



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UNB
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO - FAC
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAIS E PUBLICIDADE – DAP
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - AUDIOVISUAL

CIRO PERES ARAUJO

TRÊS POR UM: UM PROJETO DE CURTA-METRAGEM

BRASÍLIA - DF

Julho - 2023

CIRO PERES ARAUJO

TRÊS POR UM: UM PROJETO DE CURTA-METRAGEM

Trabalho apresentado ao Curso de Audiovisual da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social

Orientador: Prof. Dr. Pablo Gonçalo Pires de Campos Martins

BRASÍLIA - DF

Julho - 2023

CIRO PERES ARAUJO

TRÊS POR UM: UM PROJETO DE CURTA-METRAGEM

Trabalho apresentado ao Curso de Audiovisual da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social.

Aprovado pela Banca Examinadora em 20 de julho de 2023.

Prof. Dr. Pablo Gonçalo Pires de Campos Martins
Orientador - FAC/UnB

Prof. João Batista Lanari Bó
FAC/UnB

Prof. Dr. Mauricio Gomes da Silva Fonteles
FAC/UnB

AGRADECIMENTOS

Devo meu progresso no curso de Audiovisual à muitos entes. Aos meus professores, que tornaram os estudos tão necessários. Não sou apenas grato, sou orgulhoso dos exemplos que tive pela Universidade. À Mariana e Pablo, quem tenho prazer em me lembrar de um caso, quando um cineasta de Belo Horizonte selecionado para uma mostra internacional de fora do Distrito Federal me questionou se os conhecia. Ao professor João Lanari, que, além de docente, foi mentor e auxiliador para meus primeiros passos no cinema. Fiz coberturas de festivais e criei contatos graças a ele; Ganhei outras oportunidades por suas sugestões e indicações. Não estaria aqui sem sua ilustre presença.

Agradeço aos artistas que perpetuaram o território de minhas imagens pessoais, me formando pelo amor à cultura e à narrativa. Peço licença para citar alguns aqui: Agnes Varda, Akira Kurosawa, Arkady e Boris Strugatsky, Astor Piazzola, Baden Powell, Belchior, Billy Wilder, Bootsie Collins, Buster Keaton, Cartola, Dario Argento, David Bowie, David Lynch, Dino Saluzzi, Dom Salvador, Edward Yang, Fela Kuti, George Clinton, Glauber Rocha, Guillaume Brac, Haruki Murakami, Hayo Miyazaki, Ian Curtis, Isao Takahata, John Carpenter, Leon Hirszman, Luiz Bonfá, Masaaki Yuasa, Milton Nascimento, Moraes Moreira, Roberto Bolaño, Ryuichi Sakamoto, Ryusuke Hamaguchi, Satoshi Kon, Tim Maia, Tsai Ming-Liang, Wim Wenders, Wong Kar-Wai, Yoshifumi Kondo e todo o pessoal da Filmes de Plástico.

À minha falecida avó, que, apesar de anos já no outro mundo, continua habitando meus sonhos. Aos meus pais, que continuam a bater de frente em todas minhas decisões, naquela máxima sobre o parentesco. Às minhas escolhas, meus erros e seus apoios, brindemos.

E, por fim, à minha companheira de quatro anos (e espero que muito mais), Giulia, que surgiu desde o começo ao meu lado, me acompanhando em todas. Não existiria *Três Por Um* sem ela, que me obrigou a sair de casa, caminhar e repensar sobre o que gostaria de escrever. Continue não saindo do meu pé, Dela Pace

“A dor é inevitável. Sofrer é opcional”

(Haruki Murakami)

*“Felicidade para todos, de graça, e que
ninguém seja injustiçado!”*

(Arkady e Boris Strugatsky)

RESUMO

O presente estudo relata e realiza reflexões acerca do processo de roteirização e pré-produção do curta-metragem de ficção do gênero realismo mágico *Três Por Um*, com inspirações no trabalho de Haruki Murakami e outros artistas, a ser rodado em Minas Gerais, assim como registra um labor arqueológico de encontrar métodos para financiamento do projeto. A realização desse projeto tem como objetivo também buscar compreender tendências acerca do gênero do realismo mágico enquanto categorização no cinema e literatura. É realizado uma pesquisa sobre a origem, reflexões sobre o conceito dos termos “*realismo mágico*” e “*lo real maravilloso*” (o real maravilhoso), e aplicações através de uma realidade global e mais desprendida da América Latina entorno do gênero. Igualmente é proposto uma análise sobre as fronteiras entre o reino animal e o reino humano, e como as diferentes interpretações entre espécies ocorrem. Por fim, é realizado uma análise de estruturas, colocando o roteiro de *Três Por Um* sob a tutela da narrativa japonesa *Kishōtenketsu*, e a pesquisa diante do processo de se entender um microcosmos criado a partir da locação proposta pelo curta-metragem, a “Mar-de-Sé”. É criado paralelamente algumas reflexões sobre o investimento em produções audiovisuais na transição dos governos brasileiros de 2022 e 2023 e as possibilidades no âmbito de curta-metragem.

Palavras-chave: Realismo mágico; Roteiro ficcional; Haruki Murakami; Pré-produção de filme; *Kishōtenketsu*; Minas Gerais.

ABSTRACT

*This study reflects and reports on the screenwriting and pre-production process of magical realism's short fiction film *Três Por Um*, inspired by the work of Haruki Murakami and other artists, to be shot in Minas Gerais, as well as records an archaeological effort to find financing methods of the project. The making of this project also aims to understand trends about the magical realism genre as a categorization in cinema and literature. The research is carried out on the origin, reflections on the concept of the different terms "magical realism" and "lo real maravilloso", and applications through a global and more detached Latin America's surrounding reality. It also proposes an analysis of the boundaries between the animal kingdom and the human kingdom, and how different interpretations between species occur. Finally, an analysis of structures is proposed, placing *Três Por Um*'s screenplay under the tutelage of Japanese's narrative structure *Kishōtenketsu*, and the research of the process of understanding a microcosm created from the location proposed by the short film, "Mar-de-Sé". In parallel, we see some reflections on investment in audiovisual productions with the transition of Brazilian governments from 2022 to 2023 and the possibilities on short films.*

Keywords: *Magical realism; fictional screenplay; Haruki Murakami; Film pre-production; Kishōtenketsu; Minas Gerais.*

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Cena em Pijao de Memória (2021), retratando o interior colombiano	21
Figura 2 - Cena de dança de Felizes Juntos.....	22
Figura 3 - Crianças brincando no cais em Felizes Juntos, plano fechado e “chapado” com uso de lente teleobjetiva	23
Figura 4 - Cena de Temporada, plano "chapado", uso de teleobjetiva (zoom)	24
Figura 5 - Outras cenas comparadas entre Felizes Juntos e Temporada.....	24
Figura 6 - Colagem de cena de Mal dos Trópicos sobre o encontro entre o soldado e o xamã.....	26
Figura 7 - Cena de A Short Story	28
Figura 8 - Cena de Ar Condicionado; Matedo descansa e sonha uma outra Angola	31
Figura 9 - Cena de Sonhos e as raposas em procissão	32
Figura 10 - Cena final de Yi Yi — As Coisas Simples da Vida	34
Figura 11 - Triângulo do design de tramas de Story	47
Figura 12 - Esquematização do microcosmos de Três Por Um	54
Figura 13 - Marca do cigarro Pagode Vermelho, realizada para a proposta de direção de Três Por Um	57

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
1.1. Problema de pesquisa	11
2. OBJETIVO	12
3. JUSTIFICATIVA	13
4. ARTICULAÇÃO TEÓRICA	14
4.1. Entornando o realismo mágico como natural	14
4.1.1. O Reino Animal avança; qual o limite antropocêntrico?	18
4.2. A estética cinematográfica	19
4.2.1. Visitas à América Latina	20
4.2.1.1. <i>Memória</i> (2021, Apichatpong Weerasethakul)	20
4.2.1.2. <i>Felizes Juntos</i> (1997, Wong Kar Wai).....	21
4.2.1.3. <i>Temporada</i> (2018, André Novais Oliveira)	23
4.2.2. Sonhos e fantasias materializados no real.....	24
4.2.2.1. Apichatpong Weerasethakul	25
4.2.2.2. <i>Bi Gan</i>	26
4.2.2.3. Imagens de um passado mágico e o futuro que se especula. 28	
4.2.2.4. <i>Sonhos</i> (1990, Akira Kurosawa).....	31
4.2.3. Rotina no cinema.....	33
5. METODOLOGIA	36
5.1. Contexto	36
5.2. Solucionando a pré-produção	38
5.3. O roteiro	43
5.3.1. Os personagens	43
5.3.2. A estrutura do roteiro	46
5.3.3. O processo de reescrita	51
7. CONCLUSÃO	56

REFERÊNCIAS.....	58
8.1. Revisão sobre realismo mágico e outras literaturas	58
8.2. Revisão de literatura sobre estruturas narrativas.....	59
8.3. Revisão de literatura ficcional.....	59
8.4. Revisão cinematográfica	60
8.5. Referências de Vídeos e Músicas	60
8.6. Sítios Eletrônicos Consultados.....	61
APÊNDICES.....	63
APÊNDICE A — 9º Tratamento do Roteiro	63
APÊNDICE B — Plano de Direção entregue ao FAC – Fundo de Apoio a Cultura.....	80

1. INTRODUÇÃO

A primeira vez em que refleti sobre a morte eu tinha nove anos. Já havia presenciado alguns parentes que morreram, incluindo um avô, mas apenas cheguei a pensar para onde íamos (depois de viver) quando entrei em uma capela coberta de ossos. Compreender um sentido do fim parecia extremamente abstrato, e continua a ser, já que é inconcebível o acontecimento; resta-nos especular. Esse pensamento me perseguiu e perdurou no processo de escrita do roteiro de *Três Por Um*. São indagações a respeito da transição entre dois princípios da natureza (a vida e a morte), e uma cultura de esquecimentos, sobre como certos cenários e personagens se dissolveram através da imagem: o filme e sua possibilidade de produzir um microcosmos.

A vontade pessoal transpareceu na escolha para um trabalho de conclusão. O texto original do curta-metragem aqui relatado foi produzido durante o curso de Comunicação Social, e, para o produto finalizado, foi reescrito diversas vezes. É possível antecipar essa necessidade de reescrever: maturar os conceitos, diversificá-los e refletir as referências.

Três Por Um conta a história de Ronaldo, dono de uma mercearia, a “Mar-de-Sé”. Depois de um dia de trabalho, encontra em sua casa seu pai, aposentado e entediado, ao lado de um presente: uma escultura da cantora Carmen Miranda, feita de cápsulas de remédios. Após ganhar a réplica e a expor em sua venda, ele começa a presenciar e escutar histórias de personagens estranhos que não compreendem a sua posição no atual estado do mundo, como gatos que se assemelham ao seu pai, um fumante que gosta de correr e uma cowboy que dançava aos ritmos americanos.

O curta-metragem acabou se revelando como um trabalho diferente do que simplesmente a entrega de um filme já produzido e finalizado. Na verdade, era necessário passar por um processo de preparação e pré-produção em busca de financiamentos e um distanciamento do chamado filme de guerrilha. Surge então a oportunidade de transformar esse produto em um projeto no qual compila documentos que fornecem meios de automatizar a busca pelo financiamento, seja ele em investimento público direto ou indireto ou privado; também será relatado no memorial os processos dessa etapa, como através da *Lei Complementar Nº 195/2022* (Lei Paulo Gustavo) e *Lei Complementar do Distrito Federal Nº 267/1999* (Fundo de Apoio à Cultura).

Enquanto traçava-se estratégias de produção, o curta-metragem passou por reformulações pontuais. Suas temáticas foram delimitadas e surgiram novas reflexões a respeito de seu gênero. O que antes seria definido como um drama, se colocou mais claramente pertencente ao gênero do realismo mágico e logo mais aproximou-se às ficções especulativas. A pesquisa realizada deu à luz para uma seleção que transitava entre literatura e cinema. O realismo mágico contemporâneo de Haruki Murakami serviu como forte carga operacional e, claro, as fortes ligações do gênero ao continente americano; O cinema contemporâneo asiático e seus cineastas que intercalavam o real e a especulação funcionaram como *modus operandi* basilares da estrutura, acontecimentos e dispositivos promovido no filme (desde o chinês Bi Gan ao tailandês Apichatpong Weerasethakul); O cinema brasileiro recente e cada vez mais descentralizado, que resgata certos regionalismos para si (como a produtora mineira Filmes de Plástico). Há esse desejo latente dentro de *Três Por Um* de absorver culturas — o antropofagismo intrínseco brasileiro —, sejam elas asiáticas ou latino-americanas.

É através da conjuntura de referências que chego em algumas questões e teses que trabalharei aqui: os microcosmos e as relações entre dois universos separados na qual realizo a comparação através de uma célula eucariótica em busca de compreender as inter e intra-relações estabelecidas no roteiro. Ademais, as fronteiras do universo animal e o universo humano por analogias sobre a pós-vida, isto é, as especulações que resultaram no roteiro. Narrativamente, o curta-metragem toca na roda da vida budista — o *Samsara*¹ —, enquanto em suas estruturas básicas utilizei como base o *Kishōtenketsu*², clássico estilo de desenvolvimento de conflito em histórias asiáticas, mais especificamente para as chinesas e japonesas. A palavra “conflito” é chave nesse sentido, visto que o filme possui como um de seus objetivos

¹ “[...] não se pode negar que Buda reconheceu claramente com seu "olhar divino" nossa escravidão ao ciclo aparentemente interminável ou ciclos de renascimentos que é conhecido como Samsara - a palavra Pali para "vagar ou fluir" ou "sem objetivo e aquele que vaga sem direção." (LAUMAKIS, 2008, tradução nossa)

² “*Kishōtenketsu* descreve a estrutura e o desenvolvimento das narrativas clássicas chinesas, coreanas e japonesas. A estrutura se originou na China e foi chamada de *qǐ chéng zhuǎn hé* e usada na poesia chinesa como uma composição de quatro linhas, *Qiyān jueju*. De lá, foi para a Coreia, onde é chamado de *gi seung jeon gyeol*. Finalmente, o estilo de arte chegou ao Japão, onde é referido como *kishōtengō*, de onde deriva a palavra. *Kishōtenketsu* às vezes é descrito como uma estrutura narrativa desprovida de conflito, particularmente em oposição aos estilos narrativos ocidentais.”. Tradução nossa. Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Kish%C5%8Dtenketsu&oldid=1154964818>>. Acesso em 16 jun. 2023.

absorver signos da rotina e abstrair parte da obsessão clássica vista em narrativas ocidentais.

No memorial descritivo procuro detalhar ao máximo esse processo de ajuste do roteiro, de referências estéticas para a direção e outros campos (direção de arte, fotografia, etc.) e o início de sua produção. É uma forma de registrar esses processos como anti-alienação da criatividade, uma vez que podemos entrar em um processo industrial de fazer audiovisual e esquecermos toda a jornada até o momento presente. Recomendo que se leia previamente o roteiro, anexado no trabalho, para seu melhor entendimento; contudo, é claro que não existe problema na leitura corrida deste.

Por fim, me parece oportuno adiantar outro processo no qual o filme acabou se colidindo com: O desenvolvimento de audiovisual através de uma região do sul de Minas Gerais com pouco (ou quase nenhum) contato com essa indústria. Esse é um projeto que possui apoio de dois municípios em busca de funcionar como passo inicial para novas produções descentralizadas no estado sudestino.

1.1. Problema de pesquisa

A pesquisa parte de algumas questões através de duas vertentes. A primeira, na qual é questionada as referências estéticas e o estilo cinematográfico propostos. Como será possível refletir, através de uma ficção, as fronteiras entre os dois universos (animal e humano) presentes no curta-metragem, enquanto outras questões como jubramento e esquecimento são retratadas? E em quais sentidos é possível analisar tendências no cinema contemporâneo e, inclusive na literatura (da qual houve diversas inspirações), para que, assim, exista harmonia visual? São perguntas que condizem através do pensamento de lapidação estética e estrutural desejada para um projeto ainda em progresso.

Também surge, em outra uma vertente mais técnica e operacional, a produção. Como é possível realizar uma pré-produção que seja persuasiva e simultaneamente maximize as oportunidades de financiamento? Os dois panoramas desenvolvidos giram entorno das possibilidades de uma futura realização, portanto.

2. OBJETIVO

Conseqüentemente, é proposto que este trabalho tenha como objetivo primordial a realização de um projeto de pré-produção de filme em curta-metragem e documentá-la, através da mídia digital, discorrendo em diversos pontos sob a ótica de produção para aplicações futuras, como em editais públicos e privados.

Destrincho, logo após, os objetivos específicos que procurarei atingir: analisar o curta-metragem enquanto gênero cinematográfico e suas relações através das referências literárias e do cinema. Uma vez imerso nesse sentido, será de extrema importância o entendimento das tendências contemporâneas na sétima arte. O processo de imersão, inclusive, que compõe o que é um filme - os campos de direção de arte, direção, direção de fotografia, som, montagem. É através dessa convergência — apesar de nessa etapa apenas estar pré-estabelecida — que espero chegar em uma simbiose cinematográfica.

E claro, espero desenvolver uma abordagem recente sobre a produção de baixo orçamento no país, sob visão de opções de financiamento no Brasil, em específico para artistas iniciantes — algo em que acredito estar distante de uma realidade intuitiva e acessível para a vasta maioria da população.

3. JUSTIFICATIVA

O processo de financiamento de audiovisual para novos artistas é um processo muito árduo, em especial quando se é levado em conta a falta de suporte no Brasil. Uma das poucas formas de incentivo privado no país é através da isenção de impostos trazidas pela modalidade de mecenato: a *Lei de Incentivo à Cultura* (Lei Rouanet) acaba se provando como limitante ao se concentrar na região sul e sudeste: nos últimos seis anos, foram responsáveis por, em média, 92,7% do dinheiro captado pelo incentivo (MOURA, 2022). O curta-metragem, apesar de sua relevância para formação de cineastas estreados, é escancaradamente desamparado pelos chamados investimentos diretos. O FSA (Fundo Setorial do Audiovisual) apoia excepcionalmente formatos de pequena duração, enquanto os formatos de longa duração e séries são os modelos tradicionalmente aplicados pela ANCINE; A *Lei do Curta* não é aplicada há mais de trinta anos e apenas regula exibições de filmes com pouca minutagem. Restam fundos públicos de âmbitos estaduais e municipais ou outros meios alternativos.

Parece claro, portanto, que o cinema de curta-metragem possui uma pequena margem e oportunidade de realização convencional (remuneração básica para cada integrante da equipe, orçamento para equipamentos, etc.). O projeto aqui apresentado se justifica através desse contexto de pouco espaço para erros e a necessidade para aperfeiçoamento máximo em um mercado extremamente competitivo. A relevância acadêmica do projeto também se dá como uma forma alternativa de preparar o estudante recém-formado o conhecimento necessário para projetos que ainda não estão completamente aptos e prontos para serem filmados ou ao menos até o momento não realizou o processo de captação de recursos.

Por fim, é de interesse compreender que em *Três Por Um* o estilo narrativo é necessariamente sobre pequenos estabelecimentos periféricos, que compõe um microcosmos de espaços e pessoas esquecidas. O filme realiza a retratação da invisibilidade de estratificações sociais e demográficas. Para mais, o estilo estético estende-se em uma mistura de culturas latino-americanas — como o tango argentino — e o pano de fundo de classe baixa que o personagem Ronaldo estabelece. É necessário se compreender um multiculturalismo inerente na sociedade contemporânea.

4. ARTICULAÇÃO TEÓRICA

4.1. Entornando o realismo mágico como natural

É interessante notar que, a princípio, não defini Três Por Um como pertencente à um gênero da fantasia, mas como uma obra com elementos comuns à fantasia. Quando requisitei para terceiros a leitura do roteiro, recebi o retorno de que o texto estava próximo do realismo mágico — o que me soou imediatamente estranho, graças à pura crença de que o gênero estaria atrelado às questões políticas caras à América Latina. Foi neste momento então que compreendi o quanto algumas questões haviam me inspirado (conscientemente e inconscientemente).

“O realismo mágico é nada mais nada menos que o que o seu nome implica” (DANIEL, 1982). De, de fato, o gênero atravessa por questões pontuais a respeito do ordinário, enquanto planos impossíveis para a realidade complementam o enredo. Porém, a descrição de forma lúdica aqui escrita também pode se classificar como limitada, uma vez que se esquece, de propósito, do contexto no qual o gênero se inscreveu; Por outro lado, Alejo Carpentier, em sua obra máxima, *O reino deste mundo*, realiza uma análise do estado literário da América Latina naquela época e revela a questão social-política intrínseca naquele gênero que, supostamente, trazia a fantasia à realidade, utilizando-se do termo, em espanhol “*lo real maravilloso*” (o real maravilhoso). Aqui jaz uma análise de Irleamar Chiampi, professor da USP:

“Essa expressão [o real maravilhoso], muitas vezes associada ao realismo mágico pela crítica hispanoamericana, foi nomeada pelo escritor cubano [Alejo Carpentier] para designar não as fantasias ou invenções do narrador, mas o conjunto de objetos e acontecimentos reais que diferenciam a América em relação ao contexto ocidental.” (CHIAMPI, 2008, tradução nossa)

As denominações acabam se aproximando e se distanciando entre os termos (realismo mágico e real maravilhoso) conforme a contextualização existente. De certa forma, a fala de Chiampi sobre Carpentier é como um modo de discernir a realidade social existente, no vale da estranheza entre países do primeiro e terceiro mundo que muito se vê em trabalhos de alguns autores renomados no campo literário, como nos de Garcia Marquez, Júlio Cortázar ou Isabel Allende. É possível ainda argumentar que a afirmação de Alejo teria se inspirado no formalismo russo³, em uma referência ao

³ Formalismo russo é o nome dado pela escola de Literatura existente na Rússia entre os anos dez e trinta do século XX. Através do ensaio “A arte como procedimento”, Viktor Chklovsky acreditava na linguagem poética como um transvio da linguagem rotineira. Alguns integrantes do movimento acabaram compondo o que seria a crítica literária moderna, apesar de serem independentes entre si.

termo *ostranenie* (estranhamento) de Viktor Chklovski; enquanto a veia social estaria mais atrelada à uma análise do crítico porto-riquenho Angel Flores (1900-1994), que aproxima o gênero ao surrealismo kafkiano. (STRECHER, 1999).

