecionados vibram e se cumprimentam contidamente. Enquanto aos demais cresce a expectativa.

TÉCNICO
... Marcos, Luan, Matheus, Henrique e a última vaga...

Helena e Tábata na expectativa se entreolham. Tábata fuzila Helena com o olhar.

TÉCNICO
... é da Helena. Sejam todos bem-vindos ao time!

Os selecionados comemoram e os demais vão aos poucos saindo do campo.

Joaquim e outras pessoas que estavam na arquibancada entram no gramado e cumprimentam os selecionados. Joaquim parabeniza Gabriele com um aperto de mão e abraça fortemente Helena.

Tábata permanece por alguns instantes no gramado e vê Gabriele eufórica recebendo cumprimentos de um menino. Gabriele o olha rapidamente e volta sua atenção para o menino.

Tábata observa a alegria de Helena e Joaquim que não o percebem.

Tábata triste sai de cabeça baixa e vai em direção ao portão.

(CONTINUED)

CONTINUED:

27.

Tábata é a última dos não selecionados a sair. Logo após ao passar pelo portão olha o gramado e os outros que comemoram. Surge Baiano que fecha o portão impedindo a visão do gramado a Tábata.

FADE OUT

APÊNDICE C - ROTEIRO *PISANTE* (2015)

Pisante

By

Criação coletiva dos alunos da Escola Estadual de Educação Básica Augusto Ruschi, participantes do projeto Escola na Tela, 1.Semestre Letivo - 2015, sobre orientação do Cineasta e educador Social Paulo Tavares.

Projeto Escola na Tela
E.E.E.B. Augusto Ruschi
Oficina de Vídeo - TV OVO
tvovo@tvovo.org
(55) 3026-3039

1 INT. CASA DO CANTOR - QUARTO - DIA

FADE IN

Fachos de luz entram pelas frestas da persiana da janela e iluminam parcialmente o ambiente que tem características de classe média-baixa e está um pouco desorganizado. Vários pôsteres de rappers brasileiros e americanos decoram o ambiente, em uma das paredes há um grafite colorido e bem desenhado. Em um lado do quarto estão estrategicamente posicionados: uma caixa amplificadora, uma pequena mesa de som, um aparelho de som, pedestal com microfone, fones de ouvido e um pequeno projetor de luz de led. Em uma escrivaninha há diversos CDs, vinis, um porta canetas, um caderno aberto que traz rabiscos com letras de rap e um relógio marcando 10:05. Ouve-se o TOQUE DE UM TELEFONE CELULAR um pouco abafado. Na cama DOUG dorme.

Os fachos de luzes, que entram pela janela, se movem pelo quarto. O TELEFONE CELULAR TOCA INSISTENTEMENTE. Agora, Doug dorme em outra posição e o relógio marca 15:19.

Doug acorda, sem se levantar e sem noção, procura o celular no criado-mudo, embaixo da cama, dentro de um par de tênis vermelho, na gaveta do criado-mudo, até que senta na cama e percebe que o som do celular está a seu lado, levanta o travesseiro e encontra o aparelho que para de tocar. Verifica o display do aparelho que marca 17 chamadas não atendidas do MEU EMPRESÁRIO. Larga o aparelho no criado-mudo. Nem bem solta o aparelho e ele toca novamente. Rapidamente volta a pegar o aparelho, atende, leva-o ao ouvido e logo o afasta. Depois de um tempo ouvindo a distância vai aproximando lentamente o aparelho da orelha.

DOUG

Fechou o show?! ... Hoje? ... Pra night? ... Não, não! Tá sereno... Mas, às dez ou às onze? ... Tá, tá. Onze horas. Pode crê.

Desliga o telefone e o larga no criado mudo. Levanta da cama, abre a porta do roupeiro e pega uma toalha e sai do quarto. No mesmo instante a MÃE DE DOUG entra com uma vassoura na mão.