Imediatamente, então, observamos um outro lado do realismo mágico — este, que assume o encontro entre a realidade e o fantasioso — que alça novos rostos para além do continente americano: A semântica dos termos permite discernir a produção mais globalizada do gênero, que se tornou proeminente mundo afora. Há desde a literatura chinesa pós-Mao Zedong até um subgênero que se forma na Austrália.⁴

Eis que surge Haruki Murakami, escritor japonês que se estabeleceu como um representante forte da literatura japonesa contemporânea. O estilo de sua escrita é calmo e lúdico, que parece pulsar explosões de emoção de forma intrínseca. Não é anormal encontrar no trabalho de Murakami personagens analistas, que levam questões para si, e são constantemente desiludidas. A melancolia silenciosa captura impasses da identidade individual dos seres, que, apesar de possuir o foco na sociedade do Japão, atinge justamente um ocidente inteiro impactado nos últimos quarenta anos. Leva-se em conta, claro, a própria transformação no país-ilha pós-guerra, quando sua cultura se aproximou da esfera estadunidense.

Torna-se natural então que a palavra “identidade” apareça com tanta potência sob o trabalho do escritor. Uma nação de origem imperialista que por seus últimos quase oitenta anos passa por uma transformação hierárquica e de crenças. Interessante notar que tal questão acaba ocorrendo em outras sociedades. “Olhemos para o Novo Mundo”: Stuart Hall (1990) diz que a América é o continente originário de um hibridismo cultural moderno (utilizando-se metaforicamente do termo diáspora). Pois então, a identidade coletiva surge como disruptiva, de ordem incerta.

Continuemos a analisar Murakami, sob uma ótica do realismo mágico. A primeira questão seria justamente na possibilidade de o autor estar atrelado no gênero. Conforme analisado anteriormente, através de várias vertentes, talvez seja possível posicionar suas obras em uma realidade rasgada através dessa fantasia:

⁴ Maria Takolander descreve o trabalho de Alexis Wright, escritora Waanyi, através de uma análise que conflui o ensaio de Gerald Vizenor (*Manifest Manners: Narratives on Postindian Survivance*) sobre o conceito de “sobrevivência” (*survivance*, em inglês). Os livros de Wright possuem uma epistemologia aborígine e que problematiza o estilo de vida ocidental que recai na ilha australiana; Takolander o chama assim de “realismo aborígine”.

“Virtualmente, em todas suas ficções - exceto notavelmente em *Norwegian Wood* - uma narrativa de cenário realista é criada e depois é suspensa, às vezes de forma suave, às vezes de forma violenta, pelo bizarro ou mágico. [...] É por essa razão que o trabalho de Murakami parece cair na categoria generalizada do “realismo mágico”, embora se deva ter muito cuidado para distinguir a tensão do realismo mágico de Murakami de outras formas mais politizadas do gênero. (STRECHER, 1999, tradução nossa)

Conforme descrito por Strecher, é possível enxergar alguns pontos importantes:

a) um outro autor que integra a questão do realismo mágico como uma questão possível para além de sua forma política; b), Murakami como um escritor que se sente encantado pelo impossível a partir do possível; e, c), pelo pequeno comentário sobre *Norwegian Wood* e o uso da palavra “notavelmente”. A novela cujo nome homenageia a música da banda britânica *The Beatles* retrata uma trama histórica sobre nostalgia e perda, pós-*Zenkyōtō* (uma série de protestos anti-imperialismo estadunidense). Curiosamente, é notório que este seja sua primeira ficção em que os personagens (principais) possuem nomes e identidades mais bem definidas. Quase como uma regra estabelecida, os narradores eram “sem rosto” em seus trabalhos anteriores, isto é, demonstravam poucas descrições físicas e que detalhariam os protagonistas. As mulheres, quando presentes como deuteragonistas, tampouco em sua maioria possuíam nomes. Em *Sul da fronteira, oeste do sol*, outra novela lançada poucos anos após, vemos a volta do personagem anônimo, em uma temática e dramaticidade parecida com *Norwegian Wood* sobre a possibilidade de um relacionamento que nunca ocorreu. E logo este, que possuiria tons fantasiosos e fantasmagóricos.

Em outra ficção, dessa vez um de seus contos, utilizou-se do animismo como *leitmotivo* para o prosseguir narrativo. Um dispositivo fantasioso, no caso: *Kino*, publicado originalmente em 2015 pela revista estética *The New Yorker*, serviu inclusive como uma referência direta e estética para o curta-metragem. Através de um personagem, dono de bar, ele tem seu recinto salvaguardado por uma gata e, quando as chuvas chegam, cobras aparecem ao redor do local. O autor japonês especula uma certa humanidade existente nos animais, através do que outrora seria uma trama dramática e misteriosa, sobre um homem que abraça um bar:

“Entretanto, dois dias depois, viu outra cobra quase no mesmo lugar, quando abriu a porta para apanhar o jornal, antes do almoço. Dessa vez era uma cobra azulada, um pouco mais grossa que a primeira, e parecia viscosa. Quando viu Kino, ela parou de se mexer e o espiou (ou pareceu que espiou), levantando levemente a cabeça. Kino ficou sem saber o que fazer, e ela baixou a cabeça devagar e se escondeu rapidamente. Kino não conseguiu não se assustar. Era como se a cobra o *reconhecesse*.” (MURAKAMI, 2016)

Aqui, ocorre uma personificação da cobra. A palavra “reconhecesse” está deliberadamente em itálico na edição original. O autor prossegue narrando visitas de animais, como se elas possuíssem uma memória cada vez mais antropomorfizada. No roteiro de *Três Por Um*, os personagens dos gatos e a cachorra surgem como representações de humanos que passaram para um outro plano. Assim como no conto japonês, eles miram de volta ao protagonista, num ato recíproco, mais humanizado. Especula-se, então, essa ligação do observar expressivo e que “diz” algo. Afinal, como é olhar o humano, como olhamos? Como que representamos nossos sentimentos através de um par de órgãos — e mais, sem sobrelhas, por exemplo? Um dos desafios, inclusive, surgiu a partir de outro dispositivo utilizado através da antropomorfização comum no cinema: o uso de diálogos. Neste caso, não foi utilizado diálogos por uma questão de apresentar seres que pendem ao universo animal, que guardam apenas lembranças de dias anteriores como humanos. Curioso ainda como a questão da identidade se mescla através de reconhecimento. São temáticas centralistas no trabalho de Haruki Murakami, num viés de compreender o individual contemporâneo.

Se partirmos do conceito de hibridismo cultural citado aqui anteriormente, podemos compreender enfim que o realismo mágico não se tranca através de geolocalização, nem ao mesmo cultural. De fato, sua veia foi fortalecida, graças ao estado e contexto latino-americano. Todavia, esse gênero tão atrelado ao continente pela crítica, “vaza” enfim no que se transforma em gênero global. Através do curta-metragem procurei finalmente combinar algumas características do que vi. Sua questão de identidade foi, de certa maneira, transplantada para os personagens de *Três Por Um*, pivôs do filme: Roberto, pai do protagonista, um idoso e antigo dono da mercearia Mar-de-Sé. Ele se aposentou e vive entediado, no completo ostracismo; um homem de meia-idade, sem nome, que se recusa a parar de fumar e persiste pela prática da caminhada; e uma cowboy, sem nome, que gostava de dançar aos clássicos norte-americanos e fala sobre a trajetória da cantora Carmen Miranda antes de falecer. Portanto, três personagens que possuem o propósito de confluírem esse processo de absorção de culturas ambivalentes entornando a realidade fantasiada.

Por fim, é necessário ainda repetir a capacidade da América Latina de ser uma figura antropofágica. Não é possível chamá-la de “natural” nesse sentido (do antropofagismo), já que precisamos passar por centenas de anos de colonização

pesada. Soa, definitivamente, um processo artificial. Ainda assim, por sua capacidade de ser tão passível ao hibridismo cultural, trazer justamente elementos japoneses, estadunidenses, até mesmo argentinos, para realidade brasileira, soa incrivelmente adequado e compreensível.

4.1.1. O Reino Animal avança; qual o limite antropocêntrico?

“Pode-se dizer que o esforço de ampliação das formas de acesso ao mundo zoo indica não apenas nossa necessidade de apreender algo deles e sobre eles, como também um desejo de recuperar nossa própria animalidade perdida ou recalçada” (MACIEL, 2016)

A fronteira humana-animal, de um ponto de vista histórico, alcança o ocidente a partir do ensaio de Michel de Montaigne, em *Apologia de Raymond Sebond*, no segundo volume de *Ensaio* (1580), quando descreve e questiona a possibilidade de animais possuírem a faculdade de raciocínio e lógica próximas ao ser humano. Seu texto pode ser interpretado como crítica à arrogância antropocêntrica, a razão ortodoxa, descrevendo-a na multiplicidade de “aparência de juízo que cada um forja em si mesmo” (MONTAIGNE, 2006). Isto é, a possibilidade de criaturas exercerem a razão de outras maneiras, interpretando-as fora do aspecto humano (MACIEL, 2011). A partir dessa coleção de indagações, produz-se então indagações sobre o pensamento animal quando comparado ao humano.

Pensem na recepção de um gato que avalia uma dança, por anos interpretada e analisada puramente do ponto de vista antropocêntrico. Como este felino a entenderia? É possível reagir à tal? Ou o questionamento, sobre como diferentes gêneros da dança são percebidos pelo bicho, se olharia diferente um tango à um frevo, por exemplo. Como sujeito do olhar, o gato é este ser capaz de absorver sentimentos sobre os signos criados na imagem captura por esses movimentos. Agora, invertamos a situação: o animal é objeto do olhar. No caso de *Três Por Um*, por Ronaldo, que vê dentro do bichano seu pai. O analisa, antes de tudo, no puro olhar. Retornamos ao parágrafo da seção anterior, sobre Murakami e os animais, onde é possível correlacionar a questão.

Contudo, Montaigne não antropomorfizava os animais, pelo contrário, buscava se distanciar do que viria ser o cartesiano. De certa maneira, ao analisar e colocar a possibilidade de um ser — no caso deste, o humano, — tornar-se outro — por exemplo, um gato — as características que nos definem e transformam são questionadas. Eis o retorno à fala inicial de Maria Esther Maciel, sobre a animalidade

perdida, ou ao menos sobre a liminaridade do ser. Afinal, somente a partir de tal pensamento ficcional (o ser consciente em outro corpo), é que seria possível uma resposta? Soa limitante, e, em paralelo ao ensaísta francês, como prepotência humanitária. O também franco Jacques Derrida, discorre através dessa aproximação ao transpor o que chama de “confins do homem” para si: “Ao passar as fronteiras ou os fins do homem, chego ao animal: ao animal em si, ao animal em mim e ao animal em falta de si mesmo” (DERRIDA, 2011). Em outro momento, admite, com frequência, ser surpreendido pelo olhar animal, o que ele chama como olhar insistente, benevolente, vidente, “na ordem do não sabido. Ao mesmo tempo, ao se manifestar em sua verdade nua, leva o homem ao reconhecimento de si mesmo. É um olhar próximo e alheio, cúmplice e arredo, ao mesmo tempo” (MACIEL, 2011).

De certa maneira, a ideia cinematográfica de confinar olhares ecoa sob a possibilidade de filmagem. Cenas que isolam as espécies, dentro de cenários urbanos, característicos dos humanos, são tesouros de uma arqueologia do observar animal. Isto é, de enxergar e ser enxergado, claro, pois, quem filma está de certa forma se permitindo ser analisado pelo que é filmado. Há duas cenas (que abrem possibilidades para mais cenas) em *Três Por Um* em que tal ato é permitido e incentivado. Quando cachorros e gatos anônimos percorrem ruas cobertas por paralelepípedos e quando aparecem cavalos e vacas em um ambiente supostamente urbano. Neste último caso, as fronteiras do ambiente rural também se transplanta para a questão. É comum, no interior, animais de trabalho (ou, no caso da vaca, também consumo), serem encontrados nas cidades. Dicotomia que, de forma casual, expõe a proximidade animália e humana, em contato fronteiro de compartilhamento das vivências. Quando a cidade está calma, apenas pessoas demonstram a serenidade; ou, outros seres são recíprocos? Essas tantas perguntas realizadas abarcam as múltiplas tentativas de retratar durante o curta-metragem.

4.2. A estética cinematográfica

Talvez seja impossível a realização de um filme sem referências prévias, ainda mais no campo do cinema. A escrita do roteiro foi realizada e inspirada a partir de uma grande coleção de obras que transformaram *Três Por Um* no que é plausível hoje — inclusive nos tratamentos seguintes que aperfeiçoaram o texto original. Se é proposto a confluência entre países para produzir o ritmo necessário na retratação do realismo

mágico pela trama, então surge a necessidade de compreensão de produções do gênero que o representem, de certa maneira.

4.2.1. Visitas à América Latina

O nome desse capítulo se dá pela revisão de três títulos de diferentes países de origem. São eles: *Memória* (2021, Apichatpong Weerasethakul), longa-metragem tailandês e rodado em Bogotá e arredores, Colômbia; *Felizes Juntos* (1997, Wong Kar-Wai), chinês/hongconguês com gravações no interior argentino, perto das Cataratas do Iguazú; *Temporada* (2018, André Novais Oliveira), produzido localmente no interior de Minas Gerais. A pesquisa encontrou similaridades entre eles a partir da retratação do interior latino-americano visto de três diferentes olhares, enquanto se interessou pela fabricação de uma coletânea de imagens nas obras sobre personagens e objetos.

4.2.1.1. *Memória* (2021, Apichatpong Weerasethakul)

Memória é o primeiro filme realizado pelo cineasta tailandês fora de seu país natal. Suas filmagens aconteceram entre agosto e outubro de 2019, portanto sua montagem percorreu o primeiro e segundo ano pandêmico posteriores. Eis, da página do serviço de *streaming* MUBI, a sinopse da produção:

“A orquídea escocesa Jessica Holland foi visitar a irmã em Bogotá. Certa manhã, ela é acordada por um estrondo. Esse som assustador atrapalha seu sono por dias, questionando sua identidade e a levando até estúdios de gravação e aldeias isoladas na selva na tentativa de encontrar sua fonte.”
(MUBI, disponível em:

A informação do período de pós-produção é pertinente graças ao tempo de reflexão proposto dentro do filme. É pertinente o interesse de Apichatpong pela temática latino-americana da palavra memória, quando se leva em conta o local de realização, já que ali há um trabalho arqueológico presente. Encontrar pedaços que ressonam em uma personagem “gringa”, de fora. Joe (como Apichatpong aceita ser chamado), decide filmar cenas longas e calmas, no que encontrou em ambiente rural à trezentos quilômetros da capital colombiana, se comprovando pela metade de sua duração quando mantém no corte final cenas da cidade de Pijao, e ressalta a cultura que o cineasta da Tailândia tanto se viu fascinado. Os espaços compõem pinturas sonoras, isto é, montanhas e edifícios que se complementam através de um design de som marcante, na fotografia (geralmente) de cores frias.

Figura 1 - Cena em Pijao de *Memória* (2021), retratando o interior colombiano



Fonte: Apichatpong Weerasethakul

“Praticamente todas as ruas de Pijao, todas as casas em que moramos [durante as filmagens], todos os cafés, todos os bares, todas as lojas são capturadas em uma tomada ou escondidas para além do quadro. Centenas de moradores locais aparecem como figurantes, todos rostos que se tornaram familiares no último mês. O panorama da montanha é fotografado de inúmeros ângulos. O ambiente diurno e noturno da praça é registrado em diversas cenas. O hospital, a prefeitura, a igreja, a ponte, o riacho, o parquinho, a escadaria colorida... tudo isso estará no filme. *Memória*, de fato.” (CAMIA, 2020, tradução nossa)

De certa maneira, *Memória* existe através dessa estranha combinação estética. A calma, através da realidade questionada numa metafísica saltada para nós, meros observadores cinematográficos. O tempo para e permite respirar um vento gelado e sonoro no clima quente. E então relembram do passado e de imagens assombradas, apesar de uma falta de violência nesse conceito de assombração, desafiando a concepção tradicional do ocidente.

4.2.1.2. *Felizes Juntos* (1997, Wong Kar Wai)

Em *Felizes Juntos* o diretor de Hong Kong, Wong Kar Wai inicia os primeiros quadros coloridos de seu filme numa versão de *Cucurrucucu Paloma* interpretada por Caetano Veloso. A Foz do Iguaçu é exposta em texturas enevoadas, a espuma da água que cai formam imagens próximas de rachaduras. O filme retrata um tumultuado relacionamento homossexual entre dois homens chineses que visitam a Argentina e terminam logo após se perderem nas cataratas, sem dinheiro para voltar à Hong Kong. Apesar da técnica estilizada de Kar Wai, o longa-metragem se usa de despojamento da câmera para puros fins estéticos e naturaliza para si as funções estéticas do tango,

por exemplo. Se torna apropriado utilizar da música e da dança para o estilo do diretor, enquanto o estereótipo argentino se esvai de sua problematização principal. O que resulta são em imagens orgânicas ao tom amoroso e sensual proposto. Em outro momento cinematográfico, o cineasta propõe que os protagonistas dançam em um apartamento onde moram. É uma habitação simples, com azulejos quebrados, concreto exposto, um cenário convencional na América Latina, intercalado por imagens de um porto recentemente atingido por um temporal. É uma visão apurada que chega a se comparar à sensibilidade de um diretor local.

Figura 2 - Cena de dança de *Felizes Juntos*



Fonte: Wong Kar Wai

Também se nota o interesse de Kar Wai por representar em algumas cenas específicas o dia a dia local nas cidades retratadas. Em retrospectiva, os filmes do honconguês são focados nos personagens e em seus desenvolvimentos, pouco se permitindo a visão para fora do campo antropocêntrico. Contudo, em *Felizes Juntos* há uma permissibilidade de inserir certas cenas incomuns em sua cinematografia. Em cerca da metade da duração do filme, vemos gravação de crianças que brincam perto de um cais, filmado em um tripé, uma lente teleobjetiva e plano “chapado”, de longe — as características são complementarmente inversas e não convencionais ao estilo do diretor. O ato expõe um fascínio do continente existente nos dois artistas aqui descritos.

Figura 3 - Crianças brincando no cais em Felizes Juntos, plano fechado e “chapado” com uso de lente teleobjetiva



Fonte: Wong Kar Wai

4.2.1.3. *Temporada* (2018, André Novais Oliveira)

A obra de André Novais oferece um olhar mais próximo do objeto. Natural de Contagem (MG), o diretor retrata a cidade conturbada à Belo Horizonte como um modelo vivo urbano, de histórias de poucos conflitos aristotélicos. O trabalho aqui é de personagens entorno do conceito espacial, isto é, o local abriga estes seres que se desenvolvem no decorrer da trama. *Temporada* segue uma expoente da produtora local responsável pelo filme, a *Filmes de Plástico*, em revelar a paisagem urbana como passível a retratações mais contemplativas sob o prisma de singeleza. Utilizando-se como base outras obras da produtora mineira, é possível averiguar a afirmação: *No Coração do Mundo* (2019, Gabriel Martins), que assume características de filme de gênero⁵, ao exteriorizar um roubo enquanto o dia a dia de diversos personagens são expostos em tela.

Todavia, o longa-metragem de André Novais se destaca por seu cosmos mais aberto e explorável. As filmagens demonstram flexibilidade no uso variado de cenas da cidade de Minas Gerais. Há um interesse notório do cineasta também em expandir

⁵ O “heist film” ou, em português, “filmes de roubo”, é aquele em que o planejamento e/ou execução e/ou consequências do crime são detalhados. Por fazer parte, ao tomar conceitos de classificações, do cinema criminal, automaticamente podemos enquadrar também na definição de cinema de gênero: um cinema comumente associado ao entretenimento, aos chamados “filmes b” ou à filmes operacionais, isto é, realizações de baixa qualidade e/ou atenção aos detalhes para minimizar valores e maximizar um lucro rápido (também é conhecido como cinema de exploração ou *grindhouse*).

o olhar para prédios, casas, famílias além dos personagens escritos no roteiro original. “O filme não tenta maquiagem o município como um lugar perfeito e ideal, mas ainda assim ele apresenta Contagem sob uma perspectiva afetiva.” (ENTREPLANOS, 2019). É notório inclusive o uso de lentes teleobjetivas para retratar parte dos momentos citados, em consonância à linguagem utilizada por *Felizes Juntos*.

Figura 4 - Cena de Temporada, plano "chapado", uso de teleobjetiva (zoom)



Fonte: André Novais Oliveira

Figura 5 - Outras cenas comparadas entre *Felizes Juntos* e *Temporada*



Fonte: colagem de autoria própria

4.2.2. Sonhos e fantasias materializados no real

O eixo desses filmes possui a maior filmografia selecionada, ao visitar o conceito do realismo mágico enquanto gênero no cinema. São obras que, por características, assumem a verossimilhança a princípio e no seu delongar se propõe à novas especulações. Foi revisitado parte do cinema de Apichatpong Weerasethakul, que flutua como inspirações necessárias; Bi Gan, realizador de *Kaili Blues* (2015), *Longa Jornada Noite Adentro* (2018) e o curta *A Short Story* (2022); Tsai Ming-Liang

através de *Adeus, Dragon Inn* (2003); Akira Kurosawa em *Sonhos* (1990); *O Visitante do Museu* (1989, Konstantin Lopushansky); e o angolano *Ar Condicionado* (2020, Fradique).