MÃE DE DOUG

Isso são horas de levantar?

DOUG

(voz off)

Ah, mãe! Para!

A Mãe começa a varrer em baixo da cama.

2.

CORTA PARA

2 INT. CASA DE DOUG - QUARTO - DIA

A cama e o restante do quarto estão impecavelmente arrumados. Doug retorna ao quarto com o cabelo molhado, comendo um resto de sanduiche e com um meio copo de suco na mão. Termina de comer o sanduiche e solta o copo na escrivaninha próximo ao caderno.

Organiza, na ponta da cama, o fone de ouvido, o celular e o caderno de letras de música. Abre as portas do roupeiro e escolhe uma calça, uma camisa, uma cueca, uma meia e uma bandana. Conforme vai pegando suas vestimentas, as organiza na cama, como se fosse ele próprio deitado e com as vestes no corpo. Depois que termina, olha a cama analisando o seu figurino por um tempo.

Procura algo embaixo da cama, mas não encontra.

Cotinha a procura insistentemente em vários lugares do quarto, em baixo da escrivaninha e dentro do roupeiro. Revira a sapateira, retirando muitos calçados do lugar e não acha nada.

Sai do quarto.

DOUG
(Voz off)
Mãe! Oh Mãããee!

3 INT. CASA DE DOUG - COZINHA - DIA

Ambiente simples e bem organizado. Mãe de Doug está tirando do forno uma forma de bolo. Doug entrando na cozinha.

DOUG
Cadê meu pisante!

MÃE DE DOUG
Pisante? Que isso?

DOUG
Meu tênis!

MÃE DE DOUG
Tá lá no lugar!

DOUG
Onde?

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

3.

MÃE DE DOUG
Na sapateira.

DOUG
Não tá! O tênis vermelho não tá!

MÃE DE DOUG
Aquele velho e chulezento?

DOUG
Aquele mesmo! O que me dá sorte!

MÃE DE DOUG
O Coruja levou.

DOUG
Para de me zoar mãe. A coisa é séria. Tenho show daqui a pouco e preciso dos tênis.

MÃE DE DOUG
Lembra quando tu saiu do quarto e eu entrei?

CORTA PARA

4 INT. CASA DE DOUG - QUARTO - DIA (FLASHBACK)

Mãe varrendo embaixo da cama, encontra o velho tênis vermelho. Cheira-o e faz careta. OUVES-SE A CAMPAINHA TOCAR. Ela sai do quarto com o tênis na mão.

5 EXT. CASA DE DOUG - PORTA DA FRENTE - DIA (FLASHBACK)

A porta abre-se. Mãe fica com uma mão na maçaneta e na outra traz o par de tênis. Ela olha para alguém que está na sua frente.

CORUJA, 13 anos, que usa óculos de fundo de garrafa, com roupas surradas e sujas, chinelos de dedo velhos e maiores que seus pés.

CORUJA
E aí tia. Di boa? Tem alguma coisa pá dá?

MÃE DE DOUG
Tem sim.

Ela com os tênis na mão aponta para o lado.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

4.

MÃE DE DOUG
Ali, perto do muro, tem um saco com
umas PETS que eu separei pra ti.

Coruja olha para a mão que tem o par de tênis e seus olhos
brilham.

CORUJA
Pô, descola esse tênis pra mim aí,
tia.

MÃE DE DOUG
Ah, não sei... Espera aí...

Ela dá um passo para dentro de casa.

MÃE DE DOUG
Filho, posso dar o teu tênis velho?

DOUG
(VOZ OFF)
Que mãe?

MÃE DE DOUG
O teu tênis, o Coruja pode levar?

DOUG
(VOZ OFF)
Pode!

Coruja rapidamente pega os tênis e o saco com garrafas e
sai.

CORTA PARA

6 INT. CASA DE DOUG - COZINHA - DIA

MÃE DE DOUG
Como assim? Eu te perguntei e tu
disse que ele podia levar.