4.2.2.1. Apichatpong Weerasethakul

Foram revistos três títulos do cineasta tailandês além de *Memória* (2021), graças à sua representação de realidades debilitadas e interesse pela ontologia. Talvez como expoente que liga seu cinema ao proposto em *Três Por Um* está a limiaridade entre universo humano e animal. O último, muitas das vezes em constante sincronia através da flora e outros componentes da natureza. Suas filmagens são muitas vezes contemplativas ou há a suspensão do tempo enquanto a câmera realiza o trabalho de introduzir novos elementos, em uma diluição da fronteira (PECK, 2018) e passagem da imagem para construções da imaginação e memória. Em *Tio Boonmee, Que Pode Recordar Suas Vidas Passadas* (2010), vemos a naturalização de cenas estranhas ao espectador por uma lógica ocidental quebrada. De repente, um homem-macaco surge, alegando ser filho de Boonmee⁶. Os olhos vermelhos desse suposto “monstro” se destacam em uma fotografia noturna e que se misturam à textura dos diálogos calmos e pensativos. Antes, há o surgimento de aparições, que tampouco assustam a família – ela as recebem em um modo sóbrio. Novamente, é apresentado a esvazição da violência, em detrimento de outras experiências presentes, enquanto o conflito se esvai para a montagem entre presente e as vidas passadas de outras reencarnações de Boonmee.

Em outro de seus filmes, *Mal dos Trópicos* (2004), há uma cena que dialoga de forma instantânea ao roteiro proposto aqui. A obra é dividida em duas narrativas separadas. A primeira, um romance entre dois homens, um soldado e um local na zona rural tailandesa. A segunda sofre de efeitos maiores da fantasia e decide contar uma espécie de fábula, também sobre um soldado que recebe ordens para matar o espírito de xamã na forma de tigre. Durante a caça, o animal-xamã depara-se de frente ao soldado. Ambos congelam, o suposto caçador treme ao segurar uma lanterna e faca e encarar o que poderia ser uma suposta morte. O transmorfo quebra o silêncio:

⁶ No filme, o personagem de Boonmee sofre de insuficiência renal e passa a ter visões de suas vidas passadas e outras pessoas que passaram por sua vida atual, como sua esposa, após se recolher floresta adentro no leito de morte.

“- E agora, eu vejo a mim mesmo aqui. Minha mãe. Meu pai. Medo. Tristeza. Foi tudo tão real. Tão real que me trouxeram de volta à vida. Uma vez que eu tiver devorado a sua alma, não somos nem animais nem humanos. Pare de respirar. Sinto falta de você, soldado

O soldado responde:

- Eu te dou meu espírito, minha carne e minhas memórias” (MAL..., 2004)

O soldado responde: “Eu te dou meu espírito, minha carne e minhas memórias”. A cena descrita aqui corresponde, apesar de escrita sem inspirações, à cena do personagem de Ronaldo após dançar com os gatos. Um deles é seu pai, e ambos se encaram em silêncio e reflexão sobre o estado pós-transformação existente.

Figura 6 - Colagem de cena de Mal dos Trópicos sobre o encontro entre o soldado e o xamã



Fonte: colagem de autoria própria

4.2.2.2. Bi Gan

Da província de Guizhou, China, o diretor realizou dois longas-metragens, ambos baseados na cidade de Kailil. Ambas brincam com a possibilidade da câmera enquanto dispositivo e surgem em uma aventura estética de mistérios e fantasias. Em *Kaili Blues* (2015), o filme se separa em duas etapas: uma de exposição e narrativa tradicional, plano, contraplano, plano de estabelecimento, etc. E a outra, um plano sequência de quarenta minutos sob uma motocicleta. A partir desse jogo proposto, temos uma produção de seres místicos e entornos de particularidades. Em certo momento, estranhas transmissões relatam “homens selvagens” que andam pela província, engolida pelo mundo exterior. As peculiaridades dão o tom necessário para um universo que precisa estar em constante renovação das imagens. Portanto, a

existência da estrutura binária se torna a figura centralizada da narrativa. Se, por um lado, passamos esses quarenta a cinquenta minutos escutando conversas simples e uma rotina realista porém levemente mágica, no resto de sua duração *Kaili Blues* torna-se cinema de fluxo, enquanto aceita a regionalidade como componente para o improvisado e possibilidade estrutural.

É graças a todo o procedimento rotineiro que o filme se permite levar por uma consciência budista e aplicar preceitos da religião através do samsara (FERREIRA, 2016), de forma fluida e cíclica.

Associado a trens, motocicletas, os relógios, o sonhos dos calçados da mãe sendo levados pelo rio e o inacreditável plano-sequência, tudo conduz à tomada de consciência de Chen (gnose?) de que ele deve se desprender de tudo que estático ou aspira a permanência, como os traumas e conflitos. O que se impõe é o fluxo do samsara. *Kaili Blues* é dominado por performances impregnadas de uma tristeza quase imperceptível, arrependimentos e desejo de todos entrar em algum acordo com aquilo que foi perdido. Mas tudo aquilo no qual todos querem se apegar é ilusão. (FERREIRA, 2016)

Bi Gan se aproxima então do processo de criação de um microcosmos, o estudo de um processo urbano adentro do interior, que se solidifica quando o contexto chinês é levado para o centro da discussão. Em uma reportagem do *The Guardian*, em 2017, é mostrada o crescimento de trinta anos das cidades chinesas que outrora eram agrárias e a crescente habitacional drasticamente foi incorporada sob a sociedade do país. Estima-se que em setenta anos Kaili cresceu quatorze vezes de população. Diferente de outros cineastas que observam de uma forma mais dramática, como no cinema de Wang Bing (este através de seus documentários) ou de Jia Zhangke, Bi Gan é enfático em sua forma. É claro que comentários sobre o espaço é natural, portanto, comum de se assumir; mas aqui ele decide mover o foco da câmera para as tais peculiaridades.

Em *Longa Jornada Noite Adentro* (2018), o diretor decide partir para um ponto de partida em paralelo a seu filme anterior, enquanto desempenha novos desafios linguísticos. Decide trabalhar com três diretores de fotografia diferentes, usa a tecnologia 3D a seu favor e as filmagens ocorrem apenas durante a noite. Cria-se assim um outro cosmos, baseado no submundo criminal da cidade de Kaili. Todavia, seus interesses pelos personagens peculiares continuam e são expandidos⁷,

⁷ Em uma entrevista datada de 28 de abril de 2018, Bi Gan fala sobre algumas influências, citando as novelas de Patrick Modiano e as pinturas de Marc Chagall. “O filme todo lida com as memórias [inspiradas por Modiano] e a magia [por Chagall] das memórias”. (GAN, 2018, tradução nossa)

possuindo maior tempo de tela, enquanto a decisão de fazer uma obra expandida através de duas etapas (cinematografia tradicional e um plano sequência) é mantida.

Por fim, é necessário citar o curta-metragem *A Short Story* (2022). Através de quinze minutos, um conto de fadas sobre um gato preto (humanoide) vestido de capa de chuva e que se encontra numa jornada com um espantalho. A obra foi realizada sob perspectiva surrealista e possui uma ternura em sua narração enquanto micro-contos são relatados através da mise-en-scène absurdista. De repente, estamos em um trem que também funciona como casa. A personagem abre a porta e vemos os trilhos, ao notar que a locomotiva está em movimento. Os cenários coloridos da realização de Gan é mágica, apesar de passar uma sensação “terrena”, possível.

Figura 7 - Cena de *A Short Story*



Fonte: Bi Gan

4.2.2.3. Imagens de um passado mágico e o futuro que se especula

Gosto de agrupar três filmes dentro desse subcapítulo, através do conceito da existência de um passado que é visitado (ou revisitado) e que parece alienígena ou ao menos assombroso; e que logo mais há um olhar para o futuro (ou, a depender,

presente) da trama. São eles: *Adeus, Dragon Inn*⁸, *Ar Condicionado*⁹ e *O Visitante do Museu*¹⁰. Os três passam por mundos já perdidos, de certa maneira, espaços em ruínas. E, cada um, de sua forma, utiliza do sonho ou da imaginação como mecanismo de cooptação para as sensações.

Na obra russa, o personagem de Visitante, interpretado por Viktor Mikhaylov, reza enquanto se vê em um deserto à procura de um museu que contenha conhecimento das vidas passadas. Cansado diante de uma peregrinação infinita, culpa a seu Deus pelo fim do mundo. As imagens são etéreas, dissolvidas em um design de som embutido em ventanias desérticas e uma embarcação naufragada. Por fim, percebemos que não estamos em um mero sonho, mas de fato é a caminhada desse visitante até o museu durante a maré baixa. Quando encara a realidade, se desilude, finalmente.

Em *Adeus, Dragon Inn*, é entregue um palácio cinematográfico prestes a morrer. A última exibição da noite inicia-se bem e, de pouco em pouco, todos seus espectadores passam a abandonar a sessão ou a não se importarem com ela, salvo dois homens, velhos, e o neto de um. Eles haviam atuado no clássico wuxia¹¹ que passara. Emocionados, mas simultaneamente numa catarse, se encontram ao final da cerimônia:

“- Faz muito tempo que não vejo um filme.
- Ninguém mais vem ao cinema. E ninguém mais se lembra de nós.”
(ADEUS..., 2004)

⁸ “Em uma noite escura e úmida na cidade de Taipei, um antigo palácio está prestes a fechar suas portas para sempre. Um público escasso, os poucos funcionários restantes e talvez até um ou dois fantasmas assistem ao clássico wuxia *Dragon Inn* de King Hu - cada um assombrado por memórias e desejos evocados pelo próprio cinema.” Sinopse encontrada no endereço eletrônico do serviço de *streaming* MUBI. Disponível em: <https://mubi.com/pt/films/goodbye-dragon-inn>. Acesso 05 jul. 2023. Tradução nossa.

⁹ “Os aparelhos de ar condicionado nos edifícios da capital angolana começam a cair misteriosamente. Encarregado de levar um ao seu chefe zangado até o fim do dia, o segurança Matacedo embarca numa missão que o levará a conhecer um dono excêntrico de uma loja de eletrônicos.” Sinopse encontrada no endereço eletrônico do serviço de *streaming* MUBI. Disponível em: <https://mubi.com/pt/films/air-conditioner>. Acesso 05 jul. 2023.

¹⁰ “Em um mundo pós-apocalíptico, no qual grande parte da população é formada por mutantes dementes e deformados mantidos em reservas, um homem embarca em uma visita às ruínas de um museu enterrado no fundo do mar, que só pode ser acessado durante a maré baixa.” Sinopse encontrada no endereço eletrônico do serviço de *streaming* MUBI. Disponível em: <https://mubi.com/pt/films/visitor-of-a-museum>. Acesso 05 jul. 2023.

¹¹ “Wuxia é um gênero literário e cinematográfico, [...] originário da China, que mistura fantasia e artes marciais ou ainda, basicamente luta de espadas em um mundo medieval imaginário.” Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Wuxia>. Acesso 05 jul. 2023.

Aqui, Tsai Ling-Miang aproveita da chuva como elemento da natureza para comentar retratos de abandono e a dramaticidade da textura da água que escorre. Em diversos momentos ele a filma sozinha ou em primeiro plano, através da soturnidade representada. O resultado do silêncio entre os dois velhos e a criança pós sessão é cortante, decadente, de uma derrota aceita, onde a chuva tomou espaço e protagonismo daquele parque cinematográfico.

Em *Ar Condicionado*, Fradique expõe um centro de Luanda que vive sob a dualidade do que é antigo e do que é novo. Os eletrodomésticos de escritórios são velhos, enquanto geram um calor para o mundo externo que não habita aqueles edifícios. Matacedo, protagonista do longa-metragem de 72 minutos, é filmado através da labiríntica capital de Angola, seguido pela câmera. A espacialidade é determinada pela direção, portanto. Depois de tanto cansaço à procura de peças para conserto do ar-condicionado, finalmente um momento de folga. O personagem se senta, dentro da moldura de um carro em conserto, apoia seus braços na janela da loja de consertos (que é resfriada pelo eletrodoméstico) e dorme. Um belo fado de Aline Frazão toca e o trompete que acompanha os lentos instrumentos ditam o sonho de Matacedo. As luzes fortes o iluminam, em contraste do amarelo detrás do recorte de sua silhueta. Continuamos a sentir a brisa suave pós-calor, outro elemento da natureza. A música passa a protagonizar através de sua letra e da voz de Paulo Flores:

Matacedo

Quando eu fecho os olhos, imagino um país novo
 Quando eu fecho os olhos, eu me lembro de novo
 Para não me dissolver no cacimbo, na lembrança
 Acerto o passo na dança obstinada dos dias
 Tudo era bem melhor
 No tempo em que ainda me vias

De noite adormeço o meu corpo antigo
 Enferrujado e dorido, como um sobrado em ruínas
 Sonho para não esquecer
 Esqueço ao amanhecer¹²

(FRAZÃO, 2020)

¹² Disponível em: <http://www.alinefrazao.com/letras-matacedo>. Acesso em: 05 jul. 2023.

Figura 8 - Cena de *Ar Condicionado*; Matacedo descansa e sonha uma outra Angola



Fonte: Fradique

Assim como vimos na descrição da cena, a letra é carregada de sensações que remetem um passado e uma possível Luanda que outrora não existe. Igualmente, através desse misticismo de sonhar possibilidades, especular algo que não sabemos como é ou seria, vemos os eletrodomésticos que caem misteriosamente dos prédios, em um universo onírico.

“Como tecnologia de subversão do clima local, o objeto é essa metáfora imediata a uma cidade atingida pela modernização em tal nível que o ar perdeu seu caminho do mar em direção aos prédios.” (GADELHA, 2021)

4.2.2.4. *Sonhos* (1990, Akira Kurosawa)

Conhecido como a antepenúltima obra do mestre japonês e um projeto antigo de seu desejo, é um marco na linguagem do cineasta. Após vinte anos desde seu último filme¹³ que trabalhava conceitos humanistas, agora era a vez de materializar seus sonhos através de uma antologia de histórias. Intitulada de “Luz do Sol Através da Chuva”, o primeiro conto gira entorno de uma criança que, durante um temporal¹⁴, explora a floresta perto de sua casa e se depara com um grupo de raposas antropomórficas realizando uma procissão, conhecida como “O Casamento da

¹³ Em 1970, Akira Kurosawa lançou *Dodeskaden – O Caminho da Vida*, um objeto de exploração da periferia de Tóquio através de seus personagens. Na época, foi recebido negativamente pela crítica e público, o que resultou em um quadro de depressão do cineasta e mais tarde uma tentativa de suicídio.

¹⁴ Novamente, um elemento da natureza presente durante os acontecimentos místicos.

Raposa”¹⁵. As criaturas são desconfiadas, caminham lentamente. Escutamos batuques que transmitem uma cadência ritmada e bizarra. Para efeito de comparação, podemos voltar ao encontro no roteiro de *Três Por Um* entre Ronaldo e os gatos: “Na entrada, ele começa a destravar as alças da porta para fechar sua loja. Ele ouve então um tilintar rítmico acompanhado de um batuque lento.” (APÊNDICE A). A antropomorfização dos seres, o encarar silencioso, uma desconfiança ainda presente do devir animal. Fica claro, portanto, as referências utilizadas para a cena.

Figura 9 - Cena de Sonhos e as raposas em procissão



Fonte: Akira Kurosawa

Ainda em *Sonhos*, pulemos para o último de suas histórias: “Aldeia dos Moinhos de Água”, em um relato sobre um jovem estrangeiro que visita uma vila que se recusa a usar a eletricidade. O debate acerca dos confortos modernos e da poluição pela industrialização é estabelecido e discutido com um ancião. Mais à frente, escutamos uma nova procissão — realizada em homenagem à uma mulher que morrerá —, dessa vez celebrada alegremente, em vez do período tradicional de luto. O ancião parte para integrar a procissão e leva um conjunto de sinos (*Kagura suzu*). O som é agudo e lembra um sino dos ventos, em propagação ao que torna a caminhada rítmica tão instigante e mágica.

¹⁵ Tradução literal de *Kitsune no Yomeiri* ou, até a metade do período Shōwa, *Kitsune no Yomeiri Gyoretsu*. Existem dois fenômenos referidos como *Kitsune no Yomeiri* - o clima bizarro chamado “chuva de sol” onde a chuva cai em plena luz do dia; e a procissão de luzes atmosféricas fantasmas, chamada *kitsune-bi* (狐火), que serpenteiam as montanhas tarde da noite. Disponível em: <<https://hyakumonogatari.com/2013/07/19/kitsune-no-yomeiri-the-fox-wedding/>>. Acesso 05 jul. 2023. Tradução nossa.

4.2.3. Rotina no cinema

A rotina no cinema sempre foi um objeto de análise constante na sétima arte. Se no nascimento já se filmava a realidade plena e diária através dos irmãos Lumière, ou pelo cine-olho de Dziga Vertov, a retratação do ordinário se aflorou com Yasujiro Ozu, através de uma linguagem simplificada. Quase meio século depois, David Bordwell categoriza uma tendência asiática dos anos noventa: “minimalismo asiático” em contraste ao que também chama de “maximalismo” do cinema hollywoodiano em Hong Kong:

Na trama, essa linha do cinema asiático tende a não apresentar o arco dramático de problema/solução orientado para um objetivo encontrado no entretenimento convencional. Em vez disso, obtemos estruturas de enredo episódicas, que favorecem o acúmulo solto de cenas [...]

[...] Estou descontente com o termo "minimalismo asiático", mas não consigo pensar em outro que resuma as técnicas que se tornaram comuns em muitos países durante a década de 1990. (BORDWELL, 2011)

Os filmes selecionados aqui por inspirarem, em algum sentido, *Três Por Um* foram *Yi Yi — As Coisas Simples da Vida* (2000, Edward Yang), *Um Dia Quente de Verão* (1991, Edward Yang) e *Temporada* (2018, André Novais Oliveira), já descrito nos capítulos anteriores. Os três possuem uma visão terrena sobre a realidade, através do que Bordwell (2016) chama de “social realismo”¹⁶. Apesar da política estar intrínseca através dos pequenos acontecimentos, existem detalhes que demonstram planos gravados sobre a cidade, as pessoas, e, mais afunilado, um pequeno bolsão do tempo sobre um punhado de seres (personagens) que são estudados através do comportamento rotineiro. Em *Yi Yi*¹⁷, somos entregues à convivência de uma família de classe média em Taiwan e suas várias gerações. Cada janela da vida aberta pelo roteiro é explorado através de um jogo calmo de câmeras e longos planos. Os múltiplos personagens são simulacros sobre família, ou melhor, linhagens, e como elas se comportam através das dificuldades do chamado dia-a-dia. As cenas possuem um ritmo leve, assertivo, igualmente trágico, triste. A cena final¹⁸ foi extremamente inspiradora, graças ao tom de aceitação proposto pelo personagem Yang-Yang, uma criança, diante da morte da matriarca da família, ao melhor estilo neorrealista (BORDWELL, 2016), ao “desfamiliarizar” preocupações adultas. Apesar da melancolia

¹⁶ Neste caso, Bordwell se referia aos trabalhos de Yang, mas atribuímos à André Novais Oliveira as características, em um trabalho de importação cultural.

¹⁷ O subtítulo “As Coisas Simples da Vida” é uma adição da distribuição brasileira.

¹⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zhgMQV1ZbXY>. Acesso 05 jul. 2023.

resultante nos minutos finais, há uma mensagem que contraria a tradicionalidade ocidental.

Figura 10 - Cena final de *Yi Yi — As Coisas Simples da Vida*



Fonte: Edward Yang

Em *Um Dia Quente de Verão*, há uma ambição narrativa presente, graças ao período histórico (década de 60) da trama. Aqui é interessante notar como a realidade é posta em pauta, através da direção, do subentendimento de drama e da blocagem¹⁹:

“As implicações indescritíveis das composições e cortes são escritas no ritmo narrativo do filme. [...] Grande parte da história depende do conhecimento local da cultura taiwanesa, e Yang não o fornece de maneira direta. Tony [comentarista de uma versão do filme lançada por Blu-ray] mostra que cada cena carrega um subtexto histórico e social.

Tão importante quanto, as premissas da história nem sempre são explicadas; espera-se que conectemos muitos pontos. Por exemplo, ninguém explica que a Si'r [protagonista do filme] está sofrendo de perda de visão e que ele rouba a lanterna do estúdio de cinema para poder ler com mais facilidade em seu quarto apertado. Mas, por causa de sua visão imperfeita, ele recebe injeções de remédios, que o levam à clínica da escola e depois a encontros com Ming e o médico que a trata. E o pai de Si'r acaba brincando com a possibilidade de comprar óculos para ele à prestação (embora ele tenha que economizar renunciando aos cigarros). Outro filme teria feito uma questão dramática do problema de visão de Si'r; aqui, esses elementos da história entram à margem de outras ações dramáticas, misturam-se com outros elementos e devem ser interligados pelo observador atento.”

[...] Ele segurará alguns quadros desprovidos da presença humana; assim como em Antonioni, uma cena começa um pouco antes de realmente começar e termina um pouco depois de terminar de fato (BORDWELL, 2016, tradução nossa)

¹⁹ A blocagem é, de certo modo, a coreografia dos atores na cena, como eles irão se movimentar ou agir em uma gravação, em sincronia com a câmera. Hitchcock, por exemplo, possuía uma blocagem complexa e fazia questão de em inúmeras vezes trabalhar essa linguagem para atribuir novos sentidos à seus filmes.

Em *Temporada*, houve um processo de identificação a partir do contexto pelo qual é filmado. Por se tratar de uma realização em Minas Gerais, a retratação de rotinas tradicionais da região, ainda mais através do dialeto e costumes, é essencial para um curta-metragem cujo objetivo seja precisamente similar. Aqui, observamos Juliana, protagonista, que caminha no entardecer sob a cidade; que vai para a casa de amigos para jogar *videogame*; que trabalha; que vai para festas. Uma realidade diferente de visões mais tensas e ferozes, buscando a monotonia — não como algo negativo; pelo contrário, como opção para a trama.

5. METODOLOGIA

O projeto teve duração de quatro meses e atravessou os processos de reescrita do roteiro, pesquisas visuais, temáticas e narrativas e a consolidação do plano de pré-produção. O desenvolvimento original do roteiro começou em fevereiro de 2022, durante um semestre do curso de Comunicação Social pela Universidade de Brasília, comumente apelidado de “Bloco”. Nele, os alunos são direcionados a apresentarem um projeto para ser produzido, em uma realização prática do bacharelado.

Serão detalhadas durante essa memória o processo inicial de escrita, como *Três Por Um* amadureceu e, a partir dos últimos seis meses da escrita do trabalho, como a produção se moldou e comportou para o que é hoje: uma possibilidade de realização. Também será descrito as estruturas utilizadas para o texto do curta-metragem e outras referências estéticas.

5.1. Contexto

No final de 2021, eu acabei realizando uma cobertura do 31º Cine Ceará - Festival Ibero-americano de Cinema. Por razões da pandemia, o festival foi realizado à distância, via plataforma online e pelo Canal Brasil. Analisei que, em sua maioria, os filmes selecionados possuíam um baixo apelo estético e narrativo. Minha crítica estava justamente na falta de expressividade nas obras, onde percebi uma perda de interesse sempre no mesmo padrão na metade de suas durações. Quando chegou uma das noites de estreia (os filmes no Canal Brasil passavam sempre às oito e meia), assisti um longa-metragem porto-riquenho chamado *Perfume de Gardênias* (2021, Gisela Rosario Ramos). Era sobre uma senhorinha que criava funerais customizados e pouco convencionais. O filme em si não me atraiu, mas em algum momento dele uma surge uma estátua epitáfia, feita de plantas coloridas a fim de decorar um velório; na minha mente, surgiu como um estalo pictórico: a estátua de Carmen Miranda, seu chapéu de frutas, feito de remédios. Essa visão possuía uma comicidade mórbida, e, pelo menos como ideia, parecia perfeita para ser utilizada no futuro.

Pouco tempo depois, já era 2022. Como parte de uma das disciplinas do semestre, precisava escrever um roteiro a fim de ser apresentado meses depois. Posterguei por algumas semanas, sem muitas ideias específicas, enquanto o único objetivo (pessoal) seria de montar algo original, que não pensara anteriormente ou tivesse já escrito ou desenvolvido. Por precaução, eu anotara a tal da Carmen Miranda

em um caderno. E foi útil, já que estava chegando à data de entrega e era necessário possuir ao menos um argumento básico. Para surgir novas ideias e complementar esse conceito, o melhor, considere, seria caminhar, sem nenhuma distração (celulares, companhia, etc.).

Seria impossível descrever o “como” cheguei nos pontos-chaves da trama. Claro, eles possuíam um caminho, mas as primeiras formas surgiram do nada, do pensamento distraído através de andanças nas ruas. Uma *cowboy*, mulher, à lá John Wayne, fora de um contexto; o pai, pintor e aposentado desse personagem principal, que seria dono de uma mercearia (até então era uma birosca). O cliente, fumante. E a Carmen Miranda? Ela surgiria em algum momento, exposta na venda. Chegando em casa tratei de colocar no papel e esquematizar o que estava fresco na mente. Faltava alguma coisa naquela história e ao meu lado, na estante, encontrei um livro.

O livro era *Homens sem mulheres*, Haruki Murakami. Uma antologia de contos do autor, publicados previamente em várias outras mídias, coletadas e traduzidas. Quatro anos antes, havia lido ao acaso, sem conhecer o escritor, na ação de julgar o livro pela capa. A cognição humana é engraçada; nós lemos essa variedade de palavras, podem estar contidas em uma edição (o livro) ou em papel, ou simplesmente impressa em algum lugar. Colecionamos imagens compostas pela simples imaginação do que foi interpretado a partir dessas letras e, se assim elas se fixarem, persistem por tempo, guardadas na mente.

Não foi preciso abrir aquele livro. Me lembrei de um dos contos, *Kino*, previamente citado capítulos atrás. Animais antropomórficos que circulam um bar. Era natural esse conceito se incorporar, trazendo o sentido da trama que buscava. O argumento ainda incorporava o ciclo de dia e noite no qual foi utilizado, envolvendo a lua e outros elementos climáticos para surtir a passagem do tempo fantasiosa. Notável relatar que nunca possuí um interesse grande no conceito de transmorfo. A escrita inicial envolveu esse cuidado de se distanciar da simples e explícita transformação, para uma abstração que soasse menor e mais íntima — animais que aparecem de forma inédita, que realizam atos humanizados, que também assumem essa natureza Animalia.

Admito que o projeto realizado ainda não estava aperfeiçoado e acabou-se não se concretizando naquele semestre. Naquela época, o orçamento inicial trabalhado seria de cinco mil reais, algo inimaginável para o que eu desejaria realizar. Algumas

das referências cinematográficas já estariam presentes, como *Ar Condicionado* (2020, Fradique), *Felizes Juntos* (1997, Wong Kar-Wai), *Longa Jornada Noite Adentro* (2018, Bi Gan), *Temporada* (2018) e *Yi Yi — As Coisas Simples da Vida* (2000, Edward Yang). O cerne da assimilação cultural e do realismo fantástico estava ali. Cheguei a realizar uma lista de reprodução de música pela plataforma do *Spotify* que ainda escuto ao trabalhar com o projeto.

Quando decidi retomar como trabalho de conclusão de curso, cheguei a pensar em filmá-lo, sem orçamento, quase na guerrilha mesmo. Avalio essa teimosia como precipitada, ainda mais no contexto envolvendo a retomada política-cultural que ocorreu (e ocorre) entre 2022 e 2023 através da troca de governos. Ao final de 2022, realizei uma proposta de produção para enviar a algumas produtoras brasileiras, que não chegaram ao menos a enviar algum retorno, o que transpareceu em erros comuns numa abordagem ainda em desenvolvimento e imatura.

Ou seja, foram duas tentativas de realizar *Três Por Um* sem ao menos estar amadurecido o suficiente, sem que houvesse um corpo de equipe definido, sem que houvesse apoio financeiro. Claro, o cinema é uma arte coletiva, o que evidencia o fracasso que ocorreu através dessa dupla de momentos. Eu precisaria adotar novas estratégias caso quisesse persistir na existência do curta-metragem; foi o que ocorreu algumas semanas depois, em janeiro.

5.2. Solucionando a pré-produção

Em janeiro de 2023, admiti que a solução seria precisamente o trabalho aqui relatado. Foi então que assumi a estratégia de compreender o projeto como além do ambiente universitário e que seria necessário elaborar todo um plano para a pré-produção, reescrever o roteiro e encontrar uma equipe. Ainda no primeiro mês do ano, decidi me inscrever no máximo de aulas livres que envolvessem produção e outros segmentos da realização cinematográfica. No geral, foram cursos ineficientes, mas em um deles lembrei-me da execução da *Lei Complementar Nº 195/2022* (a Lei Paulo Gustavo). No momento da escrita desse texto, ela está ainda em processo de repasses iniciais de verba, mas na época ela ainda estava sendo planejada.

Nasci em Montes Claros, Minas Gerais, na região norte do estado. Já parte da minha família vive também na região sul, no interior. Quando recebi a notícia da lei, tratei de fazer funcionar uma ideia: o projeto poderia ser realizado e de fácil adaptação

para retratar uma cidade do interior. Assim, seria interessante a utilização da Paulo Gustavo graças à destinação de quase dois bilhões de reais para ações de apoio à produções audiovisuais. Minha experiência é a de que a área que envolve a Microrregião de Andrelândia não possui ações fortes para o setor e produtoras locais são ausentes em relação ao cinema, se é que existem. Relato aqui algumas das cidades em que realizei a consulta como membro da sociedade civil e o resultado.

Andrelândia: a secretaria da cidade foi contactada no dia 25 de janeiro. Declararam que estavam trocando de secretários e, por conta disso, não conheciam a lei. Lhes entreguei as informações, incluindo valores dos repasses, e, por fim, houve uma reunião para explicar melhor o projeto e interesses. Deram prosseguimento pela lei e atualmente estão em fase das oitivas públicas, ainda não realizadas. Em 20 de março ocorreu uma consulta pública via formulário. A secretaria constantemente me comunica sobre as notícias das ações na cidade.

Cruzília: a secretaria estava esperando a regulamentação pelo recém reformado Ministério da Cultura, conforme contactado no 26 de janeiro. Em abril, houve nova conversa a respeito, eles possuíam interesse de aplicar a lei exclusivamente local, apesar de estarem abertos a sugestões via formulário realizada no mesmo mês. Uma consulta pública in loco já foi marcada e realizada.

São Vicente de Minas: parte da minha família vive na cidade. A secretaria local conhecia a execução da lei, mas não conhecia os motivos e procedimentos; o contato foi realizado dia 25 de janeiro. Nós prosseguimos na conversa e concordamos em seguir persistindo pela aplicação e que seria ótimo o investimento direto em um filme rodado na cidade. Não havia nenhuma outra produtora local, apesar do município ter ingressado na recém-criada *Minas Film Commission*²⁰; e tampouco aplicou a *Lei Nº 14.017* (Lei Aldir Blanc) entre 2021 e 2022. Foi realizado em 16 de março um formulário de mapeamento cultural e 01 de junho uma audiência pública. Está prevista outra consulta em breve. O secretário constantemente me comunica sobre as notícias das ações na cidade.

²⁰ “Uma comissão fílmica (ou film commission, em inglês) é uma organização, normalmente estatal ou paraestatal, que se dedica a atrair e incentivar a realização de produções audiovisuais no seu local de atuação.” Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Comiss%C3%A3o_f%C3%ADlmica> . Acesso em 13 jun. 2023.

Madre de Deus de Minas: apesar de estar fora da Microrregião de Andrelândia, entrou na seleção pela sua proximidade à São Vicente de Minas. O Secretário do Turismo e Cultura foi contactado em 25 de janeiro e pediu para que ligasse outra hora. Ele ignorou as chamadas nos dias seguintes. Contactei novamente apenas mais de um mês depois, no 27 de fevereiro, quando pediu para falar com um suposto, *ipsis litteris*, “encarregado pela cultura”, me passando o contato um dia depois. Dez dias passados o contato inicial, recebi resposta e apresentei a lei. O gestor público alguns dias depois informou que só iria realizar de acordo com a vontade do prefeito local. Meses depois, nenhuma ação referente — salvo um curso de capacitação para gestores em São João Del Rei-MG —, foi realizada até o presente momento.

São Tomé das Letras: informaram que desejam realizar apenas localmente, devido ao setor cultural já possuir muitas produtoras interessadas. Prosseguiram através de várias oitivas públicas e inclusive a eleição de novo conselho de cultura.

Minduri: atenderam uma ligação em 25 de janeiro e informaram que o secretário não se encontrava no local. Pediram para ligar no outro dia e, assim como, também não fui respondido. Pediram novamente para ligar, dessa vez no número pessoal, sem resposta. Não questionaram outras questões sobre a lei e nenhuma ação foi realizada, salvo os gestores participarem de um curso de capacitação em março.

Liberdade: a cidade estava em troca de gestão cultural e pediram para marcar uma reunião com a então secretária da Cultura, mas não recebi nenhum retorno —, apesar de mensagens visualizadas (no dia 28 de fevereiro). Semanas depois, pediram para esperar a contratação de uma nova assessoria e não me retornaram. Outras ações referente à lei não ocorreram.

Em Montes Claros também recebi um convite da UniMontes (Universidade Estadual de Montes Claros) para realizar uma roda de conversa sobre a lei. Acabei aceitando, mas, por questões de agenda e o próprio avanço do município, esse encontro não aconteceu. A cidade, pelo que me foi relatado, teve problemas de acessibilidade durante as oitivas públicas, mas aconteceram. O registro no sistema do Ministério da Cultura ocorreu de forma antecipada.

Os contatos foram de grande importância como forma de mapear as possibilidades das cidades mais amigáveis para uma possível produção. Mais cidades fora dessa listagem foram contactadas, porém não responderam nem ao menos as

ligações ou e-mails. As populações que foram alvo dessa seleção possuíam sempre menos de 15 mil habitantes²¹, o que revelou um estranho comportamento dentro das secretarias, no aspecto da escala da coisa. Explico: as conversas eram (quase) sempre diretamente tratadas com o responsável pela pasta e em sua maioria os retornos eram pouco organizados e existia grandes confusões e desinformação sobre aplicações das leis. Algumas delas não conheciam nem ao menos o Sistema Nacional da Cultura, assim como nunca teriam aderido a ele ou fortalecido nos últimos anos. Durante parte desse processo, visitei duas cidades pessoalmente (São Vicente de Minas e Andrelândia) e realizei algumas conversas a respeito, que trataram de agilizar de certa maneira a execução. Porém, também serviram como apresentação pessoal do projeto em si. Hoje, além de São Tomé das Letras, são as cidades mais avançadas em relação à lei dessa amostragem. Também realizei algumas visitas possíveis, em um trabalho de arqueologia de locações.

Apesar do trabalho entorno de cidades pequenas no interior de Minas Gerais, o objetivo ainda assim era liderar a produção em Brasília. E eu precisava de alguma ajuda para desenvolver, o que me fez em paralelo procurar alguém que tivesse a experiência para prosseguir caso a Lei Paulo Gustavo desse certo. Entra a Heloísa Schons, que conheci durante a realização de um projeto de iniciação científica em 2021. Posteriormente, fiquei sabendo da produtora em que trabalhava e acompanhei o percurso de *As Miçangas* (2023, Emanuel Lavor e Rafaela Camelo) no Festival Internacional de Berlim. Parecia uma escolha perfeita para ir atrás e conversar, já que a vergonha de um primeiro contato não existiria com tanta intensidade. Ainda em janeiro ocorreu essa conversa e, admito, cheguei a mencionar ter aquele documento de apresentação enviado para as produtoras em dezembro, mas avisei de minhas ressalvas. Bem como entreguei, na época, um sétimo tratamento (o documento possuía o sexto) e ficamos de conversar depois de Berlim. Alguns meses depois, surgiu a ideia de colocar no edital do Fundo de Apoio à Cultura (FAC-DF), mesmo que este fosse rodado em outro estado, e insistimos nela. Em detalhes, as próximas duas semanas após o episódio foram apressadas, em busca de uma diretora de produção, uma diretora de arte e assistência de direção.

²¹ Com exceção de Montes Claros-MG, mas neste caso tampouco houve um contato com a secretaria cobrando a aplicação da lei.

Para entregar ao FAC, Heloísa me sugeriu cinco pessoas do corpo de equipe como base. Explica-se então o motivo dessa busca específica: cargos importantes na equipe e que ajudasse a vender o projeto em si. A diretora de arte eu já concordara com a Giulia Dela Pace, ótima para compor cenários e ideias, seria necessário de uma competência especial para. A diretora de produção levou mais tempo, porque a indicada inicialmente teria filmagens e desprodução ocorrendo logo na janela de inscrições do fundo. Acabamos conseguindo se conversar em série de desencontros e a Thay Limeira acabou aceitando o trabalho. A assistência de direção também me foi sugerida por Heloísa a Júlia Rios, com quem já trabalhara em alguns filmes e o resultado era composto de puros elogios. Eu a conhecia, fora colega minha de algumas disciplinas, facilitando todo a logística de convite. Para a edição, fiz a sugestão da montagem ficar ao meu encargo. É uma área que tenho profundo interesse e me sinto pertencente, além de que seria ótimo para questões orçamentárias a economia; todavia, não definimos esse cargo, assim como outros. A direção de fotografia, por exemplo, disse Thay, “não conhecer alguém especificamente que combinaria com o seu curta-metragem”, e deixamos para decidir em um futuro próximo. A proposta foi entregue, em um orçamento sugerido de duzentos mil reais, pela categoria Cultura de Todo Tipo, no módulo II (valores entre R\$100.000 a R\$200.000). Para intensificar a qualidade do projeto pedimos às prefeituras de Andrelândia e São Vicente de Minas cartas de intenção em seguir as filmagens, além de evitar o conflito de interesse em algum eventual investimento direto pelo lado dos municípios. Nos foi entregue e anexamos ao projeto final.

Em tempo, posso também afirmar que outras possibilidades (de investimento) foram e são observadas durante essa etapa de pré-produção. O roteiro do curta-metragem foi enviado para dois concursos de roteiros, ganhando em um deles²² enquanto aguarda o resultado do outro. Também nos foi recomendado o acompanhamento do Fundo Estadual da Cultura (FEC-MG), em paralelo ao FAC, que em breve pode também lançar novos editais focados em audiovisual além da execução da Lei Paulo Gustavo via âmbito estadual, além do relatado aqui via municipal. Para Minas Gerais, de acordo com o Ministério da Cultura (2023), a unidade

²² O roteiro de *Três Por Um* venceu o prêmio CROPA – Concurso de Roteiros, promovido pela Associação dos Produtores de Filme do Interior de Minas, pelo troféu de melhor curta-metragem entre 16 a 25 minutos.

federativa tem reservada exclusivamente para a secretaria de estado mais de R\$ 88 milhões de reais destinados à produção de obras audiovisuais via a *Lei Complementar Nº 195/2022*. Já o Distrito Federal possui R\$ 24 milhões para a categoria, ampliando possibilidades em um ano de maior repasses públicos. Decidimos, portanto, entrar nesse momento de atenção para quaisquer editais e audiências para estarmos em atenção no momento de aplicação das legislações supracitadas.

Paralelamente, era nesse momento em que o roteiro se (re)desenvolvia através de seus novos tratamentos.

5.3. O roteiro

Antes de analisar o desenvolvimento do roteiro de *Três Por Um*, acredito que seja mais efetivo divulgar a *logline* e sinopse do curta-metragem:

Logline: Ronaldo, um dono de uma birosca, é visitado por vários seres estranhos quando expõe em sua venda uma escultura feita à imagem de Carmen Miranda.

Sinopse: Ronaldo é dono de uma birosca, a “Mar-de-Sé”. Depois de um dia de trabalho, encontra em sua casa seu pai ao lado de um presente: uma escultura da cantora Carmen Miranda, feita com cápsulas de remédios. Após ganhar a réplica e a expor em sua venda, começa a presenciar histórias de personagens estranhos que não compreendem a sua posição no atual mundo, como gatos que se assemelham ao seu pai, um fumante que gosta de correr e uma cowboy que dançava aos ritmos americanos.

5.3.1. Os personagens

Três Por Um nasceu sob uma predefinição de personagens de interesses mútuos que combinavam através da temática e estética da persona de Carmen

Miranda²³. Ou seja, que estivessem fora do contexto, de uma conjuntura contemporânea, deslocados. Eles estariam, de alguma forma, interligados por um estabelecimento (a Mar-de-Sé, também um local que funciona como imagem do passado) e que interagiriam por Ronaldo, o protagonista que presencia os acontecimentos. Seriam três, portanto, o nome do curta-metragem. O primeiro, um idoso, de modo mais direto, que representasse o passado aposentado (pela linguagem metafórica e figurativa); o fumante, que caminha, mas nunca esquece de uma marca antiga de cigarros, gosta de reclamar da vida e sabe que há cada vez menos espaço para pessoas como ele; a *Cowboy*, como uma figura da época do faroeste, bang-bang, colonizada pelas músicas norte-americanas, se veste como uma e gosta de falar do passado. Esses personagens foram explicitamente construídos em torno de uma excentricidade que fosse, contudo, comedida. A vaqueira é um pastiche, o esticamento da realidade, do impossível. Seria possível alguém se vestir assim em tempos modernos? Existiria alguém que fizesse tamanha homenagem à cultura norte-americana assim? (Sim, existiria). Esse é o limite criado pela cortina entre real e fantasia dos personagens descritos. Já o fumante foi outra forma de homenagear Murakami, corredor assíduo de maratonas e que, durante sua vida, viciou-se em derrubar seus recordes pessoais²⁴. “Fiquei mais velho, e o tempo cobra seu tributo. Não é culpa de ninguém” (MURAKAMI, 2010). O tempo ser algo punitivo não é um processo apenas físico, mas emocional.

E, por fim, o idoso, que logo foi definido como pai de Ronaldo. Roberto, cujo nome é selecionado intencionalmente como próximo do protagonista, precisava ser a definição de alguém entediado e já aceitou seu lugar. Derrotado, agora lhe resta apenas passar seu tempo com o filho e fazer uso de seus remédios. Ele ser o autor da estátua de Carmen Miranda soa como interessante pelo lado fantasioso, sem que o explícito seja trabalhado: funciona como aquele que arquiteta o furo do tecido da

²³ A cantora luso-brasileira Carmen Miranda morreu em 1955. “Sempre uma artista, ela dançou e cantou para seus convidados, saias girando, olhos rolando, quadris e mãos em constante movimento. A dança era uma marca registrada da Miranda. Eram cerca de 3 da manhã quando a atriz e seu marido, o produtor de cinema David Sebastian, subiram as escadas para dormir. Eles ocupavam quartos separados. [...] Ela aparentemente saiu do banheiro com um pequeno espelho circular na mão e no pequeno corredor que leva ao seu quarto, ela caiu no chão e morreu. Ela não gritou. Ninguém a ouviu cair. Seu corpo foi encontrado por volta das 10h30, no corredor.” Tradução nossa. Disponível em: <<https://www.latimes.com/local/obituaries/la-me-carmen-miranda-19550806-story.html>>. Acesso 15 de junho de 2023.

²⁴ Suas passagens a respeito da corrida são contadas em mistura à uma narrativa sobre o ato de escrever em *Do que eu falo quando eu falo de corrida* (2010).

realidade, ao doar uma estranha arte feita com pílulas. Roberto é o personagem que tem seu pano de fundo mais trabalhado no curta-metragem. Uma vez em que o tempo é limitador para isso, grande parte desse trabalho se deu através de pequenas dicas, como uma carta do INSS, a sugestão de ele ter sido um antigo dono do bar, ser um ex-fumante, estar doente, etc. Para definir a dinâmica entre pai e filho, a escolha foi de trocar os lados dos afetos:

Ronaldo e seu pai assistem calados a TV. Ambos estão acordados, porém em silêncio, atenção total à máquina de entretenimento.