DOUG
Não mãe, quando eu estava na banho,
tu perguntou se podia lavar.

MÃE DE DOUG
Tu que não entendeu. Agora eu já
dei o tênis.

DOUG
Bah, mãe tu não manja das parada.
Eu preciso daquele tênis. É meu
tênis da sorte.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

5.

MÃE DE DOUG
Tem outros melhores lá.

DOUG
Não mãe! Tem que ser aquele!

MÃE DE DOUG
Eu já dei para ele! E você
autorizou. Agora se vira!

DOUG
Tá mãe! Tá mãe! Vou catar o
moleque.

Cantor de Rap sai.

7 EXT. QUADRINHA - DIA

Um espaço entre duas ruas que se afinilam. No local há duas quadras esportivas. Uma com chão gramado e outro com piso de cimento. Em uma delas cerca de 10 ADOLESCENTES jogam futsal e três ou quatro sentados ao lado do campo assistem ao jogo, entre eles estão LUCAS E NÍCOLAS. Doug chega apressado e aproxima-se de Lucas.

DOUG
E aí mano!?

LUCAS
Qual é a boa?

DOUG
Preciso achar o Coruja. Tu viu ele
na banda?

LUCAS
Bah veio! Não vi.

Doug dirige-se aos outros garotos que estão próximos.

DOUG
E aí piazzada! Viram o coruja por
aí?

NÍCOLAS
Hoje ele não pintou por aí não!

DOUG
Valeu! Valeu!

Doug sai em direção a uma das ruas.

6.

8 EXT. RUA - DIA

Doug anda com passos rápidos e com olhar atento. Em uma esquina para e olha para os lados sem saber onde ir. Avista um MORADOR que caminha pela calçada. Vai até ele e pergunta algo e o morador responde balançando lateralmente a cabeça. Doug faz gestos agradecendo e continua a sua procura.

9 EXT. MERCADINHO - DIA

Doug chega na porta do estabelecimento. Fica um tempo gesticulando e conversando com alguém que está dentro do local e não é visto. Aponta e olha para a rua que sobe. Faz sinal de positivo e sai apressado para o lado que ele apontou.

10 EXT. CASA DO CORUJA - DIA

Rua sem ninguém, ao fundo uma casa de madeira sem pintura com uma porta entre duas janelas (parecido com um rosto), pátio de terra, com grama alta próximo as divisas do terreno que é cercado com velhas ripas de madeira.

Doug aproxima-se da casa, vai até o portão e quando vai abri-lo ouve LATIDOS DE CACHORRO. E fecha o portão rapidamente.

Logo DONA ANASTÁCIA, 62 anos, aparece ao lado da casa.

DONA ANASTÁCIA
Shiii! Cala boca Bial!

Cachorro late mais uma vez.

DONA ANASTÁCIA
Cala boca seu xarope!

DOUG
Boa tarde! O co... Hããã! Aquele... menino de óculos, assim... (faz no rosto sinal de óculos redondo) mora aqui?

DONA ANASTÁCIA
O coruja?

DOUG
Isso! Esse mesmo.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

7.

 DONA ANASTÁCIA
Mora sim! O que tu quê com meu
neto?

 DOUG
Minha mãe sempre dá umas coisas pra
ele. Eu só queria falar com ele.

 DONA ANASTÁCIA
Ah! Ele saiu pra catá cedo. Essa
hora deve tá lá pela associação.

 DOUG
Associação?

 DONA ANASTÁCIA
Sim, a Associação de Catadores ali
embaixo.

 DOUG
Ah... tá! Então, vou lá falar com
ele. Muito obrigado!

Doug sai e Dona Anastácia fica no portão olhando ele se
distanciar.

11 INT. ASSOCIAÇÃO DE RECICLADORES - DIA

Um grande galpão dividido em setores. Em cada um deles há 2
ou 3 pessoas separando e organizando os diferentes tipos de
materiais recicláveis.