Ronaldo acaricia gentilmente seu pai, que está deitado no colo.

O filho começa a levemente cair no sono. (Apêndice A)

A imagem tradicional que existe entre um pai e um filho está na hierarquia da ancestralidade, isto é, a partir do genitor para sua prole. Levemos em conta uma cena comum visualizada no cinema: um filho recebe carinho de seu pai. Esta é uma visão usual de carinho, apesar de também romper barreiras da masculinidade, uma vez em que se filma situações envolvendo o toque. Porém, para o curta-metragem decidiu-se colocar em um papel invertido em que Ronaldo, o filho, realiza o afeto em seu pai. É um momento de maior vulnerabilidade para um homem que, supostamente, deveria possuir o controle dessa hierarquia.

O personagem de Ronaldo protagoniza, embora soe redundante, como ponto central. Enquanto a Mar-de-Sé é um estabelecimento “vivo” que presencia os acontecimentos, o dono da venda também funciona como um observador, apesar de que este dialoga em diversos momentos, como um comentador das coisas ao seu redor. A morte (ou pós-vida) ocorre perto dele, em um processo que considero como um guia dessa transformação. Na mitologia grega, o barqueiro é Caronte, que aceita moedas (o óbolo, 1/6 de dracma) como forma de pagamento para assegurar uma boa passagem. Claro, o costume na Grécia Antiga e Roma estava atrelado ao poder financeiro, mas também possuía fortes ligações das culturas nas cidades que acreditavam estar menos ou mais próximas à facilidade de se navegar no reino de Hades (submundo) (MORRIS, 1992). Durante alguns momentos do curta-metragem, trabalhamos entorno do conceito de dinheiro, em notas antigas de um real. A moeda, claramente já esquecida e inexistente, entrega um clima de magia — apesar da regionalização do contexto textual, já que, se analisada através do estrangeiro, perde-se essa noção, já que desconhece a história do papel moeda. Contudo, é uma forma muito interessante de se demonstrar o trabalho de Ronaldo como um centro de

passagens para a próxima vida, mesmo que esta, na realidade, não esteja atrelada ao “Inferno” e sim na reencarnação.

Ainda sobre o assunto do protagonista, existiu um trabalho através do protagonista médio de Murakami. Como visto outrora, comumente seus personagens são anônimos, sem rostos. Ronaldo, entretanto, é uma antítese neste sentido: enquanto a Cowboy e o Homem Fumante não possuem nomes, assim como Roberto (seu nome não é explicitado em diálogo algum), o dono do bar é citado nominalmente por seu pai, revelando-o. Essa questão desmascara e desnuda este personagem, que agora está esvaziado de personas. Ele não esconde seus pensamentos, apenas observa o que acontece, diferente de um típico do escritor japonês; este último, escreve muitas vezes reflexões sobre as ações.

E claro, os animais, que foram escolhidos após os três (ou quatro, se há a preferência de se contar Ronaldo) pivôs da história. Eles servem como “para além da cortina” da fantasia. Enquanto a personagem da Cowboy expande aos limites da realidade, os gatos e cachorros são antropomórficos, já através de uma cosmovisão humana. São aqueles que transitaram um universo para o outro e cá estamos, em pura especulação sobre a reação desses bichos em novas vidas. Em algumas cenas do roteiro também citamos outros animais, como vacas, cavalos; eles também criam essa ilusão de dois mundos que vivem em um mesmo local, um microcosmos.

5.3.2. A estrutura do roteiro

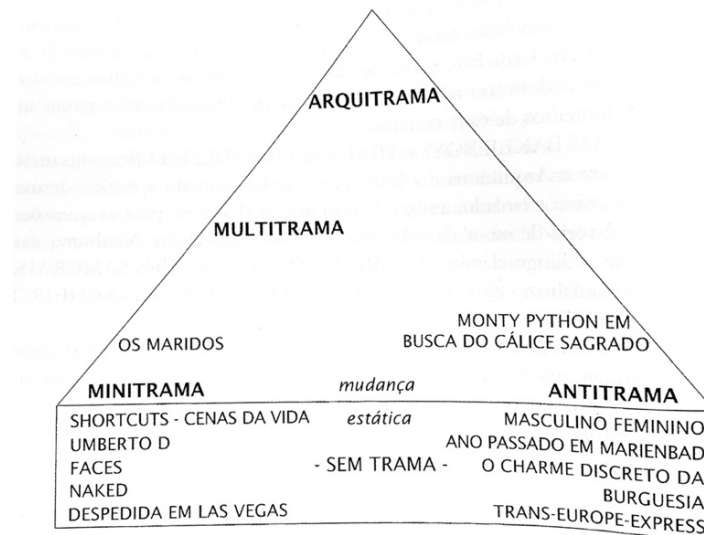
Durante o processo de escrita de *Três Por Um*, comecei a estruturar a história a partir de algumas condições que havia processado para o esqueleto do filme. Primeiro, ele deveria seguir a trinca e seus encontros. Seus personagens eram necessários, e cortá-los, por melhor o motivo, não faria sentido. Era necessariamente sobre a relação entre eles sem que se interagissem. Para as interações, existiria Ronaldo. Segundo, o enredo precisaria trabalhar através da falta da personificação de um conflito. O objetivo não seria entregar uma experiência negativa a respeito da morte, nem ao menos transformadora para o protagonista. E terceiro, seria uma trama que encontraria a fantasia de alguma forma.

Foi então que acabei me encontrando com o clássico *Story*, de Robert McKee. Por seu estilo muitas vezes estar atrelado à estrutura clássica de Hollywood, existe sempre a “torção de nariz” sob suas teorias. Mas, McKee (2017) já afirma, em suas

primeiras páginas: “Story²⁵ é sobre princípios, e não regras”. Portanto, ele avisa esta máxima sobre o porquê de seu livro e como usá-lo, como ferramenta para saber como e quando se é útil. De fato, o método mais tradicional não é compatível com *Três Por Um*.

Por mais que o curta-metragem assuma suas facetas clássicas e não experimente demais, ele está num outro campo. Entra em cena a figura do triângulo da estória, utilizada para classificar, através da forma geométrica e seus três campos, três variações principais do que McKee chama de “design de eventos”. No triângulo — equilátero, de lados iguais — o topo consiste no design clássico (arquitrama), composto da causalidade, do tempo linear, de um protagonista ativo. Ao canto esquerdo, o minimalismo, ou “minitrama”. Define-se não como a falta de trama, mas economia e simplificação. No (canto) direito, vemos a antiestrutura (antitrama), em que vemos a dissecação de uma estória não linear e que trabalha constantemente com a coincidência. Este, assume as inconstâncias de um universo caótico e pouco fiável aos resultados.

Figura 11 - Triângulo do design de tramas de Story



Fonte: McKee, 2017

O processo de temporalidade foi refletida, então. O tempo em *Três Por Um* deveria ser semi-linear. A passagem dos dias precisaria ocorrer — existe interesse no

²⁵ “Story, em inglês, significa estória. O autor, portanto, faz um jogo de palavras nesses subtítulos, ao mesmo tempo em que diz sobre o que é seu livro, diz também o que é a arte da estória em si” (MARÉS apud MCKEE, 2017).

processo rotineiro e no microcosmos fortalecido (e centralizado) pela mercearia. Porém, pela estranheza também estar presente, era necessário existir o bizarro através dos encontros entre as personagens. Então os períodos poderiam parecer como algo cíclico, ou talvez (e como veio a se tornar), de rápidas passagens, velozes. Surgiram os conceito da Lua, das nuvens, da chuva, todas em sequência. Em *A Linguagem Secreta do Cinema*, Jean-Claude Carrière discorre sobre o tempo cinematográfico e a temporalidade dos dias:

A ideia de dia seguinte é sempre muito difícil de transmitir, por que no cinema os dias e as noites não se movem em uma sequência regular como na vida. Eles nem chegam perto de uma tal sequência. Existem até dias fílmicos e noites fílmicas, que dividem o tempo de uma maneira única, que pertence exclusivamente ao cinema. É possível, por exemplo, se mover de um interior - sala de jantar - dia para um exterior - campo de batalha - dia, e então ordenar as cenas que se sucedem na filmagem de forma que similarmente se sucedam na suposta realidade da história. O tempo da narração e o tempo do filme são desta forma confundidos. Ambas as cenas se passam no mesmo dia. (CARRIÈRE, 2015)

Então, decidiu-se que a contagem sobre os dias que passam seria estruturado linearmente. Primeiro é manhã, depois tarde, por fim noite. Contudo, amanhece e já chovera, fizera sol, Lua cheia, estaria inclusive nublado, e, portanto, o que foi chamado de “semi-linear”.

Quando retornamos ao design de McKee e analisamos a escolha dos personagens criados para o curta-metragem, percebemos então a posição do roteiro proposto: o protagonista, Ronaldo, é um personagem passivo, que raramente age nos conflitos externos e tem sua funcionalidade intrincada entre reagir ao mundo e reagir ao que lhe é dialogado. O conflito está, desse modo, além do internalizado. É como se este (Ronaldo) o refletisse, mas não atuasse a favor de se desenvolver sob, enquanto todavia, existe uma questão significativa ocorrendo fora de sua própria existência. A realidade, na estória, é invadida pelo mágico, parte do roteiro deverá se manter sob coincidências. O tempo trabalhado está entre o linear e não linear. O resumo aqui questiona sua posição dentro do triângulo da estória, de que lado está? A sugestão é que ele esteja na base da forma geométrica, entre a antitrama e a minitrama. Por mais que o conflito esteja minimizado através da construção de *Três Por Um*, ele existe, em tons agriçoces.

E, de novo, é necessário retornar sobre *Story* não ser sobre regras, mas princípios. O curta-metragem, por mais que se tenha definido no design de eventos de McKee, foi além para trabalhar sua trama que pouco valorizava um conflito em

particular. Não existia (e ainda não existe) esse interesse em engajamento do espectador sobre “qual é o próximo acontecimento” — o que é melhor desenvolvido aqui são as relações intra e entre personagens, por mais que não se interajam. Para produzir de fato o corpo do roteiro, decidiu-se utilizar a estrutura japonesa *Kishōtenketsu*, tradicionalmente utilizada em narrativas asiáticas (na China, *qǐ chéng zhuǎn hé*; nas Coreias, *gi seung jeon gyeol*).

Kishōtenketsu tradicionalmente descreve uma trama que minimiza o conflito, ou inclusive o retira. É uma oposição à tradicional ideia ocidental de que trama equivale à necessidade de um conflito para continuar. McKee, por exemplo se atém bastante a seu design de cinco partes: o incidente incitante (pontapé da narrativa), as complicações progressivas, crise, clímax e resolução. Syd Field e seu clássico *Screenplay* demonstra essa vertente, através do que chama de “duplo incidente”. Ou a base aristotélica de três atos em *Poética*. A estrutura japonesa descarta parte dessa formação, apesar de que acaba se aproximando e, inclusive invadindo, tais conceitos ocidentais, como os “plots points” (pontos da trama), descrito por Field. Destrinchemos a palavra: *kiku*²⁶, significa acordar, levantar, isto é, a introdução e informações para o prosseguir narrativo; *shōku*, ouvir, ser informado, o que corresponde ao desenvolvimento, em direção ao próximo ponto; *tenku*, ou girar, mudar, produzindo o *twist* dentro de um enredo; *kekku*, traduzindo-se como efeito, consequência, chegar à fruição, o fim.

A consultora de roteiros Ana Sanz-Magallón analisa, em seu blog pessoal, o formato da estrutura, comparando-o com a “paz mundial” e discorrendo sobre o eurocentrismo e uma superação do conflito através de novas tramas:

“Jacques Derrida, [...], disse que “toda a realidade era um texto”, uma série de narrativas que só poderiam ser compreendidas recorrendo a outras narrativas, e assim por diante ad infinitum. Que tipo de narrativas são essas? Talvez um jogo mais gentil, mais “kishōtenketsuano”, entre conexão e desconexão, caos e ordem? Não, para Derrida, a única narrativa é a da violência. Como nietzschiano, ele acreditava em que a realidade consiste invariavelmente em uma coisa se impondo sobre outra, dominando-a, em um exercício egoísta da vontade de poder. A pior violência, disse ele, ocorre quando algo é silenciado e completamente absorvido por outra coisa, e sua diferença é apagada. Derrida aparentemente não estava satisfeito com o controle total que a estrutura de três atos tem sobre a escrita ocidental: ele teve que aplicá-la para toda a realidade. O eurocentrismo raramente teve um momento de maior força.

²⁶ *ki* ou 起, *shō* ou 承, *ten* ou 転 e *ketsu* ou 結.

O Kishōtenketsu não contém nada dessa violência. Os eventos do primeiro, do segundo e terceiro atos não precisam lutar entre si. Eles podem ser mantidos separados, assumindo a diferença que Derrida tanto ama intacta. Embora o quarto ato unifique a peça, de forma alguma implica violência aos três primeiros, mas apenas tira uma conclusão de sua justaposição, como faz Derrida ao interpretar uma narrativa do ponto de vista de outra. Um mundo entendido a partir da perspectiva do Kishōtenketsu não precisa dessa violência máxima que Derrida teme, e tornaria desnecessário seu apelo à desconstrução – evitando o silêncio através da aniquilação da estrutura. É possível que a desconstrução nunca tivesse sido concebida em um mundo governado por Kishōtenketsu em vez da estrutura de três atos? Será a estrutura em três atos um dos elementos da visão de mundo que apela à sua desconstrução? A narrativa ocidental da vontade de poder pode se sustentar contra uma narrativa rival do Oriente? [...]

Agora, queridos leitores, vem o desenlace. A poeira deixada pelo clímax está baixando. O Kishōtenketsu gera uma trama sem conflito, o que revela a estreiteza do Ocidente em pensar que são inseparáveis [...] Ele oferece aos escritores a oportunidade de explorar as tramas com o mínimo ou nenhum conflito. Pode até mudar a maneira como vemos o mundo.” (SANZ-MAGALLÓN, 2007, tradução nossa)

Para *Três Por Um*, a escrita então se baseou na criação de eventos entorno dessa estrutura de quatro atos. *Ki* (introdução), quando Ronaldo, protagonista da trama, fecha sua mercearia, a Mar-de-Sé. Descobrimos sua rotina ao sair do trabalho e quando chega em casa, quando conhecemos seu pai, supostamente doente, Roberto. Ele nos apresenta uma escultura que representa Carmen Miranda, feita de cápsulas de remédio. Ambos assistem à televisão, quando o pai avisa para seu filho que um dia lhe irá visitar trabalhando. *Shō* (desenvolvimento), que corresponde à próxima cena de Ronaldo já em seu bar, no outro dia, recebendo clientes enquanto vemos a estátua de Carmen Miranda agora dentro da Mar-de-Sé. Tão pronto presenciamos esse momento, um homem que pratica corrida e caminhada se aproxima ao bar e pede um cigarro antigo. Observamos uma conversa sobre não existir mais espaço para pessoas como ele e logo após entrega o dinheiro. De modo estranho, dentro do caixa da mercearia, aparecem notas de um real. *Ten* (o twist, ou o momento máximo do filme), quando, de noite, ao fechar a loja, Ronaldo se depara com gatos, um deles grisalho, que o lembra de seu pai. O protagonista dança tango, sozinho, enquanto os animais observam, extasiados. A revelação de que o gato é seu pai acontece. *Ketsu* (chegamos à fruição), através de um último encontro que Ronaldo debate com uma Cowboy sobre a morte ser um processo individualista e solitário, retornando à história da escultura de Carmen Miranda. Por fim, a Cowboy se despede e o dono da Mar-de-Sé a segue, percebendo que se transformara em um cachorro. Ao olhar para um pote que deixara ração e uns cigarros, percebe que está vazio e

que, provavelmente, os gatos que o visitaram na noite anterior levaram a comida. Ele volta para a mercearia e continua sua rotina.

Grande parte dos eventos-chave descritos de antemão foram inseridos desde o tratamento original do curta-metragem. Como os conflitos do filme estão divididos entre a passagem para o universo animal e a aceitação de Ronaldo com seu pai que se transformou, eles são diluídos entre os acontecimentos, o que traz a sensação aparente da inexistência (de conflitos)

5.3.3. O processo de reescrita

Quando o bruto tornou forma, a etapa da reescrita e ajustes ocorreu em um processo de seis meses e nove tratamentos totais - os três primeiros, sem muitas diferenças entre si, escritas no “Bloco” (semestres da Universidade de Brasília em que se produzem filmes), em 2022. É relatado, portanto, as principais diferenças entre eles, como maneira de sintetizar os avanços e afinamentos encontrados nesse percurso.

Entre a primeira e segunda versão do texto, mudanças pontuais entre a relação pai e filho aconteceram. Algumas gírias escritas nos diálogos soavam incompatíveis e não traduziam o desejado. Muitas interjeições, como as palavras “pô”, abreviações, “cê viu”. Apesar de que em certos momentos o uso delas se aproveitariam melhor, nestes afastaram justamente a ligação parental, importante no filme. Há também a adição de interações envolvendo chicletes, que ficam em um segundo plano; como forma de pontuar o uso do espaço do bar e as interações no espaço físico. Em termos “hitchcockianos”, seria um MacGuffin²⁷, dispositivo mostrado previamente e que terá um retorno ao avançar na trama. Contudo, a importância em si para o “conflito” propriamente dito em *Três Por Um* é pequena, mas traz imersão para aquele mundo, orientar o espectador para aquela suposta realidade que mais tarde se funde à fantasia. Ismail Xavier (2008) define bem o pensamento de Jean Mitry, que discorre para além de Bazin, sobre a realidade no cinema e no entrecampo da tela, do som, e do que há por fora de ambos:

²⁷ “Expressão criada deliberadamente por Hitchcock, “MacGuffin” nada mais é do que um objeto que motiva os personagens e avança a história, mas tem pouca outra relevante para a história em si. E não necessariamente um objeto, mas também pode ser uma pessoa, animal e até um sentimento, ou sensação.”. Disponível em: <<https://ambrosia.com.br/filmes/entenda-o-que-e-um-macguffin-com-11-exemplos-classicos/>> Acesso 07 jul. 2023.

“Coerentemente com o estilo que ele solicita, Bazin quer um cinema que só conheça a imanência - um cinema que só veja o que vem do real; uma passividade no olhar, cuja isenção lhe torna capaz de “receber” o que emana dos seres e do mundo.

[...]

“Num primeiro momento de seu discurso, emerge uma crítica radical às crenças de Bazin. Mitry quer repor a fenomenologia em seu devido lugar, procurando discernir o que cada fenômeno visual é em essência. O resultado de suas reflexões é uma noção da imagem cinematográfica que, sem ser “essencialmente objetiva”, não se descola do real. Deixados de lado os poderes revogatórios assumidos por Bazin, a imagem de Mitry carrega consigo a presença das coisas e tem como produto de um “olhar” que define um “campo” e uma “intencionalidade”. A realidade da tela é, à diferença do mundo real, orientada (tendente a realizar uma finalidade). Nela, a presença das coisas marca uma certa necessidade e o fragmento do mundo natural apresentado é inscrito num novo espaço-tempo (montagem).” (XAVIER, 2008)

Portanto, a adição de novos objetos, espaços e inclusive tempos, conforme os tratamentos, são justificados na questão da realidade enquanto obrigação desse universo, mas que possuem intencionalidade de expandir o campo; é necessário para o microcosmos criado.

Enquanto o terceiro tratamento do roteiro serviu apenas pelas suas alterações pontuais em pontuações e correções semânticas, a quarta versão representou a retomada da escrita de Três Por Um — sete meses depois. As ações no texto foram revisadas para adicionar dinâmica nele. Era possível enxergar ainda uma prosa bastante engessada. Algumas exposições óbvias, que aconteciam apenas no roteiro, foram retiradas. Por fim, os diálogos foram expandidos, com destaque para Ronaldo. Originalmente, o dono da mercearia teria um papel exclusivo de observação, mas houve espaço para reações complexas ao personagem, originando as reescritas dos diálogos com o Homem Fumante e a Cowboy (esta, reescrita no quinto tratamento). Por exemplo, tal diálogo escrito originalmente na 3ª versão do filme:

“Não sei. Pertencer ou não na parada parece uma questão muito distante. Eu se fosse morrer, morreria mesmo escutando essa rádio”

Quando comparado à 9ª versão:

“(fala enquanto fita o maço)

Não sei. Pertencer ou não é que parece uma questão meio distante.

(ele volta seu olhar para a Cowboy)

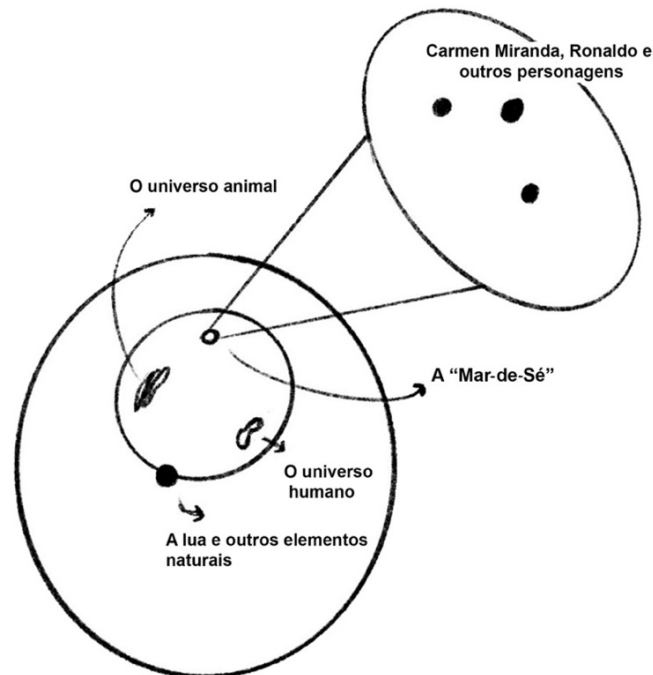
Eu se fosse morrer, morreria mesmo escutando esse radinho aqui, que nem lembranças. Acho que as pessoas que se foram sentem uma paz danada assim. Só o som enquanto elas se tornam outra coisa.” (Apêndice A)

A sexta versão foi produzida após uma primeira tutoria do professor Pablo Gonçalves. O consenso estava no personagem de Roberto, pai do protagonista. Tornou-

se necessário a adição de novos detalhes que expusessem a relação parental e que conectassem a trama. Na cena entre Ronaldo e o Homem Fumante é afirmado que seu progenitor trabalhara na mercearia; em outra, damos importância para uma carta de concessão do INSS, os detalhes de sua vida de fumante, etc.. O final do curta-metragem também passa por leves alterações: Ronaldo entra na mercearia, como se emergisse de volta para o mundo da venda, um pedaço de tempo paralisado. Antes, terminaria no sorriso do protagonista após olhar a ração e os cigarros que faltavam no pote de cachorro.

Enquanto o sétimo tratamento também se caracterizou por mudanças sutis, o oitavo se demonstrou como o de mudanças mais bruscas. Como é possível observar, desde a primeira versão, as modificações foram conservadoras; nesta, novas cenas se somaram. A relação entre Ronaldo e Roberto está mais adequada para o vínculo pai-filho, mantendo-se na descrita hierarquia invertida — agora uma hierarquia levemente mais tensa. Novas cenas foram adicionadas, que contrastam com o resto da obra: a cidade, do interior de Minas Gerais, é detalhada e afetada pelo ciclo temporal da trama, dividida em dois universos, o humano e o animal. O curta-metragem anteriormente possuía uma linguagem quase claustrofóbica, ao retratar apenas duas locações (Mar-de-Sé e casa de Ronaldo). Foi pensado então em uma técnica de expandir a realidade para além da pequena venda, ao ir além.

Figura 12 - Esquematização do microcosmos de Três Por Um



Fonte: autoria própria

Assim, esquematizei o que se aproximou à um modelo de célula eucariótica, convenientemente à animal, a fim de encontrar as relações simbióticas presentes dentro do roteiro. A Mar-de-Sé, o núcleo central dos acontecimentos, nos quais observamos seres componentes deste ambiente. Acima dela, a Cidade, sem nome, composta por dois universos do reino Animalia que se colidem, como o processo de reencarnação ou transformação estivesse naturalizada. Englobando a Cidade, o cenário latino-americano que gira entorno de um cosmos — o “real maravilhoso” de Alejo Carpentier — entre as questões rurais e urbanas que atravessam sob o interior do país, no desafio de enfrentar o progresso citadino; e o resto do mundo, claro. Por fim, os múltiplos elementos da natureza, como a Lua, que, acabam ocorrendo no exterior e interior desse mundo estabelecido, “vazando”. Em uma cena, o satélite natural aparece em imagens creditadas na Austrália. A representação, que remete

também às mônadas de Leibniz²⁸, funcionou como análise visual para os limites possíveis do roteiro. Os pequenos acontecimentos entre cenas (Igreja, as ruas e drogarias da Cidade, o grupo que corre, os gatos e cachorros ou vacas e cavalos pastando) reduzem essa representação cotidiana em um cosmo, em miniatura, um esculpido no âmago do outro.

28 “A concepção de realidade em Leibniz se encontra desenvolvida sobretudo na teoria, bastante peculiar, da Monadologia. Se em Spinoza encontramos um monismo que chega mesmo a unificar Deus e a realidade, em Leibniz temos uma concepção de realidade constituída por uma diversidade de mônadas. As mônadas (unidades dinâmicas e autocontidas) são ordenadas por Deus em uma harmonia preestabelecida hierarquicamente desde a matéria inanimada, o grau mais inferior, até Deus, a Suprema Mônada. Esta ordem constitui o melhor dos mundos possíveis, já que consiste na concretização de uma dentre várias possibilidades de ordenação e relação entre as mônadas.” (MARCONDES, 1997)

7. CONCLUSÃO

O relato descrito aqui faz parte de uma reflexão maior sobre a sétima arte. Estudar, fazer ou consumir cinema requer teimosia. É necessário sobrepor obstáculos impostos pelo mundo exterior, seja o descaso à preservação, à implementação de políticas públicas ou a imagem para olhos estrangeiros, que não participam ativamente do setor audiovisual. Engana-se que a partir da escrita do trabalho é possível concluir que *Três Por Um* seja um projeto perto de sua conclusão. Pelo contrário, já que um filme sempre está à mercê de sua inexistência. Até o momento dessa escrita, não possuímos a certeza de sua produção, não foi aprovado em nenhum edital, muito menos temos confirmações de como a Lei Paulo Gustavo será aplicada. A indefinição em um ano tão importante para o cinema brasileiro traz inseguranças, que precisamos aceitar como natural, contudo. Acredito, então, que esse memorial tenha função para quem leia, notadamente para estudantes do bacharelado. São quatro anos ou mais de estudos e as oportunidades de realização de projetos pessoais, poucas. Como afirmo anteriormente, realizar cinema requer teimosia. Teimar para que um projeto, assim como este, possa ser realizado — que não fique no campo das ideias. Realizar é complexo, e pode inclusive não ser tão satisfatório quanto parece. Mas, ao menos, que as palavras escritas sirvam para demonstrar uma realização mais técnica sobre aperfeiçoamento, pesquisa e, inclusive, burocrática. O *Kishōtenketsu*, por exemplo, com certeza não demonstra uma pesquisa revolucionária, mas que ao menos seja alguma inspiração para questionamentos sobre novas estruturas narrativas. Para o trabalho foram revisitados mais de trinta filmes, incontáveis leituras, quatro romances e realizados nove tratamentos. E, agora ao realizar uma melancólica retrospectiva de tudo feito, percebo que filmes estadunidenses não entraram na lista de cortes dos analisados e utilizados para a obra. A inconsciência nessa seleção excludente à Hollywood torna curioso e talvez utópico demais, por trabalharmos multiculturalismo fora do eixo Europa-Estados Unidos.

Por outra ótica, admito, pessoalmente, que não possuo a certeza do futuro de *Três Por Um* além das próprias incertezas de sua realização. O roteiro em uma nona versão parece estar cada vez mais próximo de seu auge (apesar de que no cinema, nunca existe algo como “perfeição”). Então, surge a questão do quanto estaria confortável em um eventual desenvolvimento contínuo. Esperemos os resultados de

todo o esforço, mas em caso de negativas, talvez exista espaço para (mais) uma pausa ao projeto. O olhar de afeto que surge quando observo o curta-metragem é grande, já que carregou pelo menos quase cinquenta por cento de minha estadia na Universidade de Brasília. Ele representa bloqueio criativo, a pandemia de COVID-19, minha família, meus interesses culturais e talvez meu futuro. As energias fisiológicas e psicológicas estão divididas, e agora estou num momento em que não resta tanto o que se trabalhar além de simplesmente colocá-lo (o curta) nas várias tentativas de financiamento. De certa maneira, existe um simbólico fim que soa agridoce, e, ironicamente, combina com *Três Por Um*. A ver as próximas novas.

Por fim, espero que, por hora, minhas leituras de Murakami também se pausem. Cansei-me e cito, enfim, Paul Valéry (1984): “Eis se ergue o vento!... Há que tentar viver!”.

Figura 13 - Marca do cigarro Pagode Vermelho, realizada para a proposta de direção de *Três Por Um*



Fonte: autoria própria

REFERÊNCIAS

8.1. Revisão sobre realismo mágico e outras literaturas

BORDWELL, D. **Beyond Asian Minimalism: HONG Sangsoo's Geometry Lesson**. Em: MOONYUNG, H. (Ed.). Hong Sangsoo. Seoul: Seoul Selection USA, Inc., 2011. p. 21–28.

CAHILL, D. **The Myth of the “Turn” in Contrastive Rhetoric**. *Written Communication*, v. 20, n. 2, p. 170–194, 1 abr. 2003.

CHIAMPI, I. **O realismo maravilhoso**. 2ª Edição ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

DANIEL, L. A. **Realismo Mágico: True Realism with a Pinch of Magic**. *The South Central Bulletin*, v. 42, n. 4, p. 129–130, 1982.

DERRIDA, J. **O animal que logo sou**. Tradução: Fábio Landa. 2ª edição ed. São Paulo: Editora Unesp, 2011.

GÜNDOĞDU, C. **The state and the stray dogs in late Ottoman Istanbul: from unruly subjects to servile friends**. *Middle Eastern Studies*, v. 54, n. 4, p. 555–574, 4 jul. 2018.

HALL, S. **Cultural Identity and Diaspora**. Em: RUTHERFORD, J. (Ed.). *Identity: Community, Culture, Difference*. Londres: Lawrence & Wishart, 1990. p. 222–237.

LAUMAKIS, S. J. **An Introduction to Buddhist Philosophy**. Cambridge: Cambridge University Press, 2008.

MACIEL, M. E. (ED.). **Pensar o animal. Em: Pensar / Escrever O Animal**. *Ensaio de Zoopoética E Biopolítica*. Florianópolis: UFSC, 2011.

MACIEL, M. E. **Literatura e animalidade**. 2ª edição ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2016.

MARCONDES, D. **Iniciação à história da filosofia: Dos pré-socráticos a Wittgenstein**. 2ª edição ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

MONTAIGNE, M. DE. **Apologia de Raymond Sebond**. Em: *Os Ensaio: Livro II*. 2ª edição ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

MORRIS, I. **Death-Ritual and Social Structure in Classical Antiquity**. Cambridge: Cambridge University Press, 1992.

PECK, L. **Suspensão do tempo no cinema de Apichatpong Weerasethakul**. *Anais de Textos Completos do XXI Encontro da SOCINE*, n. 1ª edição digital, p. 453–459, jun. 2018.

STRECHER, M. C. **Magical Realism and the Search for Identity in the Fiction of Murakami Haruki**. *Journal of Japanese Studies*, v. 25, n. 2, p. 263–298, 1999.

TAKOLANDER, M. **Magical Realism and Indigenous Survivance in Australia: The Fiction of Alexis Wright**. Em: PEREZ, R.; CHEVALIER, V. A. (Eds.). *The Palgrave Handbook of Magical Realism in the Twenty-First Century*. Londres: Palgrave Macmillan, 2020. p. 173–195.

TEIXEIRA, I. **Fortuna Crítica 2: O formalismo russo**. *Revista Cult*, n. 13, p. 37–39, ago. 1998.

UCHÔA, M. **Zoopoética e zoontologia**. A questão do animal entre a literatura e a filosofia. *Revista Lampejo*, v. 9, 2020.

VALÉRY, P. **O Cemitério Marinho**. Tradução: Jorge Wanderley. 2ª Edição ed. São Paulo: Editora Max Limonad, 1984.

VIZENOR, G. R. *Manifest Manners: Narratives on Postindian Survivance*. Lincoln, Nebraska: Bison, 1999.

8.2. Revisão de literatura sobre estruturas narrativas

ARISTÓTELES. **Poética**. 1ª edição ed. São Paulo: Editora 34, 2015.

CARRIÈRE, J.-C. **A linguagem secreta do cinema**. 1ª edição ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.

MCKEE, R. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Tradução: Chico Marés. 1ª edição ed. Curitiba: Arte & Letra, 2017.

PIGLIA, R. **Formas Breves**. Tradução: José Marcos Mariani De Macedo. 1ª Edição ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

RODRIGUES, C. **O Cinema e A Produção**. 3ª Edição ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007.

SANZ-MAGALLÓN, A. **kishōtenketsu y la paz mundial**. Disponível em: <http://www.anasanzmagallon.com/story-editor/kishotenketsu-y-la-paz-mundial>. Acesso em: 2 jul. 2023.

XAVIER, I. **O Discurso cinematográfico**. 11ª edição ed. São Paulo: Paz & Terra, 2008.

8.3. Revisão de literatura ficcional

MURAKAMI, H. **Do que eu falo quando falo de corrida**. Tradução: Cássio de Arantes Leite. 1ª Edição ed. Rio de Janeiro: Alfaguara, 2010.

MURAKAMI, H. **Homens sem mulheres**. Tradução: Eunice Suenaga. 1ª Edição ed. Rio de Janeiro: Alfaguara, 2015.

MURAKAMI, H. **Kafka à beira mar**. Tradução: Leiko Gotoda. 1ª Edição ed. Rio de Janeiro: Alfaguara, 2015.

MURAKAMI, H. **Norwegian Wood**. 1ª Edição ed. Rio de Janeiro: Alfaguara, 2008.

8.4. Revisão cinematográfica

A SHORT Story. Direção de Bi Gan. [S.I.]: Dangmai Films, 2015.

ADEUS, Dragon Inn. Direção de Tsai Ming-liang. Taipé: Homegreen Films, 2003.

AR Condicionado. Direção de Fradique. Luanda: Geração 80, 2020.

CEMITÉRIO do Esplendor. Direção de Apichatpong Weerasethakul. [S.I.]: Kick the Machine, 2015.

FELIZES Juntos. Direção de Wong Kar-Wai. Hong Kong: Jet Tone Production, 1997.

KAILI Blues. Direção de Bi Gan. [S.I.]: Blackfin (Beijing) Culture & Media Co., 2015.

LONGA Jornada Noite Adentro. Direção de Bi Gan. [S.I.]: Dangmai Films, 2018.

MAL dos Trópicos. Direção de Apichatpong Weerasethakul. [S.I.]: Backup Media, 2004.

MEMORIA. Direção de Apichatpong Weerasethakul. [S.I.]: Kick the Machine, 2021.

O VISITANTE do Museu. Direção de Konstantin Lopushanskiy. [S.I.]: Lenfilm, 1989.

SONHOS. Direção de Akira Kurosawa. [S.I.]: Warner Bros. Pictures, 1990.

TEMPORADA. Direção de André Novais Oliveira. Contagem: Filmes de Plástico, 2018.

TIO Boonmee, Que Pode Recordar Suas Vidas Passadas. Direção de Apichatpong Weerasethakul. [S.I.]: Kick the Machine, 2010.

UM DIA Quente de Verão. Direção de Edward Yang. [S.I.]: Yang & His Gang Filmmakers, 1991.

YI Yi — As Coisas Simples da Vida. Direção de Edward Yang. Taipé: Omega Project, 2000.

8.5. Referências de Vídeos e Músicas

A UTOPIA Urbana de “Temporada”. [S.I.]: Publicado pelo canal Entreplanos, 2019. 1 vídeo (12 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vc4T758jtMM>. Acesso em: 4 jul. 2023.

MATACEDO, Aline Frazão. Luanda e Lisboa: [S.N.], 2020. 1 música (2 min) Disponível em: <<http://www.alinefrazao.com/letras-matacedo>>. Acesso em: 5 jul. 2023

THE ENDING: Yi Yi (2000) Directed By Edward Yang. [S.I.]: Publicado pelo canal Abdullah Al Mazid, 2020. 1 vídeo (2 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zhgMQV1ZbXY>>. Acesso em: 5 jul. 2023

8.6. Sítios Eletrônicos Consultados

BORDWELL, D. A BRIGHTER SUMMER DAY: Yang and his gangs. **Observations on film art**, 16 jun. 2016. Disponível em: <<http://www.davidbordwell.net/blog/2016/06/16/a-brighter-summer-day-yang-and-his-gangs/>>. Acesso em: 5 jul. 2023

BRASIL. **Lei Complementar n. 195 de 8 de julho de 2022**. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/lcp/lcp195.htm>. Acesso em: 29 maio. 2023.

CAMIA, G. M. Set Diary: Apichatpong Weerasethakul's Memoria, pt. 6. **Film Comment**, 25 fev. 2020. Disponível em: <<https://www.filmcomment.com/blog/set-diary-apichatpong-weerasethakuls-memoria-pt-6/>>. Acesso em: 3 jul. 2023.

DAVISSON, Z. **Kitsune no Yomeiri – The Fox Wedding**. 百物語怪談会 **Hyakumonogatari Kaidankai**, 19 jul. 2013. Disponível em: <<https://hyakumonogatari.com/2013/07/19/kitsune-no-yomeiri-the-fox-wedding/>>. Acesso em: 5 jul. 2023

DISTRITO FEDERAL. **Lei Complementar n. 267 de 15 de dezembro de 1999**. Disponível em: <[https://www.sinj.df.gov.br/sinj/Norma/52096/Lei Complementar 267 15 12 1999.html](https://www.sinj.df.gov.br/sinj/Norma/52096/Lei%20Complementar%20267%20de%2015%20de%20dezembro%20de%201999.html)>. Acesso em: 30 mai. 2023.

FERREIRA, W. R. V. Filme chinês “Kaili Blues” desafia espectador ocidental com sensibilidade budista. **Cinema Secreto: Cinegnose**, 26 nov. 2016. Disponível em: <<http://cinegnose.blogspot.com/2016/11/filme-chines-kaili-blues-desafia.html>>. Acesso em: 4 jul. 2023

GADELHA, A. Em Angola, “Ar Condicionado” sonha com outra cidade. **Ensaio Crítico**, 21 jul. 2021. Disponível em: <<https://www.ensaiocritico.com/post/ar-condicionado-sonhar-com-a-cidade>>. Acesso em: 5 jul. 2023

MUYAN, W. **Entretien avec Bi Gan.**, 28 abr. 2018. Disponível em: <<https://encodeur.movidone.com/getimage/vRNnZaWLkplYJiWihZPRwl414x4KL41vPrShkbkGYFgkJAqaTG3Xm8kckJhvQynriXvSKVQplkqMXukgYBfYP3fCxQd8KAa0ra0fmC23rkJNU2uiLniCGA LUhjgqdRyKqGKuPPyM8K7D3pDrLkgLP57-ON9Jt0eePo-XEalxcuaYYcpc4S dM57XaBfpzIVVfV YWXnAYLomGpZY6nkt-ss>>. Acesso em: 4 jul. 2023

KISHŌTENKETSU *In* **WIKIPEDIA**: a enciclopédia livre. Kishōenketsu, Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Kish%C5%8Dtenketsu&oldid=1154964818>> Acesso em 5 jul. 2023

LOS ANGELES TIMES. From the Archives: Film Star Carmen Miranda Dies. **Los Angeles Times**, 6 ago. 1955. Disponível em: <<https://www.latimes.com/local/obituaries/la-me-carmen-miranda-19550806-story.html>>. Acesso em: 15 jun. 2023.

MACOTRENDS. Kaili, China Metro Area Population 1950-2023. Disponível em: <<https://www.macotrends.net/cities/20582/kaili/population>>. Acesso em: 4 jul. 2023.

MEAD, N. V. The great sprawl of China: timelapse images reveal 30-year growth of cities. **The Guardian**, 21 mar. 2017. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/cities/2017/mar/21/timelapse-satellite-images-china-fastest-growing-cities>>. Acesso em: 4 jul. 2023.

MINISTÉRIO DA CULTURA. Distribuição de Valores. **Gov.br**. Disponível em: <<https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/lei-paulo-gustavo/central-de-conteudo/distribuicao-de-valores>>. Acesso em: 8 jul. 2023.

MONTEIRO, C. Entenda o que é um “MacGuffin” com 11 exemplos clássicos. **Ambrosia**, 2016. Disponível em: <<https://ambrosia.com.br/filmes/entenda-o-que-e-um-macguffin-com-11-exemplos-classicos/>>. Acesso em: 7 jul. 2023

MOURA, E. Governo faz concentração na Lei Rouanet crescer. **Folha de São Paulo**, 1 jan. 2022. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2022/01/governo-faz-concentracao-na-lei-rouanet-crescer-e-agora-planeja-reduzir-teto-em-50.shtml>>. Acesso em 5 jul. 2023.

MUBI. Adeus, Dragon Inn (2004). Disponível em: <<https://mubi.com/pt/films/goodbye-dragon-inn>>. Acesso em: 5 jul. 2023.

MUBI. Ar Condicionado (2020). Disponível em: <<https://mubi.com/pt/films/air-conditioner>>. Acesso em: 5 jul. 2023.

MUBI. Memória (2021). Disponível em: <<https://mubi.com/pt/films/memoria-2021>>. Acesso em: 3 jul. 2023.

MUBI. Visitor of a Museum (1989). Disponível em: <<https://mubi.com/pt/films/visitor-of-a-museum>>. Acesso em: 5 jul. 2023.

WUXIA. *In* **WIKIPEDIA**: a enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Wuxia&oldid=55909025>> . Acesso em 5 jul. 2023.

COMISSÃO FÍLMICA. *In* **WIKIPEDIA**: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Comiss%C3%A3o_f%C3%ADlmica&oldid=64250056> Acesso em 5 jul. 2023.

APÊNDICES

APÊNDICE A — 9º Tratamento do Roteiro

Três Por Um
por **Ciro Araujo**

TRÊS POR UM

roteiro por

Ciro Araujo

+61998697409
cioperes.araujo@gmail.com
9º Tratamento

EXT. RUA DA MERCEARIA - NOITE

Uma rua escura emerge na tela.

Ainda assim, uma mercearia continua aberta. Suas luzes amarelas ligadas. Também ouvimos os tradicionais latidos de cães insones.

Vemos a lua no céu, cheia e brilhante.

Em letras garrafais, leia-se na entrada da venda:

"MERCEARIA MAR-DE-SÉ"

INT. MERCEARIA - NOITE

Agora, a mercearia por dentro. O ambiente iluminado por cores quentes é aconchegante, cheio de produtos locais estampados ao redor; um amontoado organizado.

Parece que ninguém se encontra no local...

...Quando um HOMEM - em seus trinta anos, cabelo curto e a barba rala, apesar de recém-feita - emerge debaixo da bancada, com um copo na mão e pano na outra. Ele termina de limpar a entrada de sua venda.

O homem se chama RONALDO. Ele olha para as paredes, verifica como estão as coisas antes de fechar e ir embora.

Debaixo da bancada ele tira uma caixinha trancada com cadeado, abrindo-a com uma chave de seu bolso. Ele tira duas notas, uma de CINCO reais e outra de DEZ.

Antes de sair, não se esquece de virar uma PLAQUINHA DE MADEIRA em direção à parede, o que esconde o conteúdo.