Doug chega no local. Um HOMEM, 50 anos, vai falar com ele.

 HOMEM
HOMEM Pois não! No que posso
ajudar?

 DOUG
Tô procurando o Coruja. O senhor
conhece ele?

 HOMEM
Sim! Quem não conhece?

 DOUG
Ele tá por aí?

 HOMEM
Vi ele mais cedo. Mas, não sei se
ainda está por aí. Tá vendo aquela
mulher lá?

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

8.

DOUG
Qual delas?

HOMEM
Aquela perto da bancada das
latinhas.

DOUG
Sim!

HOMEM
Fala com ela. É a mãe dele.

DOUG
Valeu coroa!

DOUG vai em direção a mulher. Enquanto caminha observa o local, se surpreende com a aparência do local e com o que encontra pelo caminho. Chega próximo a ISABELA, que conversa animadamente com uma COLEGA. Elas riem.

DOUG
Oi! A senhora que é a mãe do
Coruja?

ISABELA
Sim! Sou a mãe do Coruja. Mas, a
senhora está no céu! Meu nome é
Isabela, mas prefiro que me chamem
de "Bela"! E tu, quem é?

DOUG
Doug!

ISABELA
Dog?

DOUG
Doug! De Douglas.

ISABELA
Ah! ... Mas, qual é o seu interesse
com meu filho?

DOUG
Minha mãe ratiô na banda e deu meu
tênis errado pra ele.

ISABELA
Um vermelho!

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

9.

DOUG
Esse mesmo.

ISABELA
É, eu vi. É bonito! Ele tá com ele.

DOUG
E o Coruja está aqui?

ISABELA
Não, já foi!

DOUG
Sabe pra onde?

ISABELA
Sei não! Mas, deve ter ido pra casa.

DOUG
Não foi! Vim de lá agora.

ISABELA
Então, não sei!

DOUG
Tá! Obrigado pelo sua atenção

ISABELA
De nada DOUG!

Isabela ri. Doug olha para ela e sai. Isabela volta ao seu trabalho.

12 EXT. RUA - FINAL DA TARDE

Doug caminha lentamente pela rua, se equilibrando no meio fio da calçada. Seu rosto está visivelmente abatido. Ouve-se ao LONGE VOZES E BARULHO DE MENINOS JOGANDO FUTEBOL.

Ao acaso, Doug olha em direção a um campo onde vários meninos jogam futebol. Seu rosto muda de semblante, ele abre um sorriso, deixa a rua e caminha em direção ao grupo de meninos.

13 EXT. CAMPINHO DE FUTEBOL - FINAL DA TARDE

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

10.

O local é amplo e espaçoso, com grama nas laterais e chão de terra ao centro e está visivelmente embarrado. Vários meninos correm loucamente atrás de uma velha bola. Entre eles está Coruja, que traz aos pés o Tênis vermelho levemente sujo. Doug se aproxima de uma das laterais do campo.

DOUG

Oh Coruja! Dá um chego aqui. Bora trocá uma ideia.

CORUJA

De boa Doug, tô chegando.

Coruja, deixa de jogar e corre em direção a Doug. No caminho pisa em uma poça de barro e termina de sujar o par de tênis. Doug fixa o olhar nos pés do menino. Coruja chega junto a Doug.

CORUJA

Qualé Doug!?

DOUG

Vamo fazê um brique aí?

CORUJA

Si pá! Manda aí!

DOUG

A doida da minha mãe te deu o bagulho errado. Preciso desenrolar contigo essa treta.

CORUJA

Papo reto! Manda aí?

DOUG

Eu tenho um show hoje! Preciso do vermelho aí. Você me devolve o pisante e eu te passo cincão.

CORUJA

Qualé Doug, tá me zuando?

DOUG

Então, dez! Fechô?

CORUJA

Não, tô fora!

Coruja vira as costas para Doug e vai em direção ao campo de futebol.

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

11.

DOUG

Peraí mano! Vamo negociar direito.

Coruja volta para próximo de Doug.

CORUJA

Te devolvo. Mas, quero cinquentão.

DOUG

Tá loco meu? Eu ralo pra ganha isso daí.

CORUJA

Então, vinte e aquele teu canhãozinho de led!

Coruja brilha os olhos e sorri safadamente.

DOUG

Bah! Furou meus olhos, hem!

Coruja, dando meia volta e voltando a jogar.

CORUJA

É pega ou larga!

DOUG

Então, passa o vermelho aí!

CORUJA

Passa aí, não! Vamo lá fecha o rolo.

DOUG

Bora lá!

Os dois saem do campo em direção à rua.

14 INT. CASA DE DOUG - AREA DE SERVIÇO - DIA (ENTARDECER)

Doug coloca o tênis na máquina de lavar roupas, tenta ligar e ela não funciona.

DOUG

Oh Mãe!

MÃE DE DOUG

(VOZ OFF)

O que é guri?

(CONTINUA...)

...CONTINUANDO:

12.

DOUG

Essa máquina aqui, não tá ligando!

Mãe aparece na porta.

MÃE DE DOUG

Nem vai ligar! Já faz uma semana que estragou! E o técnico só vem a semana que vem.

Doug olha para mãe com olhar de indignação.

DOUG

Sacanagem, né mãe!

Mãe dá as costas e sai.

MÃE

Ah!

Doug retira os tênis da máquina, vai até o tanque, pega uma escova de roupa e sabão e começa a lavar o tênis.

CORTA PARA

15 INT. CASA DE DOUG - AREA DE SERVIÇO - NOITE

Doug enrola os tênis em uma toalha de banho e torce. Depois desenrola, larga a toalha em cima da máquina de lavar e sai.

16 INT. CASA DO CANTOR - COZINHA - NOITE

Doug entra com o par de tênis na mão, coloca-os no forno do fogão a gás e acende o fogo.

Sai da cozinha.

CORTA PARA

17 INT. CASA DO CANTOR - COZINHA - NOITE

Doug entra, já com a roupa que havia escolhido para o show, vai até o fogão, abre o forno e se surpreende com o O Tênis com o solado derretido.

13.

18 INT. CASA DE SHOW - NOITE

O ambiente está iluminado somente por luzes em movimento.

APRESENTADOR

(VOZ OFF)

E agora com vocês, o rapper do momento. O garoto prodígio Doug!

Ainda, no ambiente pouco iluminado, ouve-se GRITOS ESTÉRICOS DA PLATÉIA. A BASE DE UM RAP começa a soar. As luzes acendem iluminando o palco quando DOUG começa a cantar de costas.

DOUG

CANTA a primeira estrofe da música

Doug vira-se de frente no início da segunda estrofe, revelando que trás no pescoço, pendurado pelos cadarços, o par de tênis vermelho derretido.

DOUG

CANTA a segunda estrofe.

No final da música, Doug gira o tênis no alto da cabeça e o joga para a plateia.

Coruja em um salto pega o par de tênis no ar.

CORUJA

Valeu Doug!

Doug no palco olha para coruja e balança a cabeça.

APÊNDICE D - ROTEIRO *LATINHA* (2017)

LATINHA

Por

Frederico Gonçalves Zanini
Giovane Cordeiro dos Santos
Victor Alexandre Lopes da Silva

Roteiro original criado no módulo Criação e Roteiro da
oficina de produção audiovisual para alunos de escolas
públicas de Santa Maria.
Orientação: Paulo Tavares

Oficina de Vídeo - TV OVO
Projeto Cinema Frankenstein
tvovo@tvovo.org
(55) 3026-3039