EXT. RUA DA MERCEARIA - NOITE

Ronaldo fecha sua mercearia. As luzes internas desligadas, enquanto as que decoram o letreiro, sem conhecimento do dono, permanecem acesas.

Ronaldo termina de fechar e finalmente percebe que esquecerá o letreiro ligado.

Ele suspira.

O dono da venda volta a abrir o estabelecimento.

Em SEGUNDO PLANO, vemos uma CADELA com bandana vermelha atravessando em frente à mercearia.

A CÂMERA COMEÇA A SE APROXIMAR do letreiro enquanto ouvimos Ronaldo abrindo e fechando novamente sua mercearia até desligar o bendito nome "MERCEARIA MAR-DE-SÉ".

INT. CASA DE RONALDO - NOITE

A casa é simples (e pequena) - uma casa típica brasileira.

Ronaldo entra em sua casa, onde se escuta o barulho de uma TV e de uma rádio ao fundo. Todas as luzes ligadas.

No chão, vemos uma CARTA (aberta e rasgada), mas apoiada ao pé da parede: INSS, carta de concessão. Ronaldo passa direto por ela.

Enquanto ele avança pelo corredor de sua casa, vira para a sala da televisão.

Revela-se lentamente uma CURIOSA ESCULTURA encima de uma mesa de madeira: colorida, coberta de cápsulas de remédios pintadas à mão, no formato da cantora Carmen Miranda.

Ronaldo observa curioso a escultura, leva um leve sorriso de incredulidade. Uma VOZ PIGARRENTA o interrompe.

VOZ PIGARRENTA (O.S.)

Ficou bom, né?

É revelado que a voz masculina vem de um homem na casa de seus sessenta anos, cabelos grisalhos. É pai de Ronaldo, ROBERTO. Veste roupas comuns, sujas de tinta. Passou a tarde toda pintando os remédios para acabar com o tédio rotineiro.

Ele mostra as mãos manchadas e pintadas e sorri, empolgado com seu trabalho recém finalizado. Está sentado em uma cadeira próxima à estante da sala.

RONALDO

Ficou legal pra caramba.

ROBERTO

Legal PRA caramba! 'Cê tinha que colocar ela lá na Sé. Tem até a banana ali ó, ó como que ficou bom!

O pai de Ronaldo começa uma gargalhada misturada com o velho pigarro de um ex-fumante, enquanto aponta para o chapéu da escultura.

Ele suspira e retoma.

ROBERTO (cont'd)

Mas hein, coloca lá na--lá na mercearia, chama a atenção de todo mundo, ficou muito bonita.

RONALDO

Colocar lá?

ROBERTO

É, né. Faz um bem danado pra aquele lugar, ver se dá vida.

Ronaldo se aterra em casa e retira os objetos pessoais do bolso. Ele tira sua carteira e coloca em um suporte.

RONALDO
Ô pai?

ROBERTO
Oi?

RONALDO
Toma.
(entrega as notas de cinco
e dez reais)
Pra tinta.

ROBERTO
Ô, Ronaldo... Não precisa não. Tá
vendo como a Carmen tá legal assim?
Já tá bom, moço. Foi bom pra tirar
o tédio.
(ele pausa)
Mas sabe o que a gente podia fazer
pra sair de casa?

RONALDO
Hm?

ROBERTO
Me escuta ein-- Em vez da gente
sair pra comprar tinta, nós vai lá
no Júlio e pega uns sacos de gesso
pra fazer uma amiguinha pra ela,
pode ser?

RONALDO
Uai, pode sim, pai.

Roberto pega uma caixa de remédios ao seu lado encima de uma estante, se levanta e coloca dentro de outro armário enquanto espera a resposta do filho - atônito e trocando de roupa.

ROBERTO
Ó 'qui.

Roberto pega o controle da televisão. Ele passa por um canal de notícias que transmitia a notícia, enquanto o RADINHO DE PILHAS continua ligada ao fundo.

O ruído de ambos é destoante, de duas fontes de notícias diferentes, mas que se misturam suavemente, criando uma espécie de melodia.

Ronaldo vai desligar o rádio para ver a notícia.

ROBERTO (cont'd)
Ali!
(MORE)

ROBERTO (cont'd)
 (ele estala para chamar a
 atenção do filho)
 Ó como tá bonita. Isso aí que
 filmaram foi lá no coisa-- é noutro
 país!

A Lua é retratada no noticiário. Em outro *take* da Lua, o pai
 continua.

ROBERTO (cont'd)
 É lá na Austrália, olha aí.

Ronaldo observa sem esboçar muita reação. Seu pai continua
 empolgado com a Lua.

ROBERTO (cont'd)
 E falaram que era coisa de uma vez
 em mil anos, um trem doido assim.
 'Cê não viu, não? Daqui de casa
 'tava muito grande, parecia até que
 ia engolir a gente. Fica pra ver de
 novo na próxima vez.

RONALDO
 Acho que a gente não vai ver de
 novo não, pai.

O aviso vem como um corte para Roberto.

ROBERTO
 É... Poxa, que pena, viu...
 daquelas coisas que a gente vê uma
 vez na vida só. Devia ter era
 pintado a cena, né? Mas 'tava
 fazendo essa daí.

RONALDO
 Então seguinte: quando a gente for
 pegar o gesso, né, a gente também
 compra a tinta.

ROBERTO
 Não, não, mas aí já era, né. Não
 tem mais, perdeu a graça. Passou.
 Da próxima fica de olho nas
 notícias.

Ele pausa e finalmente pergunta:

ROBERTO (cont'd)
 E como tá lá na venda?

RONALDO
 Tá bem, pai.

ROBERTO
 Tá mesmo? Na medida do possível, tá
 né?

RONALDO
Tá mesmo bem.

ROBERTO
Então hoje vendeu bem...

RONALDO
Não né, pai. É aquela coisa.
Vender, até que vendeu, que nem
vende todo dia. Só que vender bem é
outro negócio...

O pai de Ronaldo passa a mão no chapéu da escultura. Ele se senta e tosse levemente. O filho busca um copo d'água na mesa. Entrega para o pai.

Ambos olham novamente para a Carmen Miranda.

ROBERTO
Mas ficou bonita ela...

Ronaldo não se contém e escutam os estalos de sua levíssima risada anasalada.

RONALDO
Ficou.

Um silêncio noturno permeia. Roberto começa a beber a água.

EXT. CÉU - NOITE

Vemos a clara noite e suas nuvens que se formam, azuladas. A Lua, protagonista de antes, não se encontra na composição.

INT. CASA DE RONALDO - MAIS TARDE

Ronaldo e seu pai assistem calados a TV. Ambos estão acordados, porém em silêncio, atenção total à máquina de entretenimento.

Ronaldo acaricia gentilmente seu pai, que está deitado no colo.

O filho começa a levemente cair no sono. O pai se antecipa:

ROBERTO
Acho que algum dia aí vou te
visitar lá na Sé.

Ronaldo apenas ouve. O som da televisão volta ao protagonismo e permeia durante a noite.

EXT. COMÉRCIOS DA CIDADE - MANHÃ

O comércio da cidade - especificamente de uma cidade do interior mineiro.

A população local começa a transitar nas ruas. Uma farmácia abre seu portão. A arquitetura do interior é mostrada nas cenas.

Vemos um grupo de CIDADÃOS em uma caminhada matinal, todos de roupa combinadas;

E também algumas cenas nas quais cachorros e gatos andam preguiçosamente nas calçadas de paralelepípedo;

Conseguimos observar um conjunto de vacas e cavalos que pastam ainda na cidade;

EXT. RUA DA MERCEARIA - MANHÃ

A mercearia, agora aberta. O céu da manhã tem algumas nuvens que se formam, mas a luz do dia ilumina bem a venda.

INT. MERCEARIA - MANHÃ

Ronaldo está vendendo em sua mercearia um refrigerante para Dino, conhecido frequentador da mercearia. Passa o produto numa sacola e já entrega para o comprador.

O cliente já se prepara para sair.

DINO

Brigadão Ronaldo.

(ele se vira antes de partir e aponta zombando)

E ó só: cuidado que o Galo vai pegar vocês, ein.

Ronaldo responde com um gesto de "joia" na mão e um tímido sorriso.

O cliente passa pelo arco da porta e a atenção de Ronaldo se encaminha para a estátua de Carmen Miranda, que agora jaz no canto da mercearia.

De volta ao arco da porta - ao fundo - um GATO GRISALHO (ou pelo menos o formato de um) invade a cena.

O animal parece observar Ronaldo. E logo acompanha a visão do barman - agora, ambos observam a Carmen.

O gato finalmente parte, sem que o dono da Mar-de-Sé percebesse.

Um CLIENTE - cerca de 40 anos e beirando a calvície, trajando camisa de corrida e uma pochete de couro na cintura - entra no bar, trotando. Quebra o silêncio da manhã:

CLIENTE FUMANTE
Dois maços de Pagode Vermelho,
fazendo o favor.

Ronaldo fica calado, continua a observar a estátua, admirando-a.

CLIENTE FUMANTE (cont'd)
Opa, bom dia?

RONALDO
(retomando a atenção)
Ih, foi mal. Vermelho, né?

CLIENTE FUMANTE
É. Dois.

RONALDO
Beleza.

O cliente se inclina na bancada e visualiza curioso enquanto Ronaldo se vira para buscar o cigarro.

CLIENTE FUMANTE
E aí, quando é que foi que você
vendeu esse aí da última vez?

Ronaldo olha para o cigarro: "Pagode Vermelho". Na estampa, uma pagoda japonesa em vermelho. Claramente uma confusão entre cognatos.

RONALDO
Uai, não vou saber não. Meu pai é
que fumava desse daí, aí ele pegava
escondido quando trabalhava aqui.

CLIENTE FUMANTE
É... hoje em dia nem pegar
escondido dá mais.

RONALDO
Porquê?

CLIENTE FUMANTE
Ah, nada. É que acabou tudo. Deixa
eu te explicar melhor: é que eu
gosto de depois de dar uma
fumadinha, correr, né? Caminhar e
essas coisas. Aí agora, por
exemplo-- Me vê aí rapidinho quanto
tá o cigarro.

RONALDO
(vira o produto)
Tá doze.

CLIENTE FUMANTE
(solta uma risada
sarcástica)
DOZE? Rapaz, 'cê tá doido. Eu tenho
uma teoria que é o seguinte, se
liga: quanto mais você gosta de
alguma coisa, menos tempo com ela
você vai ter.

Ronaldo, enquanto ouve o cliente reclamando, começa a
brincar e montar uma pirâmide com algumas latinhas de
cerveja usadas que tinha debaixo de sua bancada.

RONALDO
(completando)
Ou menos você sente o tempo.

O cliente encara, estreita os olhos e analisa friamente.

CLIENTE FUMANTE
É. Essas coisas...
(ele pausa)
Mas fala aí, se eu fumo e corro,
quanto tempo é que resta pra mim e
meu cigarrinho?

RONALDO
Aí eu já não vou saber, né?

CLIENTE FUMANTE
(suspira)
Desse jeito até eu vou parar. Só
assim mesmo.

O cliente por um momento não continua. Parece sonhar
acordado com um cigarro. Ronaldo enquanto isso está
entretido com sua pirâmide.

CLIENTE FUMANTE (cont'd)
Foda-se isso, foda-se. Deu vinte e
quatro, né? Tem troco pra
cinquenta?

Ronaldo pega o dinheiro, abre sua caixinha rapidamente e se
depara com um maço de dinheiro, preso em um elástico. Na
frente, estampado, a primeira nota: UM REAL.

Ele se surpreende com a cédula que antes não existira ali.
Retira a nota do elástico e o cliente o acompanha, olhando
curioso para a situação...

CLIENTE FUMANTE (cont'd)
(para si)
Cacete...

Outra nota de um real. E outra. Ronaldo começa a contar e retira precisamente VINTE E SEIS notas de UM REAL - todo o dinheiro ali dentro. Ambos se entreolham.

RONALDO
Vinte e seis.

CLIENTE FUMANTE
E quem disse que elas não existem
mais?

CORTA PARA o cliente saindo de cena com o bolo de notas de um real no bolso, enquanto guarda seus novos dois maços de cigarro.

Ronaldo olha outra vez para a prateleira de cigarros.

Vemos agora a pilha de latinhas em formato de pirâmide debaixo do balcão.

EXT. RUA DA MERCEARIA - NOITE

Novamente o único local iluminado da rua. Agora está mais nublado que de manhã, não vemos mais estrelas no céu.

INT. MERCEARIA - NOITE

Ronaldo começa a colocar seus copos para debaixo do balcão. Ele realiza o seu ato rotineiro de fechar o bar.

Alcança um chiclete e começa a mastigá-lo, enquanto caminha e retira a mesma placa do dia anterior:

"PROMOÇÃO, TRÊS POR UM, SÓ HOJE... Pra acalmar os corações!".

Na entrada, ele começa a destravar as alças da porta para fechar sua loja. Ele ouve então um tilintar rítmico acompanhado de um bатуque lento.

Ronaldo estranha o som e caminha para o lado de fora de sua loja, em direção ao som.

EXT. RUA DA MERCEARIA - NOITE

A luz do letreiro ligado é forte.

Ronaldo encontra o GATO GRISALHO, que o fita, parado. Possui uma coleira da mesma cor da roupa de seu pai, na noite anterior em que adormeceram juntos.

O tilintar e o lento bатуque continuam.

O animal continua a percorrer seu percurso e logo atrás alguns outros gatos aparecem do lado de seu líder.

Um deles possui a coleira de mesma cor da roupa do cliente que fumava.

Pausa. Silêncio.

O vento sopra, indícios de chuva. Os gatos observam Ronaldo.

Agora, escuta-se novamente o tilintar. Um bandoneón acompanha ao fundo, que forma sutilmente um leve ritmo de tango.

Ronaldo primeiro coreografa uma dupla invisível. Depois, começa a se mexer, vagando para frente e para trás.

Ele gira e gira novamente.

Vai para um lado, para o outro, em um movimento suave -- como um espírito livre, sem direção para ir.

Em uma estranha sincronia, os gatos observam os movimentos do humano, como se apreciassem aquilo.

A MÚSICA ACABA, junto com a dança de Ronaldo.

FOCAMOS no letreiro da Mar-de-Sé. Ao fundo, escutamos um estranho som do mar batendo em rochas.

DISSOLVE PARA:

INT. CASA DE RONALDO - MADRUGADA

O som do mar prossegue.

A sala de Ronaldo. Ronaldo agora assiste, sozinho, a TV, sem sinal de seu pai. Começa a entrar em um estado de adormecimento.

EXT. RUA DA MERCEARIA - MADRUGADA

Uma poça do lado da venda. Vemos algumas gotas a alcançarem, indicando o início de uma chuva.

Do outro lado da rua, vemos novamente o grupo de gatos. Focamos no gato grisalho. Há uma emoção enigmática em seu rosto.

Ouvimos uma voz - a de Ronaldo - se misturando com o vento.

RONALDO (V.O.)

Pai, esses dias eu sonhei com você.

INT. CASA DE RONALDO - MADRUGADA

Vemos a exata cena de Ronaldo adormecido e sozinho, enquanto a TV está acesa.

Ela transmite novamente a imagem da notícia sobre a Lua.

EXT. RUA DA CIDADE - MANHÃ

Amanhece e um clima úmido pós-chuva cai sob a cidade. As ruas possuem agora poças de água acumuladas.

Menos pessoas transitam. A mesma farmácia de antes abre, agora preguiçosamente. A arquitetura local parece encolhida em si.

Da igreja local, escutamos uma melodia de "AVE MARIA" extremamente abafada e distorcida;

Em contraste, o grupo de CIDADÃOS continua a caminhar;

Os cachorros continuam a percorrer seus caminhos sob os paralelepípedos;

As vacas e cavalos também pastam e percorrem o cenário semi-urbano.

EXT. RUA DA MERCEARIA - MANHÃ

Ronaldo caminha em direção à venda. Debaixo de seus braços, o RADINHO DE PILHA, e na mão uma SACOLA. Ele começa a abrir a Mar-de-Sé.

INT. MERCEARIA - MANHÃ

Dentro da mercearia, Ronaldo vira de volta as placas das promoções.

Ele vira os copos de vidro para cima, como de costume. Ajeita desnecessariamente os cigarros, trocando a ordem para uma outra.

Pega um dos maços de Pagode Vermelho, e tira dois cigarros. Da sacola, também tira uma caixa de RAÇÃO DE GATO.

EXT. RUA DA MERCEARIA - MANHÃ.

Ronaldo emerge da mercearia. Ele coloca um pote com um pouco de RAÇÃO DE GATO e CIGARROS ao lado da venda.

INT. MERCEARIA - MANHÃ

Agora de volta à mercearia, Ronaldo retorna seu olhar para o radinho à pilha.

Ele puxa a antena do rádio, abre a bateria e não encontra pilhas. Começa a buscar nas gavetas em sua frente.

Uma MULHER, vestida de COWBOY (botina, bandana vermelha e chapéu, à lá *John Wayne*) adentra o estabelecimento. Ela se inclina no balcão, coça o pescoço e finalmente faz seu pedido.

COWBOY

Pinga e um desses chicletes aí,
fazendo o favor.

Ronaldo imediatamente fecha suas gavetas, pega um copinho e sua pinga mais barata. Ele a serve, enquanto ela acompanha lentamente com a cabeça. O barman também aproveita e alcança o chiclete.

A Cowboy abre o chiclete e começa a mascá-lo. Pega o copinho e o levanta, em um movimento de "SAÚDE!", mas acaba desviando o olhar para o rádio.

COWBOY (cont'd)

E essa rádio aí, ein?

RONALDO

Ela? Ih rapaz, né nada, longa história. 'Tô só tentando resolver essa parada aqui, nem sei se ainda funciona.

Ela olha para o lado e diretamente mira para a escultura de Carmen Miranda. Abre a embalagem do chiclete e começa a mascar.

COWBOY

Então, véi... 'Cê sabe o que seria bom? Aquelas caixonas lá dos Estados Unidos-- Jukebox! Quando eu era menor eu dançava e dançava até cansar, saca? Ritmo todo americanozinho. Bão demais, mó saudade da minha época...

Ronaldo funga como resposta.

COWBOY (cont'd)

É bom de dançar com alguém, tô te falando.

RONALDO

Mas é que o problema é que eu não danço, moça.

COWBOY

Mas é bom, viu? Numa manhãzinha dessas aí, frioquinho do cacete. Esquenta até a alma.

Uma pausa novamente. A Cowboy olha para a Carmen Miranda. Ela masca seu chiclete.

Em segundo plano, o GATO GRISALHO aparece na porta da mercearia. Ele observa rapidamente a venda, como se vigiasse.

Assim como chegou, silenciosamente se vai embora.

COWBOY (cont'd)

Ficou boa a Carmen ali. Tá toda radiante. Bonitona, pô...

RONALDO

Ficou.

COWBOY

E da onde 'cê arranjou ela?

RONALDO

Meu pai é que me deu.

COWBOY

Olha só, que ele tem talento...

A Cowboy observa novamente a estátua.

COWBOY (cont'd)

E 'cê sabia que ela morreu depois de dançar, só que toda sozinha?

RONALDO

(apontando)

Ela?

COWBOY

É... Um dia ela simplesmente pegou e caiu no chão depois de ficar fazendo uma serenata -- lá nos States. Aí foi lá e pum, morreu. Sem mais nem menos, ninguém ao redor e nem nada. Encontraram ela morta e sozinha.

Silêncio. A Cowboy continua:

COWBOY (cont'd)

Deve ter sido 'mó triste.

Ele volta seu olhar para a Cowboy, que o observa, ainda com sua pinga na mão.

RONALDO

Acho que ela morrer sozinha não é triste. Pelo menos não precisava ser triste.

COWBOY

E por quê que 'cê fala isso?

RONALDO

Porque... porque sei lá. Dá pra ter vivido bem, não tem o que achar de motivação. Só não precisa ser necessariamente triste. A felicidade só tá ali pra ser feliz e 'cabou. Viver ao redor dessa coisa de-- de estar sozinho ou estar com alguém que parece ser errada.

O som da Cowboy mascando seu chiclete é alto. Alto e lento. Ronaldo interrompe sua fala e pega um dos maços de Pagode Vermelho.

RONALDO (cont'd)

(fala enquanto fita o maço)
 Não sei. Pertencer ou não é que parece uma questão meio distante.
 (ele volta seu olhar para a Cowboy)

Eu se fosse morrer, morreria mesmo escutando esse radinho aqui, que nem lembranças. Acho que as pessoas que se foram sentem uma paz danada assim. Só o som enquanto elas se tornam outra coisa.

A Cowboy se levanta. Caminha em direção à estátua. Encosta a mão no queixo e analisa.

COWBOY

Ele fez até as frutas.

RONALDO

Fez.

COWBOY

(ela se vira para Ronaldo)
 E você tá me parecendo muito sozinho por aqui, ein garoto.

RONALDO

Nem.

(ele guarda o cigarro de volta)

Todo dia tem alguém novo que entra aqui, pedindo alguma coisa. Às vezes reclama de como tá tudo caro. Ou tem vezes que só quer falar de que a igreja que abriu aqui do lado tá 'mó barulhenta. Essas pessoas acham que não tem lugar pra ficar e são esquecidas. Quem fica aqui é pra conversar alguma coisa, pra fugir do resto da vida passando.

(MORE)

RONALDO (cont'd)
 Pra elas só... pra elas só não
 precisa ser realmente triste esse
 momento, tem que ter alguma coisa,
 tipo um--
 (ele resume)
 Tipo um breve momento antes de
 serem lembrados ou esquecidos.

A Cowboy volta a encostar no balcão.

COWBOY
 Isso porque 'cê tem um ar bem de
 caladinho.

RONALDO
 E faz bem calar a boca.

Ela ri. Ronaldo não compreende.

COWBOY
 Isso aí foi alguma tirada, num foi?

A resposta do dono da mercearia é séria:

RONALDO
 Não uai, faz bem mesmo.