FADE IN

- 1 INT/EXT. PARQUE DA MEDIANEIRA - ESCADARIA - DIA
Manhã ensolarada. PEDRO, 16 anos, dorme enrolado em um papelão em baixo da escadaria.
- 2 EXT. PARQUE DA MEDIANEIRA - BANCO - DIA
Sentada em um banco, a sombra de uma árvore, está Jéssica, 17 anos. Ela está concentrada na leitura de um livro. No banco a seu lado repousa uma latinha de refrigerante destas que traz o nome de uma pessoa escrito, mas não se identifica o nome que está impresso.
- 3 INT/EXT. PARQUE DA MEDIANEIRA - ESCADARIA - DIA
Pedro acorda. Senta-se no papelão meio desnorteado. Dá um tempo, olha e observa o lugar onde se encontra. Calmamente levanta-se e guarda os seus poucos pertences em um canto da da escadaria.
- 4 EXT. PARQUE DA MEDIANEIRA - BANCO - DIA
Jéssica bebe refrigerante.
- 5 EXT. PARQUE DA MEDIANEIRA - TORNEIRA - DIA
Pedro lava o rosto, a boca e o cabelo. Tenta pentear-se com a pontas dos dedos.
- 6 EXT. PARQUE DA MEDIANEIRA - BANCO - DIA
Jéssica continua lendo e bebendo refrigerante.
- 7 EXT. PARQUE DA MEDIANEIRA - GRAMADO - DIA
Pedro com um saco de rafia em uma das mãos cata latinhas que estão espalhadas pelos diversos ambientes do parque. Ele nota a presença de Jéssica e aos poucos vai se aproximar do banco onde a menina está.

2.

8 EXT. PARQUE DA MEDIANEIRA - BANCO - DIA

Jéssica ainda concentrada em sua leitura, bebe o último gole de seu refrigerante, chacoalha a latinha para certificar-se que não há mais nada nela. Larga a latinha no banco a seu lado.

Pedro aproxima-se do banco.

PEDRO
Ei moça! A latinha está vazia?

JÉSSICA
Sim!

PEDRO
Pode dar ela para mim?

JÉSSICA
Claro! Pode pegar.

Pedro pega a latinha com cuidado.

PEDRO
Que nome está escrito aqui?

JÉSSICA
(ríspida)
Você não sabe ler?

Pedro fica sem graça.

PEDRO
Desculpa atrapalhar a sua leitura.

Pedro guarda a latinha no saco junto com as demais latas e sai em silêncio.

9 EXT. PARQUE DA MEDIANEIRA - BANCO/GRAMADO - DIA

Laura um tanto constrangida, fica observando Pedro se afastar. Ele, sem olhar para trás, continua a catar latas pelo parque.

10 EXT. PARQUE DA MEDIANEIRA - BANCO - DIA

Ela rompe o silêncio e grita para ele.

JÉSSICA
Hei garoto! Tá escrito Jéssica!

3.

PEDRO
Jéssica?

JÉSSICA
Sim! Meu nome!

CORTA PARA

11 EXT. PARQUE DA MEDIANEIRA - GRAMADO - DIA
Pedro pega do saco a latinha que ela lhe deu, mostra a lata para a menina.

PEDRO
Obrigado!

Ele vira as costas para ela e vai sair...

CORTA PARA

12 EXT. PARQUE DA MEDIANEIRA - BANCO/GRAMADO - DIA
... ela o interrompe.

JÉSSICA
Espera.

Ele volta-se para ela novamente.

JÉSSICA (...cont.)
E qual é o seu nome?

PEDRO
O meu é Pedro!

Ela sorri para ele.

13 EXT. PARQUE DA MEDIANEIRA - GRAMADO - DIA
Ele vira-se de costas para ela e continua a caminhar em direção a outras latas. Sem ela ver, ele guarda a latinha com o nome da menina em baixa de sua camiseta junto a seu peito esquerdo. Seu rosto estampa felicidade.

FADE OUT