Pausa, ambos se entreolham. A Cowboy bota a mão na boca, o
 analisa e funga, sorrindo. Ela conclui.

COWBOY
 E só não precisa ser realmente
 triste.

Ambos agora sorriem.

Ela bebe finalmente sua pinga. Seu chiclete já não é mais
 mastigado tem um pouco de tempo.

COWBOY (cont'd)
 Deu quanto?

RONALDO
 Cincão.

COWBOY
 E pros apaixonados dessa vida?

RONALDO
 (ele ri sutilmente)
 Cincão.

A Cowboy escuta, tira de seu bolso um maço de dinheiro.
 Cinco reais, em notas de um.

Ronaldo segura o dinheiro e conta enquanto a Cowboy se vira
 para sair da mercearia. Ela para e se vira novamente para o
 vendedor.

COWBOY

Engraçado, 'tava pensando aqui comigo. Cê vai continuar aqui enquanto a gente vai ter ido embora. É coisa besta, mas é verdade.

Ronaldo assente e a Cowboy finalmente parte da mercearia.

Ele olha para a rádio, abre a gaveta e encontra PILHAS. Coloca rapidamente, ajusta o volume...

Nada. Apenas um ruído cinza.

O silêncio, porém, começa a se dissolver no exato tilintar rítmico leve da noite anterior.

Ronaldo olha uma última vez para a escultura, caminha até a porta da venda e se apoia na armação. Ele observa o movimento da rua.

EXT. RUA DA MERCEARIA - MANHÃ

Uma CADELA, com a mesma bandana da COWBOY, se vira para Ronaldo que imediatamente identifica o apetrecho.

A cadela finalmente parte através da rua da Mar-de-Sé, caminhando para um infinito.

Ronaldo olha para o pote com a ração de gato, no qual não sobrou nada. Ele produz um último sorriso.

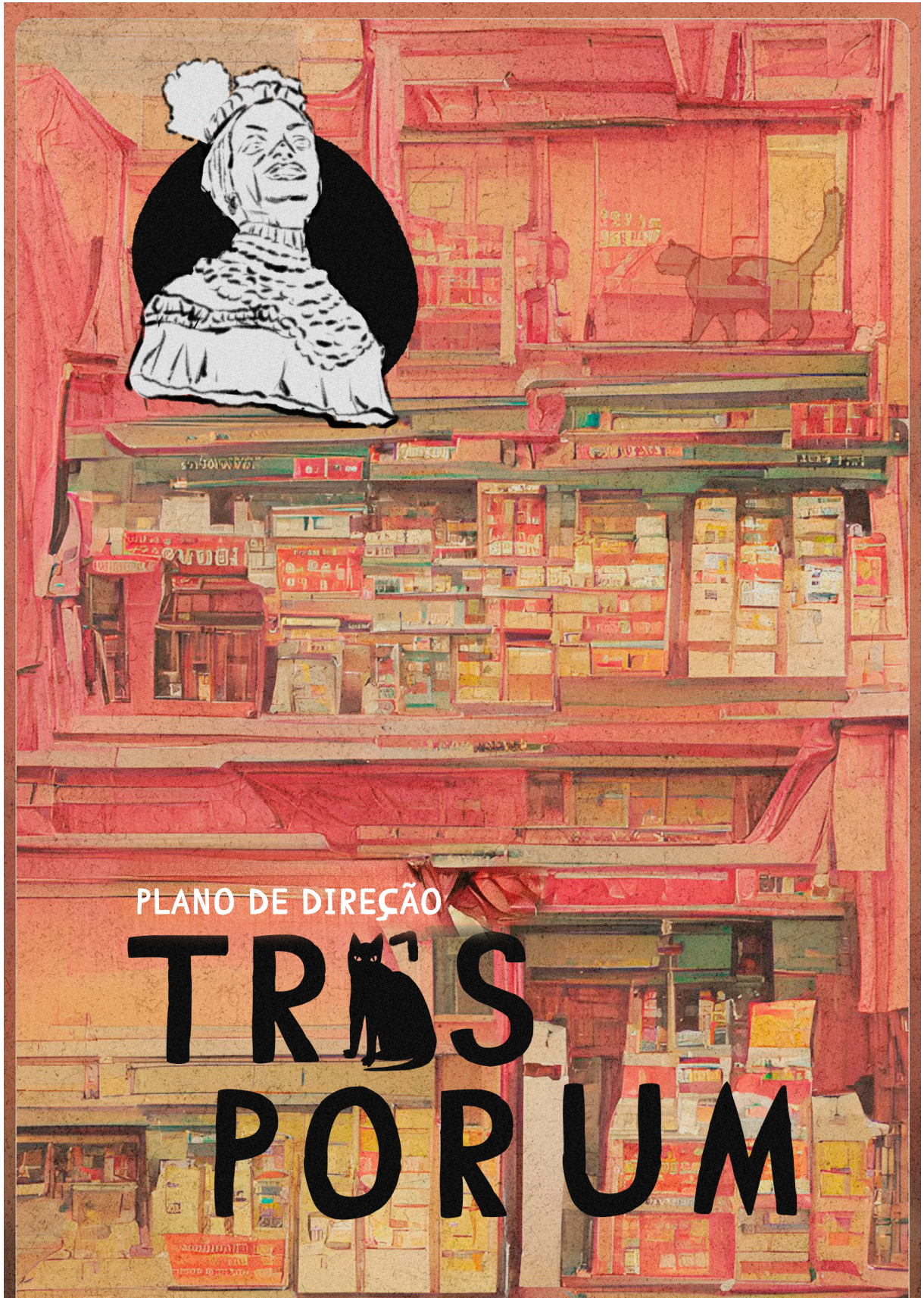
Se vira de volta para dentro da mercearia, onde vemos apenas sua silhueta imergindo para a venda.

O grupo da caminhada trota pela frente da "Mar-de-Sé"...

DISSOLVE PARA
PRETO...

TRÊS POR UM.

APÊNDICE B — Plano de Direção entregue ao FAC – Fundo de Apoio a Cultura



PLANO DE DIREÇÃO

TRÊS
PORUM

SINOPSE	3
CONCEITO DO FILME	4
A FANTASIA E O REAL: UMA VISÃO DO DIRETOR	7
PROPOSTA ESTÉTICA E LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA	8
DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS	11
REFERÊNCIAS ESTÉTICAS	14

SINOPSE

Ronaldo é dono de uma birosca, a “Mar-de-Sé”. Depois de um dia de trabalho, encontra em sua casa seu pai ao lado de um presente: uma escultura da cantora Carmen Miranda, feita com cápsulas de remédios. Após ganhar a réplica e a expor em sua venda, ele começa a presenciar e a escutar histórias de personagens estranhos que não compreendem a sua posição no atual estado do mundo, como gatos que se assemelham ao seu pai, um fumante que gosta de correr e uma cowboy que dançava aos ritmos americanos.



CONCEITO DO FILME

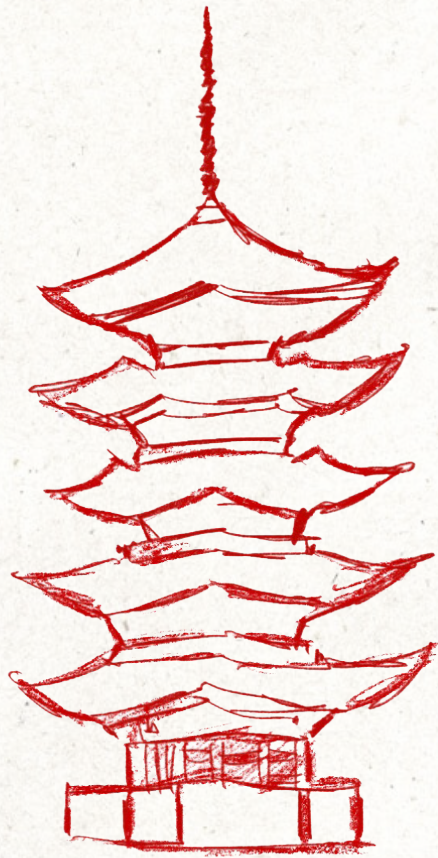
Os temas principais de *Três Por Um* percorrem o processo de perda e esquecimento – e temas secundários, como o animalismo, colonialismo, nostalgia, regionalismo e masculinidades. Eles serão entrelaçados através dos excêntricos personagens e o ambiente proporcionado, em proximidade ao gênero do **realismo mágico**.

Definido as principais temáticas que giram entorno do curta-metragem, tornou-se necessário compreender o processo estético e comunicacional para atingir esses objetivos. A jornada de Ronaldo é, antes de tudo, uma jornada de espectador sobre o ordinário. Ele observa tudo ao seu redor, é um “flâneur estático”, já que sua performance em grande parte está contida dentro de uma mercearia local. Ainda assim, observa-se que há um trabalho de fluxo da vida sendo trabalhado durante a narrativa: humanos se transformam em animais, e continuam a percorrer a cidade, que continua viva durante o decorrer do filme.

O curta-metragem possui um forte vínculo com o cinema oriental, através de sua linguagem e acontecimentos. Enquanto o cinema ocidental passa grande parte de seu tempo procurando um sentido para a lógica de sua permanência no mundo contemporâneo, no filme apenas aceitamos o destino – e trabalhamos ao seu redor. Os simples encontros entre personagens não precisam necessariamente passar por um sentido lógico. Nos possibilitamos para, assim, acolher a estranheza e acessar ela como forma lúdica inclusive de retratar emoções. Em certa cena, vemos o encontro de um grupo de gatos e Ronaldo, que valseiam através da noite. Claro, não parece algo totalmente racional de se fazer, mas nela (na cena) é retratada afeto nos movimentos do protagonista.

Também desenvolvemos o roteiro mirando no regionalismo de onde desejamos filmar o projeto. Desde certas gírias, maneirismos, intimidades, foram observados cuidadosamente para que contenha uma realidade pé no chão, apesar de todo o ambiente mágico. Várias interações e entre planos foram desenvolvidas baseadas em convivências reais em cidades do interior reais.

Quando trabalhamos os personagens, observamos retratar antes de tudo seres que estão em um processo de esquecimento. Um homem, idoso, entediado e que passa seu tempo a pintar; um homem, que gosta de se exercitar, mas não consegue largar o vício do cigarro; uma mulher que presta homenagem à vários personagens de velho-oeste, um gênero morto e estrangeiro. Todos se entrelaçam através da atmosfera entre passado e presente.



***Pagode
Vermelho***

A FANTASIA E O REAL: UMA VISÃO DO DIRETOR

No momento em que estruturei inicialmente o roteiro de *Três Por Um*, passei por imagens mentais que pareciam possuir uma forte pulsão que quando coletadas em conjunto, se transformavam em uma temática singular: a de seres sucateados. Tratei de observar várias narrativas que contam o encontro dos personagens e o resultado se tornou em uma mercearia. Um local único, fantasioso, no qual seu entorno se torna incomum, apesar de suas características extremamente ordinárias. Foi assim que surgiu a “Mar-de-Sé”, um local tão possível quanto inexistente.



Acho que é extremamente estimulante observar a fantasia do real, isto é, uma rotina palpável e que muitos acabam experienciando, porém com a reviravolta de sua inexistência; a quebra da realidade. Nesse momento, se torna interessante encontrarmos e especularmos possibilidades e os “e se?”. Trabalhar com animais é um desejo forte porque acredito na mística entre nós e eles. E se, talvez, houvesse uma menor distância entre esses dois mundos? E se, quando não tivermos espaço aqui, nessa existência nossa rotineira, pudéssemos simplesmente virarmos animais e esquecermos de nossos problemas? E se, existissem outros “fins”, outras formas de superar obstáculos naturais da vida?

Pois é assim que surgem minhas indagações, a fim de coletar registros que diferenciam da linha lógica de raciocínio ocidental entre vida e morte, para um processo menos doloroso e solitário.

PROPOSTA ESTÉTICA E LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

O curta *Três Por Um* se situará principalmente em uma locação principal. Nela, é retratada um estabelecimento comercial pequeno e local. Os dois últimos adjetivos também se adequam para o conjunto do filme, já que parte do objetivo do curta-metragem é retratar uma imersão e aconchego dentro de um pequeno pedaço de mundo – um microcosmos.



A direção de arte trabalhará dentro dessa locação com um cuidado extremo de propor certos detalhes existentes em lugares tão paradoxalmente ordinários e singulares: marcas locais, de refrigerantes e cigarros, por exemplo, serão criadas. No roteiro, o cigarro fictício “Pagode Vermelho” é um dos já descritos. Toda a organização (e desorganização) precisará remeter à uma venda com características próprias e marcantes, desde seu letreiro, suas placas anunciando ofertas, sua paleta de cores. A estátua de Carmen Miranda também requererá uma atenção grande, já que precisará ser composta de comprimidos coloridos de remédio e ainda remeter a imagem da cantora luso-brasileira, em especial a faixa de frutas.



Os figurinos serão, em sua maioria, com um foco no realismo e simplicidade. A exceção maior condiz com a personagem da Cowboy. Ela usará uma vestimenta baseada nas clássicas fantasias de vaqueiro impostas por Hollywood, com cores saltantes e uma bandana vermelha. As coleiras e acessórios dos animais precisarão previamente combinar com os figurinos para cada um dos personagens.

Para a direção de fotografia, utilizaremos planos abertos no momento de retratar o espaço físico externo da “Mar-de-Sé” (a mercearia). Demonstrar a existência da venda é essencial para a ilusão de realismo necessária no cinema. Já no interior da locação, iremos nos utilizar, em sua maioria, de planos fechados a partir do torso (planos americanos, por exemplo). O objetivo é evitar close-ups que foquem a cena apenas no rosto dos personagens, a fim de não alienar a filmagem em espaços já fechados para mais cerrados ainda.

Em cenas envolvendo não-humanos, decidimos também implementar o uso da tecnologia, misturando cachorros e gatos reais na frente de chroma-key. Essa construção permite criar uma liberdade nas gravações entre humanos e animais sem que haja uma limitação muito grande visualmente.

No Design Sonoro faremos o uso de uma textura sonora mais minimalista, para não poluir os diálogos presentes. Contudo, em cenas nas quais o som se torna mais protagonista, como o encontro de Ronaldo e os gatos, acreditamos em um design mais pujante, mais ativo.

Três Por Um terá um ritmo cadenciado e trabalhado em cima do conceito trabalho da rotina. Entre as cenas de diálogos, haverá inserção dos “planos de tempos mortos” ou

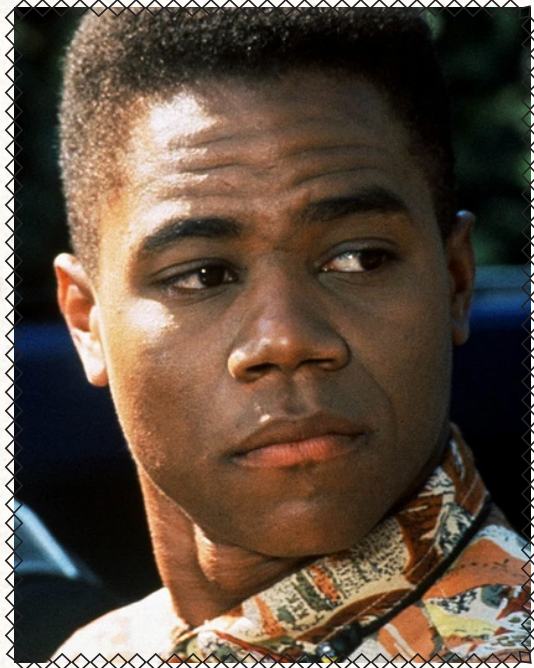
pillow shots, isto é, cenas de quietude para fins de pura contemplação, enquanto transicionamos para a próxima cena. Esses momentos servem também para retratar a cidade, um espaço exterior maior que a própria mercearia, e assim criar profundidade para o curta.

Para o curta-metragem é esperado um acompanhamento de trilha sonora inspirada em alguns estilos de origem latino-americana, em específico o tango. Instrumentos musicais baseados na concertina (bandoneón, por exemplo) são preferenciáveis, buscando transmitir o sentimento nostálgico, apaixonante e pulsante já tão descritos aqui.

DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS

RONALDO

Homem cisgênero, negro, perto de seus trinta anos. É dono, pelo menos, há algum tempo da Mar-de-Sé, sua birosca, da qual assumiu de seu pai. Ele é um personagem doce, que fala só quando é oportuno. Trabalha duro, se dedica e se preocupa. Também é uma pessoa ansiosa em certos momentos, como por exemplo quando precisa escutar longas histórias de seus clientes – o que acontece eventualmente. Sua curiosidade mescla com o pouco que fala, sendo inversamente proporcionais.



CLIENTE FUMANTE

Cliente fumante não possui nome. É um homem cisgênero, sem raça definida, nos seus quarenta anos, beira a calvície, veste uma camisa de corrida e pochete de couro na cintura. Suas reclamações são exclamatórias. Serve como gancho narrativo para apresentar a marca de cigarros, o Pagode Vermelho, e reforçar essa ideia de um ser esquecido que desabafa



DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS

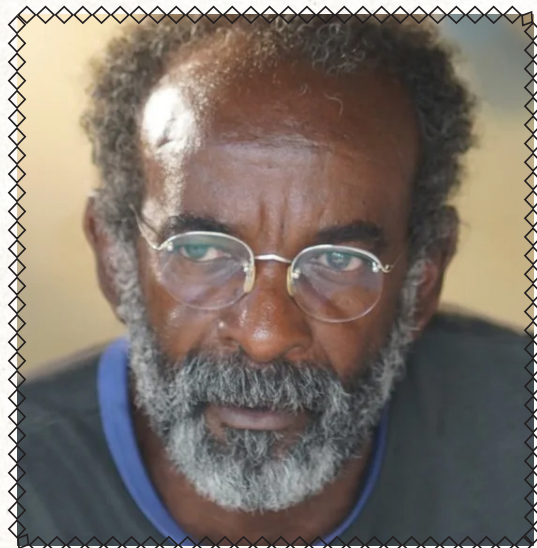
COWBOY

Uma mulher cisgênero, sem raça definida, nos seus trinta a quarenta anos. Veste uma roupa de cowboy hollywoodiana. É extrovertida e não vê muito problema em perguntar. Representa também uma virada no sentido estético: como única personagem mulher ela inverte um papel tradicionalmente marcado por representações masculinas.



ROBERTO

Homem cisgênero, entre sessenta e setenta anos. É o antigo dono da birosca, ex-fumante e pai de Ronaldo. Está aposentado graças à uma doença não especificada. Usa os remédios que tem para, em vez de tomá-los, outras ocasiões. No caso da estória, uma estátua de Carmen Miranda. Durante o curso da história ele está entediado por ficar bastante tempo dentro de casa após a invalidez.



DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS

OS ANIMAIS

O gato principal, grisalho, que representará a figura do pai de Ronaldo. O grupo dos outros gatos não possuirá características físicas marcantes.

A cadela, um cachorro de rua tradicional brasileiro, que representará a Cowboy. Traja a bandana da vaqueira.



REFERÊNCIAS ESTÉTICAS

O trabalho de traduzir esteticamente o roteiro permeia por múltiplas referências entre as mais diversas mídias. De antemão, a primeira inspiração vem do escritor japonês **Haruki Murakami**. O autor vem de alguns sucessos adaptados para as telas, enquanto sua escrita recebe cada vez mais atenção. E de fato, ali há um direcionamento maior para trabalhar relacionamentos e o emocional da primeira pessoa enquanto se brinca na dualidade fantasia e realismo. O conto “Kino”, de sua coletânea *Homens Sem Mulheres* é, provavelmente, a maior referência entre suas obras. Outros autores latino-americanos também fornecem guias para lidarmos com a escrita: os argentinos **Júlio Cortázar** e **Jorge Luis Borges**. Seus estilos são regionais e fornecem esse sentido estético da fantasia e o regionalismo, que inclusive transborda em outros escritores como **Guimarães Rosa**. Este, abordando também a relação entre seres animais.

Ao abordarmos uma veia mais cinematográfica, vemos as referências de *Três Por Um* se aproximando do cinema asiático no geral. **Wong Kar Wai** é uma constante através de sua paixão destilada na tela. *Felizes Juntos* (1997) compartilha a pulsão pelo tango que tanto





almejamos. Mais nesse recorte, vemos o diretor, também chinês, **Bi Gan**, com *Longa Jornada Noite Adentro* (2018) e *Kaili Blues* (2015), trabalhando em relação às sensações imersivas e que existem durante o dia e noite do interior de um país.

Todavia, também mantemos outros nomes mais “minimalistas” como referências diretas. O cineasta taiwanês **Edward Yang** consegue definir bem suas visões na câmera de como se filmar cenas do cotidiano. Seu olhar é preciso, como em *Yi Yi* (2000), quando retrata um ambiente familiar e elementos da natureza inclusive são absorvidos pelo filme. O clássico **Yasujiro Ozu** também permanece em nossa mente, como grande diretor das temáticas envolvendo gerações e o dia a dia, assim como o uso dos “pillow shots”. A filmografia do tailandês **Apichatpong Weerasethakul** permanece também em nossas mentes, em especial na relação metafísica de seus *cosmos*.



Por fim, o cinema brasileiro, em especial a produtora mineira **Filmes de Plástico**, que se especializou em retratar a cidade de Contagem como pivô central de suas obras. Citamos *Marte Um (2022)* e *Temporada (2018)*, como catalisadores do regionalismo contemporâneo nacional.

No campo sonoro, podemos creditar a três grandes influências do bandoneón e acordeão. O mestre **Astor Piazzola**, que expandiu e tornou o tango um gênero do tamanho que é hoje; **Dino Saluzzi**, outro bandoneonista argentino que soube explorar um estilo mais terreno do instrumento; e **Richard Galliano**, acordeonista francês que chegou a colaborar com Piazzola. Os três possuem um estilo apaixonado que se complementam.



CONTATOS

CIRO ARAUJO

diretor e proponente

cioperes.araujo@gmail.com

Tel: +55 61 9 9869-7409